



Internationale
Filmschule
Köln

MODULHANDBUCH

für den Studiengang

**FILM (B.A.),
Jahrgang L (2025 – 2029)**

**mit dem Abschlussgrad
„Bachelor of Arts“**

INHALT

Modulbeschreibungen	Seite
GRUNDLAGEN FILM	5
FILMWISSENSCHAFT I	6
FILMWISSENSCHAFT II	7
AUDIOVISUELLE KUNST UND KOMMUNIKATION IN DER DIGITALEN EPOCHE	8
GESCHICHTE UND THEORIE DER ANALOGEN UND DIGITALEN KÜNSTE	9
FAKTEN – FIKTIONEN – FAKTIONEN	10
FILM- UND MEDIENTHEORIE	11
WISSENSCHAFTLICHES KOLLOQUIUM	12
FACHSCHWERPUNKT DREHBUCH I	14
FACHSCHWERPUNKT DREHBUCH II	15
FACHSCHWERPUNKT DREHBUCH III	16
FACHSCHWERPUNKT DREHBUCH IV	18
FACHSCHWERPUNKT REGIE I	19
FACHSCHWERPUNKT REGIE II	21
FACHSCHWERPUNKT REGIE III	23
FACHSCHWERPUNKT REGIE IV	25
FACHSCHWERPUNKT KREATIV PRODUZIEREN I	27
FACHSCHWERPUNKT KREATIV PRODUZIEREN II	29
FACHSCHWERPUNKT KREATIV PRODUZIEREN III	30
FACHSCHWERPUNKT KREATIV PRODUZIEREN IV	32

FACHSCHWERPUNKT KAMERA I	34
FACHSCHWERPUNKT KAMERA II	36
FACHSCHWERPUNKT KAMERA III	38
FACHSCHWERPUNKT KAMERA IV	40
FACHSCHWERPUNKT KAMERA V	42
BILD I	44
BILD II	45
BILD III	46
TON I	47
TON II	48
TON III	49
MONTAGETHEORIE I	50
MONTAGETHEORIE II	52
TOOLS I	53
TOOLS II	54
FACHSCHWERPUNKT VFX & ANIMATION I	55
FACHSCHWERPUNKT VFX & ANIMATION II	57
FACHSCHWERPUNKT VFX & ANIMATION III	58
FACHSCHWERPUNKT VFX & ANIMATION IV	59
FACHSCHWERPUNKT VFX & ANIMATION V	60
FACHSCHWERPUNKT SZENENBILD I	61
FACHSCHWERPUNKT SZENENBILD II	63
FACHSCHWERPUNKT SZENENBILD III	64

FACHSCHWERPUNKT SZENENBILD IV	66
FACHSCHWERPUNKT SZENENBILD V.....	67
BRANCHE UND BERUF	68
SCHLÜSSELKOMPETENZEN	70
PROJEKT 1.....	72
PROJEKT 2.....	73
PROJEKT 3.....	75
PROJEKT 3.....	76
PROJEKT 4	77
PROJEKT 4	79
PROJEKT 5.....	80
PROJEKT 5.....	82
ABSCHLUSSPROJEKT I.....	83
ABSCHLUSSPROJEKT II	84
ABSCHLUSSPROJEKT: ENTWICKLUNG	85
ABSCHLUSSPROJEKT: PRODUKTION	87
ABSCHLUSSPROJEKT: POSTPRODUKTION	89
BACHELORARBEIT UND KOLLOQUIUM.....	91

Modulbezeichnung	Grundlagen Film				
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen			Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Garagen			75	75
Gesamtworkload in Zeitstunden	150				
ECTS credits	5				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	ein Semester				
Häufigkeit des Angebots	Zweijährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Basiskenntnisse des filmischen Erzählens unter dramaturgischen, inszenatorischen, technischen und produktionellen Aspekten • Basiskenntnisse der Filmgewerke und ihrer Aufgaben während der Filmproduktion • Basiskenntnisse des Fachvokabulars • Grundlegende Befähigung, den interdisziplinären Kommunikationsablauf in künstlerischen Projekten mitzugestalten 				
Modulinhalte	<p>Die Studierenden erhalten in Workshops ausgerichtet durch die unterschiedlichen Fachschwerpunkte einen ersten Einblick in ein zentrales Thema des filmischen Erzählens. Sie werden mit den verschiedenen Aspekten einer Filmproduktion vertraut gemacht und erwerben grundlegende Kenntnisse der Inszenierung, der Dramaturgie, der Filmästhetik sowie medialer Entwicklungstendenzen.</p> <p>Im Rahmen der Grundlagenworkshops (Garagen) werden die Studierenden bereits zu Studienbeginn an den interdisziplinären und kollaborativen Arbeitsprozess einer Filmproduktion und der damit einhergehenden Diskussionskultur herangeführt. Ein Überblick über die unterschiedlichen fachlichen Spezialisierungen innerhalb der distribuierten Autorschaft wird gewonnen.</p> <p>Darüber hinaus erwerben die Studierenden gemäß ihrer eigenen fachlichen Spezialisierung weitere grundlegende und anwendungsorientierte Kenntnisse.</p>				
Lehrformen	Vorlesung, Seminar, Übung, Exkursion				
Prüfungsformen	Unbenotete Modulteilprüfungen (kumulativ): <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme • Arbeitsproben • Präsentationen 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Präsentationen				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	nicht notenrelevant				
Modulverantwortung	jeweilige Fachprofessuren				
Dozierende	Fachprofessuren, N. N.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Filmwissenschaft I				
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Einführung in die Filmanalyse		35	55	
	7x7 Film im Kontext		35	25	
Gesamtworkload in Zeitstunden	150				
ECTS credits	5				
Studiensemester	1. und 2. Semester				
Dauer des Moduls	zwei Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Anwenden grundlegender wissenschaftlicher Arbeitstechniken • Beherrschung von filmanalytischen Begriffen und Methoden • Sensibilisierung für filmästhetische Phänomene und Gestaltungsmittel • Sensibilisierung für filmhistorische, historische und kulturgeschichtliche Zusammenhänge 				
Modulinhalte	<p>Das erste Modul führt in die Methoden des filmwissenschaftlichen Arbeitens ein. Im Vordergrund stehen die formal-ästhetischen und technischen Gestaltungsmittel des Films. Dabei sollen die Studierenden dazu angeleitet werden, die Filmwahrnehmung zu reflektieren, analytische Betrachtungsweisen einzuüben und Fachbegriffe anzuwenden.</p> <p>In der zweiten Veranstaltung wird anhand von Filmen aus unterschiedlichen Genres und filmhistorischen Kontexten untersucht, wie Detail und Ganzes ineinandergreifen, wie sich ästhetische Gestaltungsmittel über einen ganzen Film hinweg entfalten, um Geschichten zu erzählen, Welten zu entwerfen und Sachverhalte darzustellen. Erprobt werden unterschiedliche Herangehensweisen, Filme zu analysieren und in Bezug zu historischen und kulturgeschichtlichen Kontexten zu setzen.</p>				
Lehrformen	Seminare				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet) zu Filmanalyse: <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme (an mind. 6 von 7 Unterrichtstagen) • Hausarbeit (Szenenanalyse; 5 – 6 Seiten) zu 7x7 Filme im Kontext: <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme (an mind. 6 von 7 Unterrichtstagen) • Video-Essay (Filmanalyse; 5 – 10 Minuten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Hausarbeit (5 – 6 Seiten), Video-Essay (5 – 10 Minuten)				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	DB: 3,14 %	FR: 2,96 %	KP: 2,94 %	KA: 2,94 %	
	ED: 2,84 %	VFX: 2,91 %	SZB: 2,96 %		
Modulverantwortung	Professur für Filmwissenschaft				
Dozierende	Prof. Dr. Bettina Henzler				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Filmwissenschaft II				
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Filmgeschichte 1895 bis 1945		35	55	
	Filmgeschichte 1945 bis heute		35	55	
Gesamtworkload in Zeitstunden	180				
ECTS credits	6				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer des Moduls	zwei Semester				
Häufigkeit des Angebots	Zweijährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Anwenden wissenschaftlicher Arbeitstechniken und Recherchemethoden • Fähigkeit zur Analyse von Filmen innerhalb (film-)historischer Kontexte • Kenntnis von filmhistorischen Zusammenhängen • Sensibilisierung für die Besonderheiten von Rezeptions- und Produktionskulturen • Sensibilisierung für die ethische, gesellschaftliche und politische Dimension von Filmen 				
Modulinhalte	<p>Nachdem im ersten Studienjahr die Gestaltung von Filmen im Detail und im Ganzen im Mittelpunkt stand, widmet sich das zweite Studienjahr vertieft wesentlichen Epochen und Strömungen der Filmgeschichte. Im Wintersemester steht zunächst die Entwicklung des frühen Kinos, des Stummfilms und des Tonfilms vor 1945 auf dem Programm, wobei die Entstehung und Veränderung von Zuschauerkulturen und Produktionssystemen, von Filmtechnik und -ästhetik thematisiert wird. Im Sommersemester stehen die filmkulturellen und ästhetischen Erneuerungsbewegungen nach dem zweiten Weltkrieg im Mittelpunkt, wobei unterschiedliche nationale und kulturelle Kontexte diskutiert werden. Es steht die Frage nach der Bezugnahme von Filmen auf gesellschaftliche, politische und historische Zusammenhänge im Vordergrund.</p> <p>Die Veranstaltungen sind unterteilt in je ein Seminar, das sich vertieft der Analyse und filmhistorischen Kontextualisierung eines Films widmet und je eine Vorlesung, die unter verschiedenen Gesichtspunkten größere filmhistorische Zusammenhänge erörtert.</p>				
Lehrformen	Vorlesungen, Seminare				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet) <ul style="list-style-type: none"> • Lernportfolio (7 Seiten) oder Gruppenmoderation oder Protokolle (zu einem der beiden Seminare) • Hausarbeit (8 – 10 Seiten) zum gesamten Modul 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Lernportfolio oder Moderation oder Protokolle, Hausarbeit (8 – 10 Seiten)				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	DB: 3,77 %	FR: 3,55 %	KP: 3,53 %	KA: 3,53 %	
	ED: 3,41 %	VFX: 3,49 %	SZB: 3,55 %		
Modulverantwortung	Professur für Filmwissenschaft				
Dozierende	Prof. Dr. Bettina Henzler				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Audiovisuelle Kunst und Kommunikation in der digitalen Epoche				
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Audiovisuelle Kunst und Kommunikation in der digitalen Epoche		35	55	
Gesamtworkload in Zeitstunden	90				
ECTS credits	3				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	ein Semester				
Häufigkeit des Angebots	Zweijährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis medienwissenschaftlicher Grundbegriffe und Methoden • Kenntnis wissenschaftlicher Arbeits- und Schreibtechniken • Medien- und kulturwissenschaftliches Verständnis der Mechanismen, die den digitalen Medienumbruch vorantreiben • Orientierung im gegenwärtig beschleunigten technischen und ästhetischen Wandel 				
Modulinhalte	<p>Das Modul beschäftigt sich mit der Geschichte und Theorie der Digitalisierung von Kunst und Kommunikation und deren Folgen für die Produktion, Distribution und Rezeption ästhetischer Werke. Der vom digitalen Medienumbruch ausgelöste Wandel – insbesondere durch neue Formen kultureller Vernetzung, die Konkurrenz zwischen den audiovisuellen Medien Film und digitalem Spiel sowie durch die Ausbildung transmedialer Darstellungs- und Erzählformen – wird im Spannungsfeld von Technik-, Medien-, Kunst- und Kulturgeschichte untersucht. Flankiert wird das Modul durch eine Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten inkl. 2-stündigem Workshop durch eine*n Bibliothekar*in der TH Köln.</p>				
Lehrformen	Vorlesung, Seminar				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme (an mind. 6 von 7 Unterrichtstagen) • Hausarbeit (Literaturrecherche; 5 – 6 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Hausarbeit (5 – 6 Seiten)				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	DB: 1,89 %	FR: 1,78 %	KP: 1,76 %	KA: 1,76 %	
	ED: 1,70 %	VFX: 1,74 %	SZB: 1,78 %		
Modulverantwortung	Professur für Medienwissenschaft				
Dozierende	N.N.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Geschichte und Theorie der analogen und digitalen Künste				
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Geschichte und Theorie der analogen Künste		35	55	
	Geschichte und Theorie der digitalen Künste		35	55	
Gesamtworkload in Zeitstunden	180				
ECTS credits	6				
Studiensemester	2. und 3. Semester				
Dauer des Moduls	zwei Semester				
Häufigkeit des Angebots	Zweijährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis historisch wie zeitgenössisch einflussreicher Medien-, Kunst- und Bildtheorien • Kenntnis der Geschichte neuzeitlicher (Audio-)Visualität zwischen Renaissance und Postmoderne (Teil 1) sowie Postmoderne und Gegenwart (Teil 2) • Kenntnis kultur- und medienwissenschaftlicher Theorien zu den „neuen Medien“ • Vermittlung des Wechselbezuges von technischer Bildproduktion, (audio-)visueller Kultur und subjektiver Wahrnehmung • Sensibilisierung für die Konsequenzen digitaler Medienproduktion • Befähigung zur Einschätzung der Leistungsfähigkeit der erlernten Theorien für die aktuelle Medienpraxis und die eigene künstlerische Arbeit 				
Modulinhalte	Das zweiteilige Modul führt in die Geschichte und Theorie der analogen und digitalen Künste ein. Der Schwerpunkt des ersten Teils liegt auf der neuzeitlichen Phase zwischen Renaissance und Postmoderne. Der zweite Teil beschäftigt sich mit dem Übergang von analoger zu digitaler Medienproduktion und mit den Konsequenzen, die sich aus diesem Wandel für die Künste ergeben (Literatur, bildende Kunst, Musik, Theater, Film, Fernsehen, Games).				
Lehrformen	Vorlesung, Seminar				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme (6 von 7 Unterrichtstagen) • Lernportfolio (7 Seiten) oder Gruppenmoderation oder Protokolle (zu einem der beiden Seminare) • Hausarbeit (8 – 10 Seiten) zum gesamten Modul 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Lernportfolio oder Moderation oder Protokolle, Hausarbeit (8 – 10 Seiten)				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	DB: 3,77 %	FR: 3,55 %	KP: 3,53 %	KA: 3,53 %	
	ED: 3,41 %	VFX: 3,49 %	SZB: 3,55 %		
Modulverantwortung	Professur für Medienwissenschaft				
Dozierende	N.N.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Fakten – Fiktionen – Faktionen				
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Fakten – Fiktionen – Faktionen		35	25	
Gesamtworkload in Zeitstunden	60				
ECTS credits	2				
Studiensemester	4. Semester				
Dauer des Moduls	ein Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Zwingende Voraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der historischen Entwicklung von fotorealistisch-abbildenden zu hyperrealistisch-konstruierenden A/V-Erzählungen (Stummfilm, Tonfilm, Fernsehen, digitale AV-Medien, insbesondere digitaler Film und digitale Spiele) • Kenntnis der konstitutiven Elemente fiktionalen und non-fiktionalen Erzählens • Analyse von Mischformen dokumentarischen und fiktionalen Erzählens • Sensibilisierung für die grundlegende Konstruiertheit und Offenheit digital manipulierter oder generierter A/V-Produktionen 				
Modulinhalte	Gegenstand des Moduls ist die Kombination von Faktischem und Fiktionalem, von Finden und Erfinden, Reproduktion und Produktion, abbildender Dokumentation und inszenierender Konstruktion in der Herstellung narrativer audiovisueller Werke.				
Lehrformen	Vorlesung, Seminar				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet):				
	<ul style="list-style-type: none"> • Video-Essay (5-10 Minuten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Video-Essay				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	DB: 1,26 %	FR: 1,18 %	KP: 1,18 %	KA: 1,18 %	
	ED: 1,14 %	VFX: 1,16 %	SZB: 1,18 %		
Modulverantwortung	Professur für Medienwissenschaft				
Dozierende	N.N.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Film- und Medientheorie				
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile				Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Filmtheorie			35	25
	Medientheorie			35	25
	Selbststudium für Hausarbeit			0	60
Gesamtworkload in Zeitstunden	180				
ECTS credits	6				
Studiensemester	5. Semester				
Dauer des Moduls	ein Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Zwingende Voraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenständige Entwicklung von theoretischen Fragestellungen • Analyse von Filmen mit Bezug auf Film- und Medientheorien • Eigenständige Lektüre von theoretischen Texten • Argumentation in Bezug auf theoretische Texte in schriftlichen Hausarbeiten • Ästhetische, intersektionale und theoretische Reflexion eigener Arbeitsweisen 				
Modulinhalte	<p>Nachdem die Studierenden im ersten und zweiten Studienjahr ein Verständnis für film- und medienwissenschaftliche Grundbegriffe und Methoden, analytische und kontextualisierende Arbeitsweisen gewonnen haben, wird im dritten Studienjahr das Erlernete unter theoretischen Fragestellungen zusammengeführt. Die Studierenden setzen sich mit wesentlichen film- und medientheoretischen Positionen auseinander und beziehen diese in die schriftliche und mündliche Reflexion von Filmen ein. Dabei werden auch interdisziplinäre theoretische Ansätze diskutiert, u.a. zu Dispositivtheorie, Phänomenologie, Queer Studies, Feministischer Theorie, Postkolonialismus, Inter- und Transmedialität.</p>				
Lehrformen	Seminare				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Lernportfolio oder Protokoll (Textexzerpte) oder Moderation (in dem Seminar, in dem nicht die Hausarbeit geschrieben wird) • Hausarbeit (8-10 Seiten) entweder zu Film- oder Medientheorie 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme an beiden Seminaren, Lernportfolio oder Protokoll oder Moderation, Hausarbeit zu einem der beiden Seminare				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	DB: 3,77 %	FR: 3,55 %	KP: 3,53 %	KA: 3,53 %	
	ED: 3,41 %	VFX: 3,49 %	SZB: 3,55 %		
Modulverantwortung	Professur für Filmwissenschaft und Professur für Medienwissenschaft				
Dozierende	Prof. Dr. Bettina Henzler, N.N.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Wissenschaftliches Kolloquium				
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Film- oder Medienwissenschaftliches Kolloquium		Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
			35	115	
Gesamtworkload in Zeitstunden	150				
ECTS credits	5				
Studiensemester	6. Semester				
Dauer des Moduls	ein Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Zwingende Voraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen aktueller Forschungsmethoden • Entwicklung von Fragestellungen und methodischen Ansätzen für die BA-Arbeit • Recherche und kritische Einordnung von Forschungsliteratur für die BA-Arbeit • Ästhetische, intersektionale und theoretische Reflexion eigener Arbeitsweisen 				
Modulinhalte	<p>Im film- und medienwissenschaftlichen Kolloquium werden aktuelle Forschungsfragen und Methoden vertiefend diskutiert. Die Veranstaltung rahmt und begleitet die eigenständige Themenfindung und Recherche für die theoretischen BA-Abschlussarbeiten. Die Studierenden werden angeregt, ihre wissenschaftlichen und künstlerischen Arbeitsweisen in Beziehung zu setzen und kritisch zu überdenken. Es werden grundlegende Verfahrensweisen zum Verfassen wissenschaftlicher Hausarbeiten vertieft.</p>				
Lehrformen	Seminare				
Prüfungsformen	<p>Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet):</p> <p><i>Drehbuch:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hausarbeit mit theoretischem Bezug zur künstlerisch-praktischen BA-Arbeit (6 – 10 Seiten) • Präsentation des Themas der Hausarbeit im Seminar <p><i>Editing Bild & Ton:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposé oder Einleitung zur BA-Arbeit mit Inhaltsverzeichnis und Bibliografie • Präsentation des Themas der theoretischen BA-Arbeit im Seminar <p><i>Regie Kreativ Produzieren Kamera VFX & Animation Szenenbild:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposé für die BA-Arbeit mit Inhaltsverzeichnis und Bibliografie (5 Seiten) • Präsentation des Themas der theoretischen BA-Arbeit im Seminar 				
Studienleistungen	<p><i>Drehbuch:</i></p> <p>Aktive Teilnahme, Präsentation, Hausarbeit mit theoretischem Bezug zur künstlerisch-praktischen BA-Arbeit – jeweils in einem der beiden Seminare</p> <p><i>Editing Bild & Ton:</i></p> <p>Aktive Teilnahme, Präsentation, Exposé oder Einleitung – jeweils in einem der beiden Seminare</p> <p><i>Regie Kreativ Produzieren Kamera Editing Bild & Ton VFX & Animation Szenenbild:</i></p>				

	Aktive Teilnahme, Präsentation, Exposé – jeweils in einem der beiden Seminare			
Anteil Modulnote an Gesamtnote	DB: 3,14 %	FR: 2,96 %	KP: 2,94 %	KA: 2,94 %
	ED: 2,84 %	VFX: 2,91 %	SZB: 2,96 %	
Modulverantwortung	Professur für Filmwissenschaft und Professur für Medienwissenschaft			
Dozierende	Prof. Dr. Bettina Henzler, N.N.			
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.			

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Drehbuch I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Dramaturgie 1		10	20	
	Dramaturgie 2		20	40	
	Ein neuer Anfang		20	10	
	Kreatives Schreiben		15	45	
	Schreibprojekt 1		15	15	
	Szenenarbeit 1: Figur und Szene		15	15	
	Stoffentwicklung 1		50	70	
Gesamtworkload	360				
ECTS credits	12				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb grundlegender Kenntnisse der Dramaturgie und des filmischen Erzählens • Weiterentwicklung der künstlerischen Sensibilität für die Außenwelt • Kompetenz in Erzähl- und Schreibtechniken • Kompetenz in dramatischem Erzählen • Fähigkeit zu kooperativem Arbeiten • Kenntnis der Formalien fürs Drehbuchschreiben und Umgang mit professioneller Software 				
Inhalte	Zu den Lehrveranstaltungen gehören Übungen zur sinnlichen Wahrnehmung und phänomenologische Schreibübungen. Es werden die Grundlagen der Dramaturgie und damit des dramaturgischen Denkens erlernt. Darüber hinaus entwickeln die Studierenden ein Selbstverständnis für eine kontinuierliche Schreibpraxis. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf dem kooperativen Arbeiten, das für die Filmpraxis unerlässlich ist.				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungsformen	Unbenotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: erste Drehbuch-Fassung eines max. 5-minütigen fiktionalen Kurzfilms 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	nicht notenrelevant				
Modulverantwortung	Prof. Magnus Vattrodt				
Dozierende	Daniel Bickermann, Julia Charakter, Christof Düro, Andreas Gäßler, Felix Hasenfratz, Karin Kaci, Alex Melzener, Corinna Nilson, Florian Strebin				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Drehbuch II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Theoretische Grundlagen 1		10	20	
	Branche 1		5	25	
	Szenenarbeit 2		15	15	
	Theoretische Grundlagen 2		10	20	
	Dramaturgie 3		15	15	
	Schreibprojekt 2		15	135	
Gesamtworkload	300				
ECTS credits	10				
Studiensemester	2. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung der Kenntnisse im filmischen Erzählen • Fähigkeit, glaubwürdige Figuren zu entwickeln • Fähigkeit, authentische Dialoge zu schreiben • Verständnis emotional wahrhaftige Figuren zu entwickeln und Fähigkeit, dramaturgisch sinnvoll strukturierte Szenen und Dialoge zu schreiben • Fähigkeit, Drehbücher für mittellange Filme zu entwickeln und umzusetzen • Erste Begegnung mit dem Film- und TV-Markt 				
Inhalte	<p>Die Studierenden erlangen aufbauend auf ihrem dramaturgischen Grundwissen Kenntnisse und Fähigkeiten in der Figurenentwicklung sowie im Aufbau von Handlungsbögen, Sequenzen und Szenen. Sie entwickeln ihr Bewusstsein für die Wirkungsmechanismen des Films weiter und nehmen in Formen aktivierender Lehre am aktuellen theoretischen Diskurs zum filmischen Erzählen teil.</p> <p>Darauf aufbauend entwickeln die Studierenden in diesem Modul ein Drehbuch für einen mittellangen Film, wobei sie in den verschiedenen Werkstufen von der ersten Idee über das Exposé und das Treatment bis hin zur Drehbuchfassung durch dramaturgische Experten individuell und engmaschig betreut werden. In dramaturgischen Beratungssitzungen und flankierenden Seminaren zur Entwicklung glaubwürdiger Figuren lernen die Studierenden, pointierte Dialoge und eine dramaturgisch nachvollziehbare Szenengestaltung zu schreiben.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: Drehbuch für einen mittellangen Film (max. 30 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	6,29 %				
Modulverantwortung	Prof. Magnus Vattrodt				
Dozierende	Felix Hassenfratz, Julia Willmann, Alex Daus, Jonas Heicks, Karin Kaci, Sonja Paetz, Andreas Gäßler, Ben von Rönne, Alexander Scholz, Ira Tondowski, Dr. Cornelia Ackers, Sandra Schröder, Marcus Seibert, Katrin Merkel				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Drehbuch III				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Branche 2		10	20	
	Case Study 1		15	15	
	Dramaturgie 4		25	35	
	Branche 3		10	20	
	Case Study 2		10	20	
	Dramaturgie 5		15	15	
	Szenenarbeit 3		25	35	
	Genre 1		10	20	
	Pitch-Training 1		10	20	
	Kreatives Schreiben 2		10	20	
	Schreibprojekt 3		30	60	
Gesamtworkload	450				
ECTS credits	15				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterte Kenntnisse sowohl klassischer als auch innovativer Dramaturgien • Erweiterung der Kenntnisse dramaturgischer Modelle und Methoden • Kenntnis von Recherchemethoden, Fähigkeit zur Anwendung der Recherche auf fiktionale Arbeit • Fähigkeit zur Übertragung von Analysefähigkeiten auf Fallbeispiele und eigenes inszeniertes szenisches Material • Fähigkeit, dramaturgisches Feedback aufzunehmen, einzuordnen und umzusetzen • Fähigkeit, effektive und künstlerisch überzeugende Szenen zu entwickeln und zu überarbeiten • Vertiefung der Kenntnis des Film- und TV-Markt 				
Inhalte	<p>Die Studierenden erweitern ihr Verständnis von Dramaturgie, indem sie sich mit klassischen und innovativen Dramaturgie-Modellen auseinandersetzen und diese auf eigenes szenisches Material anwenden. Ein besonderer Fokus liegt auf der Gestaltung von Szenen, die auf Spielbarkeit überprüft und in ihrer inszenierten Form erlebt und analysiert werden. Ein weiterer Schwerpunkt liegt in diesem Semester auf dem Erlernen, Durchführen und Anwenden von Recherche für die fiktionale Arbeit. In dem intensiven Rechercheprojekt verfolgen die Studierenden das Ziel, ihr individuelles Thema komplex und tiefgehend aufzubereiten, um daraus glaubwürdige und relevante Stoffe zu entwickeln. Fallbeispiele und weitere Begegnungen mit Film- und Medienschaaffenden stellen einen aktiven Bezug zur Branche her.</p>				
Lehrformen	Seminare, Projektarbeit				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: Recherchedossier (5–10 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				

Anteil Modulnote an Gesamtnote 9,43 %

Modulverantwortung Prof. Magnus Vattrodt

Dozierende Prof. Magnus Vattrodt, Robert Schaefer, Britta Honigmann, Florian Strebin, Keith Cunningham, Roland Zag. Ira Tondowski, Peter Wittenberg, Jan Berning, Tom Abrams, Axel Melzner, Christof Düro

Empfohlene Literatur Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Drehbuch IV				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Genre 2		25	35	
	Pitch-Training 2		25	35	
	Serielles Erzählen		15	75	
	Genre 3		10	20	
	Pitch-Training 3		20	100	
	Transmediales Storytelling		10	20	
	Branche 4		10	20	
	Branche 5		10	20	
Gesamtworkload	450				
ECTS credits	15				
Studiensemester	5. und 6. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, künstlerische Arbeiten überzeugend und unterhaltsam zu präsentieren • Kenntnis unterschiedlicher Genres in Film und TV • Theoretische Kenntnis der (medialen) Formate Serie und Games • Fähigkeit, diese Kenntnisse praktisch umzusetzen • Erste Begegnung mit dem Serien- und Games-Markt 				
Inhalte	<p>Im Mittelpunkt dieses Moduls stehen die dramaturgischen Paradigmen verschiedener Genres und Formate. Neben dem Erlernen von Genretheorien, befassen sich die Studierenden mit Blick auf die Digitalisierung des Film- und TV-Marktes mit seriellem Erzählen und Games.</p> <p>Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf dem Erlernen, die eigenen Stoffe vor einem Publikum präsentieren zu können. Zudem werden die Studierenden darin unterstützt, mit Blick auf die Zeit nach dem Studium und ihre selbstständige Arbeit und sich als Drehbuchautor*in auf dem Medienmarkt zu verorten.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: Pitch-Papier (1–2 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	9,43 %				
Modulverantwortung	Prof. Magnus Vattrodt				
Dozierende	Prof. Magnus Vattrodt u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Regie I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Grundlagen Regie 1				
	Dramaturgie 1		10	20	
	Kurzfilm-Kunst		10	20	
	Schauspielarbeit 1		15	15	
	Produktion, Szenenbild, VFX		15	15	
	Minipilot		30	30	
	Stoffentwicklung im Team		25	35	
	Regiearbeit 1				
	Theorie		15	15	
	Praxis: Figur und Szene		20	10	
	Dokumentarisches Arbeiten 1				
	Theorie		15	15	
	Praxis		15	15	
Gesamtworkload	360				
ECTS credits	12				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundkenntnisse der filmischen Gewerke und ihrer Aufgabengebiete • Grundlegende Kompetenzen in der dokumentarischen Praxis (Recherche) • Grundlegende Kompetenzen in der Teamarbeit, mit einer Vertiefung in der Zusammenarbeit mit den Autor*innen • Grundlegende Kenntnis der verschiedenen Arbeitstechniken von Schauspieler*innen • Grundlegende Kompetenzen in der Recherche und im Schreiben von Konzepttexten 				
Inhalte	<p>Die Studierenden erarbeiten sich in einer Reihe von Theorie- und Praxisseminaren relevante Grundlagenkenntnisse der Regie. Sie analysieren in einzelnen Seminaren alle Aspekte der Filmherstellung vom Konzept bis zum Schnitt und erwerben ein grundlegendes Verständnis für alle Gewerke, mit denen die Regie zusammenarbeitet. Durch die gemeinsame Exkursion mit dem Drehbuch-Department wird insbesondere diese Zusammenarbeit in der Stoffentwicklungsphase geschult.</p> <p>Sie setzen sich mit der Schauspielarbeit auseinander und erfahren durch eigenes Schauspiel und dessen Reflexion die wichtigsten Aspekte dieser kreativen Arbeit.</p> <p>In praktischen Übungen lernen sie, welche Relevanz Recherche für die dokumentarische Konzeptarbeit hat, und lernen, ihre Ideen schriftlich niederzulegen.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit, Selbststudium				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (2 Drehtage) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Recherche, Arbeitsprobe				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	7,10 %				

Modulverantwortung	Prof. Ruth Olshan, Prof. Katalin Gödrös
Dozierende	Prof. Ruth Olshan, Prof. Katalin Gödrös, Prof. Uli Hanisch, Prof. Peter Herrmann, Prof. Rolf Mütze, Daniel Bickermann, Alexander Daus, Elmar Freels, Julia Grünewald, Felix Hassenfratz, Karin Kaci, Corinna Nilson, Ira Tondowski
Empfohlene Literatur	Literaturangaben, zu sichtende Filme und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Regie II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Grundlagen Regie 2				
	Filmmusik		10	5	
	Erzählen in vier Bildern		15	15	
	Regiearbeit 2				
	Szenen- und Dialoggestaltung		15	7,5	
	Figurenentwicklung		15	7,5	
	Schreibprojekt 2		25	125	
	Dokumentarisches Arbeiten 2				
	Konzeptarbeit (dokumentarisch / fiktional)				
Gesamtworkload	240				
ECTS credits	8				
Studiensemester	2. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der Möglichkeiten und Notwendigkeiten des filmischen Erzählens durch die Theorie der Auflösung und die praktische Anwendung derselben • Praktische Grundkenntnisse in die Arbeitsweisen der Schauspieler*innen • Theoretische und praktische Grundkenntnisse der Konzeptarbeit (dokumentarisch, hybrid und fiktional, inhaltliche und visuelle Konzepte erstellen, Konzepte mündlich und schriftlich vermitteln) • Anfertigen von Exposés und Treatments • Kenntnis von Recherchemethoden, Fähigkeit zur Anwendung der Recherche auf fiktionale und dokumentarische Arbeit 				
Inhalte	<p>Schwerpunkt im 2. Semester ist die weiterführende Auseinandersetzung mit der Konzeptarbeit, durch die Analyse schriftlicher Entwürfe durch die Diskussion und Stellungnahme zu den Skripten der Mitstudierenden bis hin zur Umsetzung in Teamarbeit.</p> <p>Hierzu zählen der Visualisierungsprozess mit dem Kamera-Department und Inszenierungsansätze in kleineren Übungen mit Schauspieler*innen. Die Suche nach den eigenen künstlerischen Ideen erfolgt in Eigenarbeit, aber auch in Zusammenarbeit mit den Teamkolleg*innen. Alles Erlernte wird praktisch angewendet. Der Prozess wird unterstützt durch den Austausch mit älteren Studierenden.</p> <p>In der dokumentarischen Arbeit wird anhand der filmischen Arbeiten von verschiedensten Dokumentarfilmer*innen überprüft und verglichen, was einen guten Dokumentarfilm ausmacht, welche Genres es gibt und welche Arbeitsschritte notwendig sind. In der praktischen Umsetzung werden ausgehend vom Rechercheprozess über die Schreibearbeit bis zur schriftlichen Fixierung der filmischen Ideen alle wesentlichen Schritte erprobt und anschließend präsentiert.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Kurzfilm, max. 10 Minuten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben				

Anteil Modulnote an Gesamtnote 4,73 %

Modulverantwortung Prof. Ciro Cappellari, Prof. Katalin Gödrös

Dozierende Prof. Ciro Cappellari, Prof. Katalin Gödrös, Alasdair Reid, Michael Koch, Felix Hassenfratz, Karin Kaci, Julia Willmann, Ira Tondowski, Dr. Cornelia Ackers, Alexander Daus, Andreas Gäßler, Jonas Heicks, Katrin Merkel, Sonja Paetz, Sandra Schröder, Marcus Seibert, Ben von Rönne

Empfohlene Literatur Literaturangaben, zu sichtende Filme und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Regie III				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Differenzierung Regie 1				
	The Hero's Journey		15	15	
	Authentische Inszenierung		20	40	
	Regiearbeit 3				
	Bild und Raum im Erzählkino		15	15	
	Casting und Schauspielerarbeit		20	10	
	Dokumentarisches Arbeiten 3				
	Exkursion DOK Leipzig		20	10	
	Das Interview		15	15	
	Differenzierung Regie 2				
	Schnitt für Regie		15	15	
	Reflexionen zur Halbzeit und Krisenmanagement		10	20	
	Lichtgestaltung 2		50	40	
	Regiearbeit 4				
	Authentische Inszenierung		20	40	
	Dokumentarisches Arbeiten 4				
	Konzeptarbeit / Praxis		15	15	
Gesamtworkload	450				
ECTS credits	15				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Theoretische Kenntnisse der Dramaturgischen Methoden • Erkennen der Relevanz von Genre- und Genderaspekten im Hinblick auf die eigenen Stoffe • Fundierte Kenntnisse in der dokumentarischen Konzeptarbeit (Schreiben, Format bedienen, Recherchertools nutzen) • Entwickeln von Skripten und Pitches im Hinblick auf Branchenvertreter*innen als Adressat*innen • Planen, arrangieren und durchführen von Castings • Kommunikation, Ideentransfer in der Arbeit mit Schauspieler*innen • Analyse der eigenen Teamarbeit und Teamführung • Praktische Kenntnis professioneller Lichtgestaltung 				
Inhalte	<p>Im 2. Jahr werden in Theorie und Praxisseminaren die Themen des ersten Jahres vertieft und die erworbenen Fähigkeiten werden routiniert angewendet und erweitert.</p> <p>In der fiktionalen Stoffentwicklung lernen die Studierenden, auch Genre- und Genderaspekte in den Arbeitsprozess zu integrieren. In der dokumentarischen Recherche werden sie darin angeleitet, ihre filmischen Ideen präziser zu fixieren und zugleich die Erwartungen einer professionellen Leserschaft zu berücksichtigen. Die Betrachtung der Ergebnisse erlaubt zudem die Reflexion der eigenen Schreibtechnik.</p>				

	<p>Der Prozess des Castings wird vorgestellt und die Studierenden lernen ein eigenes Casting-Konzept zu formulieren und umzusetzen. Dabei stehen die Kommunikation mit den Schauspieler*innen im Zentrum sowie die Antizipation der möglichen Arbeitsschritte und deren Anwendung.</p> <p>Auch die Kommunikation im Team wird anhand von eigenen Arbeiten und Erfahrungen analysiert und reflektiert und Arbeitsmethoden werden vermittelt und in der Praxis angewandt.</p> <p>Das Thema Lichtgestaltung bekommt in diesem Studienjahr viel Raum im Rahmen einer komplexen praktischen Übung. Die Studierenden lernen gemeinsam mit den Kamerastudierenden, welchen Einfluss die jeweilige Lichtstimmung und die gesamte Lichtgestaltung auf die filmische Erzählung hat. Bedeutung, Wirkungsweise und Handhabung werden analysiert und praktisch eingeübt.</p>
Lehrformen	Exkursion, Seminare, Übungen
Prüfungsformen	<p>Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): Arbeitsproben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dokumentarische Übung (Konzeptpapier von 3–4 Seiten) • filmische Übung (max. 10 Minuten Film)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Präsentation
Anteil Modulnote an Gesamtnote	8,88 %
Modulverantwortung	Prof. Ciro Cappellari, Prof. Katalin Gödrös
Dozierende	Prof. Ciro Cappellari, Prof. Katalin Gödrös, Prof. Jutta Pohlmann, Keith Cunningham, Hanna Doose, Christian Becker, Manuel Hendry, Daniel Abma, Sophie Molitoris, Sabine Schwedhelm, Marie Kaub
Empfohlene Literatur	Literaturangaben, zu sichtende Filme und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Regie IV				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Differenzierung Regie 3				
	Recht, Kinderfilm, Präsentation und Pitchtraining		20	10	
	Regiearbeit 5				
	Konzeptarbeit (jahrgangsübergreifend)		20	40	
	Praxis (u. a. Casting-/Schauspielerarbeit)		15	15	
	Dokumentarisches Arbeiten 5				
	Trailer, Arbeiten mit Laien		10	20	
	Dokumentarisch-narratives Denken und Planen		20	40	
Gesamtworkload	210				
ECTS credits	7				
Studiensemester	5. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Anfertigung von filmischen Konzepten und mehreren Stoffen zeitgleich, (inklusive Moods für Bildgestaltung, Cast und Sound) in Zusammenarbeit mit den Drehbuchautor*innen und Produzent*innen • Planen und verschriftlichen von dokumentarischen Konzepten • Präsentieren bzw. Pitchen von zuvor entwickelten Stoffen • Entwerfen eines eigenen Trailer-Konzepts • Einordnung eigener Filmprojekte in den rechtlichen Rahmen • Theoretischer Background für das Arbeiten mit Kindern und Laien 				
Inhalte	<p>Im 5. Semester spezialisieren und professionalisieren die Studierenden ihre Kompetenzen in ausgewählten Themenbereichen. Die Konzeptarbeit – sowohl im dokumentarischen als auch im fiktionalen Bereich – tritt in eine neue Phase, in der die schriftlich niedergelegten Projektideen an professionellen Maßstäben gemessen werden. Die Präsentation der Projektideen sowohl schriftlich als auch in der mündlichen Präsentation und im Pitch müssen nun selbstständig kreiert, strukturiert und durchgeführt werden. Begleitet wird der Prozess von Tutorien und diversen Feedbackrunden. Diese Struktur bereitet die Studierenden auf die Zeit nach dem Studium vor.</p> <p>Weitere Themen sind die Herstellung von Trailern, professionellen Pitches und die Arbeit mit Kindern und Laien samt rechtlichen Besonderheiten. Zudem vertiefen die Studierenden ihre Kompetenzen in den Gebieten der Bildgestaltung im Sound oder auch beim Casting in Hinblick auf ihr Abschlussprojekt.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: Arbeitsprobe <ul style="list-style-type: none"> • Kurzfilm (max. 20 Minuten Film) <i>oder</i> <ul style="list-style-type: none"> • Pitch-Materialien (max. 10 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	4,14 %				
Modulverantwortung	Prof. Ciro Cappellari, Prof. Katalin Gödrös				

Dozierende

Prof. Ciro Cappellari, Prof. Katalin Gödrös, Alasdair Reid, Dr. Angelika Huber,
N. N

Empfohlene Literatur

Literaturangaben, zu sichtende Filme und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Kreativ Produzieren I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Dramaturgie 1: Dramaturgische Grundlagen		10	20	
	Kurzfilm-Kunst		20	10	
	Dramaturgie 2: Drehbuchformate		10	20	
	Dramaturgie 2: Kurzfilmdramaturgie		10	20	
	Produktionelle Grundlagen		12,5	17,5	
	Film und Recht 1		15	15	
	Stoffentwicklung im Team		42,5	47,5	
	Kreativ Produzieren 1		30	60	
Gesamtworkload	360				
ECTS credits	12				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Umfassender Überblick über die Entstehungsphasen eines Filmprojekts und die Funktionen der daran beteiligten Gewerke sowie Verständnis der Zusammenhänge filmischer Gewerke • Aneignung und Präsentation produktionsrelevanter Daten aktueller Produktionen • Grundständige Kenntnisse der Dramaturgie, des filmischen Erzählens und der dramaturgischen Umsetzung von Stoffideen • Verständnis für kollaborativen Arbeitsstil in der Stoffentwicklung • Befähigung zur Entwicklung eigener Stoffideen • Befähigung zur Beurteilung von Stoffen und Drehbüchern sowie zur Drehbuchanalyse unter künstlerischen und produktionsellen Aspekten sowie auf zeitliche und wirtschaftliche Machbarkeit 				
Inhalte	<p>Das Modul vermittelt erste Grundlagen der Dramaturgie und von der Produktion in der Filmherstellung für Kurz- und Langfilme. Die Studierenden beschäftigen sich sowohl mit ihren Aufgaben und ihrer Rolle im Produktionsprozess als auch verschiedene Aspekte des dramaturgischen Schreibens.</p> <p>Die Studierenden analysieren aktuelle deutsche Filmprojekte auf Basis des Drehbuchs, erstellen Lektorate und lernen exemplarische Entstehungsgeschichten realisierter Filme anhand von Case Studies kennen.</p> <p>Zu den Lehrveranstaltungen gehören Übungen zum aktiven Zuhören, allgemeine Improvisationstechniken sowie das Trainieren von Kritikbereitschaft und Techniken zur Vermeidung von Blockaden. Es werden Grundbegriffe dramaturgischen Denkens erlernt. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf dem kooperativen Arbeiten, das für die Filmpraxis unerlässlich ist.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • mündlicher Beitrag (ca. 20 Min.) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, mündlicher Beitrag				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	7,06 %				
Modulverantwortung	Prof. Dr. Melanie Andernach				

Dozierende	Prof. Dr. Melanie Andernach, Prof. Katalin Gödrös, Daniel Bickermann, Alexander Daus, Elmar Freels, Julia Grünewald, Felix Hassenfratz, Karin Kaci, Alex Melzener
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Kreativ Produzieren II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Unternehmerische Grundlagen 1		10	5	
	Film und Recht 2		10	5	
	Figurenentwicklung		15	15	
	Szenen- und Dialoggestaltung		15	15	
	Pitch-Entwicklung		25	125	
	Kreativ Produzieren 2		15	15	
Gesamtworkload	270				
ECTS credits	9				
Studiensemester	2. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Figurenentwicklung, der Herausarbeitung klarer Handlungsstränge und der emotionalen Zuschauerbindung • Befähigung zur Anwendung dramaturgischer Theorien und Modelle sowie deren Vokabular • Befähigung zur Reflexion des eigenen Standpunkts im Stoffentwicklungsprozess • Grundkenntnisse des Rollenverständnisses als kreative*r Produzent*in im kollaborativen Prozess der Filmherstellung • Kenntnisse über das Aufstellen von Drehplänen und Kalkulationen für Filmprojekte • Befähigung zur Planung und Organisation eines basalen Produktionsworkflows und zur Durchführung einer Filmproduktion 				
Inhalte	<p>In Seminaren und Übungen lernen die Studierenden zudem die Prinzipien der Kalkulation und Budgetierung von Filmprojekten kennen. In der Analyse aktueller Filme und Serien erproben sie Tools zur Beurteilung und Einordnung. Auf der Grundlage gemeinsamer Seminare und Übungen mit dem Fachschwerpunkt Drehbuch erarbeiten die Studierenden eigene 25-minütige fiktionale Drehbücher.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Drehbuch für einen 25-minütigen Spielfilm) • Referat 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Referat				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	5,29 %				
Modulverantwortung	Prof. Dr. Melanie Andernach				
Dozierende	Prof. Dr. Melanie Andernach, Katharina Walther, Martin Todsharow, Felix Hassenfratz, Karin Kaci, Julia Willmann, Ira Tondowski, Dr. Cornelia Ackers, Alexander Daus, Andreas Gäßler, Felix Hassenfratz, Jonas Heicks, Katrin Merkel, Sonja Paetz, Sandra Schröder, Marcus Seibert, Ben von Rönne				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Kreativ Produzieren III				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Medien und Markt 1		10	20	
	Unternehmerische Grundlagen 2		15	15	
	Kreativ Produzieren 3		20	40	
	Filmherstellung (inkl. Filmmusik)		30	30	
	Medien und Markt 2		30	30	
	Stoffentwicklung		20	10	
	Unternehmerisches Denken		15	15	
	Kreativ Produzieren 4		25	35	
	Film und Recht 3 und 4		30	60	
Gesamtworkload	450				
ECTS credits	15				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Überprüfung von Ideen für Filme und Formate auf ihre Marktfähigkeit und zur gezielten Entwicklung medialer Formate und Projekte für spezifische Märkte • Überblickswissen zu nationalem Medienmarkt und aktuellen audiovisuellen Formaten • Grundlegende Kenntnisse des Medienrechts (inklusive Urheberrecht) und der Vertragsgestaltung bei der Produktion audiovisueller Werke • Erwerb der Fähigkeit zur Analyse verschiedener Vertragsformen (Entwicklungs-, Drehbuch-, Produktions- und Auswertungsverträge) und zur Entwicklung praktischer Handlungsstrategien basierend auf den Ergebnissen der Vertragsanalyse • Befähigung zum Führen von Vertragsverhandlungen • Erweiterte Kenntnisse über die Finanzierungsmöglichkeiten für Film- und TV-Produktionen • Erweiterte Kenntnisse der grundlegenden Strukturen wirtschaftlichen Handelns • Vertieftes Verständnis für die Position des*der Unternehmers*in 				
Inhalte	<p>Das Modul vermittelt den angehenden Produzent*innen die Fähigkeit, den Prozess der Filmentstehung strategisch zu begreifen. In Seminaren und Übungen befassen sich die Studierenden mit produzentischen Realisierungsstrategien durch eine Auseinandersetzung mit Rechtspositionen, Filmrecht und analysieren von Vertragsformen. Darüber hinaus erarbeiten sie sich erweiterte Kenntnisse in Finanzierungsstrukturen und unternehmerischen Handelns. Die Kernaufgabe der Produzent*innen, Stofffindung und Stoffentwicklung, wird weiter vertieft und die Präsentation realisierter Stoffe analysiert und geübt.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): <ul style="list-style-type: none"> • Klausur (90 Minuten) • Arbeitsprobe 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Klausur				

Anteil Modulnote an Gesamtnote 8,82 %

Modulverantwortung Prof. Dr. Melanie Andernach

Dozierende Prof. Dr. Melanie Andernach, Norbert Klingner, Katharina Walther, Herbert Linkesch, Yana Höhnerbach, Benjamin F. Wieg, Tobias Palmer

Empfohlene Literatur Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Kreativ Produzieren IV				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Medien und Markt 3		30	30	
	Kreativ Produzieren 5		30	30	
	Unternehmerische Grundlagen 3		30	30	
	Film und Recht 5		15	15	
	Medien und Markt 4		15	15	
	Kreativ Produzieren 6		20	10	
Gesamtworkload	270				
ECTS credits	9				
Studiensemester	5. und 6. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb eines umfassenden Verständnisses für die nationalen und internationalen Medienmärkte • Erweitertes Verständnis der Aufgaben des*der Produzenten*in als unternehmerisch handelnde*r Projektverantwortliche*r bei Akquisition, Finanzierung und Verkauf von Projekten • Fundierte Kenntnisse der wirtschaftlichen und rechtlichen Strukturen in der Auswertung von Filmen und Formaten sowie alternativer Produktions- und Vertriebsmethoden • Vertiefte Kenntnisse der Filmfinanzierung (öffentlich-rechtliche und private Finanzierungsquellen auf der regionalen, der bundes- und der europäischen Ebene) • Ausgeprägte Kenntnisse der Prinzipien der Firmenbuchführung und Bilanzierung • Vertiefung und Zusammenführung aller bisher im Fachstudium erlernten Kompetenzen in der Produktion von Medienprojekten • Weiterentwicklung des eigenen Profils und der künstlerischen Identität als kreative*r Produzent*in 				
Inhalte	<p>Das Modul verfeinert das Instrumentarium des*der Produzent*innen bei der Stofffindung und Stoffentwicklung im Bezug zum Markt und zum eigenen Profil. Sie erarbeiten marktfähige Präsentationen von Konzepten, Drehbüchern und Projekten.</p> <p>Das Modul vertieft die Kenntnisse der Studierenden im Aufgabenbereich des*der unternehmerisch handelnden Projektverantwortlichen. Bearbeitet werden neben den Wertschöpfungsketten von Filmen und anderen Formaten das Projektmarketing sowie alternative Produktions- und Vertriebsmethoden. Sie analysieren die nationalen und internationalen Märkte für Filme und audiovisuelle Formate und erweitern ihr Verständnis der Aufgaben des*der Produzent*in bei der Akquisition, der Finanzierung und dem Verkauf von Projekten. Im 6. Semester entwickeln die Studierenden marktfähige Projekte für das eigene Portfolio auf der Basis von bestehenden Werken.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Klausur (90 Minuten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Klausur				

Modulhandbuch | FILM (B.A.)

Anteil Modulnote an Gesamtnote 5,29 %

Modulverantwortung Prof. Dr. Melanie Andernach

Dozierende Prof. Dr. Melanie Andernach, N. N.

Empfohlene Literatur Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Kamera I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Grundlagen Lichttechnik		20	40	
	Grundlagen Kamera I		30	30	
	Einführung Bildgestaltung: Kadrage		45	45	
	VFX 1		50	100	
Gesamtworkload	360				
ECTS credits	12				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Anwendung von elementaren Kenntnissen in Lichttechnik, Optik, Belichtung, Bildaufnahmeformaten und Kadrage in angeleiteten Projekten • Berücksichtigung von technischen Bedingungen bei der Umsetzung von gestalterischen Ideen • Vermittlung von gestalterischen Ideen in einem kleinen Team • Grundlegende Präsentationskompetenzen eigener künstlerischen Arbeiten vor einem Fachpublikum • Grundlegenden Kommunikation der arbeitsteiligen Teamarbeit für den non-fiktionalen Film 				
Inhalte	<p>Im Modul Fachschwerpunkt Kamera I eignen sich die Studierenden relevante technische Grundlagenkenntnisse aus dem Themenbereich Kamera/ Bildgestaltung an. So üben sie sich in der Anwendung von lichttechnischen Geräten, errechnen Belastungsgrenzen für Stromkreise und erlernen die korrekte Verwendung von Geräten.</p> <p>Darüber hinaus setzen sie sich praxisorientiert mit den Themen Optik, Belichtung, Bildaufnahmeformate und Bildgestaltung auseinander.</p> <p>Im Rahmen der Übung VFX 1, die mit dem Fachschwerpunkt VFX & Animation durchgeführt wird, werden die bis dahin erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten von den Studierenden in arbeitsteiligen Teams angewendet. Während der Postproduktionsphase erhalten sie zudem eine Einführung in Grading und digitale Postproduktionsworkflows. Zum Abschluss üben sie die Projektpräsentation vor einem fachkundigen Publikum.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (kumulativ): für Grundlagen Lichttechnik, Grundlagen Kamera: <ul style="list-style-type: none"> • Klausur für Kadrage: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe für VFX I: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Klausur, Arbeitsproben				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	7,06 %				
Modulverantwortung	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus				
Dozierende	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus, Fabian Klein, Knut Maier, Nicolay Gutscher, Min Tesch, Jürgen Tomadini, Dirk Meier				

Empfohlene Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder
Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Kamera II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Grundlagen Kamera 2: Auflösung		15	15	
	Kamera-Assistenz		15	15	
	Dolly-Workshop		15	15	
	Grading		15	15	
	Dramaturgie 2		10	20	
	Fachpraxis 1		0	30	
	Licht und Farbe		55	35	
Gesamtworkload	270				
ECTS credits	9				
Studiensemester	2. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterte technisch-handwerkliche Fähigkeiten • Grundlegendes Verständnis dramaturgischer Modelle und deren Anwendung in der Kinematografie • Grundlegende Kompetenz im digitalen Grading • Befähigung zu emotional motivierten Gestaltungsprozessen mithilfe von Licht und Farbe • Adäquate Kommunikation in arbeitsteiliger Teamarbeit für fiktionalen Film 				
Inhalte	<p>Im Modul Fachschwerpunkt Kamera II erweitern die Studierenden ihre Grundlagenkenntnisse im Bereich Kamera und wenden sie unter Anleitung an, um sich auf selbstständige Tätigkeiten in den Folgeprojekten vorzubereiten. So erhalten sie einen Überblick über die Arbeit als Kameraassistentin und im Umgang mit dem Dolly.</p> <p>Sie lernen essenzielle dramaturgische Modelle der Filmerzählung und entwickeln kinematografische Umsetzungen zu einer dramaturgisch motivierten Auflösung weiter. Darüber hinaus beschäftigen sich die Studierenden mit dem Themengebiet Licht und Farbe – insbesondere dem dramaturgisch intendierten Lichtwechsel und seiner emotionalen Wirkung. Die Präsentation und Überprüfung der Ergebnisse vor Publikum ist Teil dieser Veranstaltung.</p> <p>Aufbauend auf der Grading-Einführung im 1. Semester setzen die Studierenden ihre Auseinandersetzung mit den grundlegenden Gestaltungsmöglichkeiten der digitalen Postproduktion fort, um sie auf das angeleitete Graden des Semesterprojekts vorzubereiten.</p> <p>Die Fachpraxis I ist Übung der ersten fachpraktischen Fähigkeiten im Kamerastudium (Schwenks und Ergonomie der Geräteführung), die in jeweiligen Arbeitsproben nachgewiesen werden müssen.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Fachpraxis 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsproben für Licht & Farbe:				

	<ul style="list-style-type: none">• Referat, Konzept, Arbeitsprobe
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Selbststudium
Anteil Modulnote an Gesamtnote	5,29 %
Modulverantwortung	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus
Dozierende	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus, Holger Pest, Maïke Maier, Dirk Meier, Daniel Bickermann
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Kamera III				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Visuelle Dramaturgie: Authentische Inszenierung		25	35	
	Digitales Bild		10	20	
	Lichtgestaltung 1		35	25	
	Non-fiktionale Erzählformen		20	40	
	Fachpraxis 2			60	
Gesamtworkload	270				
ECTS credits	9				
Studiensemester	3. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur elementaren Analyse von Konzepten der visuellen Dramaturgie und ihrer Umsetzungsstrategien (fiktional, non-fiktional) • Sicherheit in der Konzeption und Umsetzung eigener visueller Erzählstrategien • Erweiterung der Kompetenzen im Bereich der Bildgestaltung • Sicherheit im Kommunizieren und Formulieren ästhetischer und dramaturgischer Aspekte • Anwendung klassischer Lichtgestaltungsmöglichkeiten • Ausgebildete Routinen im Umgang mit fachspezifischer Technik und hinsichtlich des ifs-internen Ablaufs 				
Inhalte	<p>Im Modul Fachschwerpunkt Kamera III erweitern die Studierenden ihre erzählerischen und dramaturgischen Grundkenntnisse – besonders in Hinblick auf non-fiktionale Erzählformen. In Zusammenarbeit mit Studierenden aus anderen Departments erproben sie die Gestaltungsmöglichkeiten der non-fiktionalen Filmsprache, der Bildkomposition und -dramaturgie, die gemeinsame konzeptionelle Arbeit sichert das praktische Verständnis aller Beteiligten in kreativen Gruppenprozessen.</p> <p>Darüber hinaus setzen sich die Kamerastudierenden mit klassischen Lichtsituationen (hart/weich, Tag/Nacht) auseinander und setzen diese unter Berücksichtigung moderner Lichttechnik unter Anleitung um.</p> <p>Die Fachpraxis 2 ist die Übung erweiterter fachpraktischer Fähigkeiten im Kamerastudium (Kamerabewegung, Fokus und komplexe Schwenks), die in jeweiligen Arbeitsproben nachgewiesen werden müssen.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für non-fiktionale Erzählformen: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe für Fachpraxis 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe • Dokumentation 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Dokumentation, Selbststudium				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	5,29 %				
Modulverantwortung	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus				

Dozierende	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus, Dirk Maier, Jürgen Tomadini, Hannah Doose
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Kamera IV				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Praxis-Workshops 1		40	20	
	Bewegte Kamera		40	50	
	Lichtgestaltung 2		50	40	
	Fachpraxis 3			60	
Gesamtworkload	300				
ECTS credits	10				
Studiensemester	4. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Bestehen des Moduls Fachschwerpunkt Kamera III				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Analyse bewegter Einstellungen • Konzeption sowie Durchführung von Kamerabewegung mit geeigneten Hilfsmitteln • Sicherheit in der technischen Umsetzung von Kamerabewegungen • Konzeption und Umsetzung von Lichtkonzepten unter dramaturgischen Aspekten in Zusammenarbeit mit der Regie • Sicherheit in der Erstellung und Kommunikation visueller Konzepte gegenüber anderen Gewerken • Werkzeuge zur Visualisierung (Moodboards, Layouts, Prototypen) 				
Inhalte	<p>Im Modul Fachschwerpunkt Kamera IV widmen sich die Studierenden der dramaturgisch begründeten Lichtgestaltung. In der szenischen Zusammenarbeit mit Regiestudierenden erarbeiten sie visuelle Konzepte, die mit Schauspieler*innen praktisch umgesetzt werden. Dies führt zu einer größeren Sicherheit in der Konzeption und Formulierung visueller Konzepte. Die Verständigung zu visuellen Konzepten wird durch die Etablierung von Visualisierungswerkzeugen (Moodboards, Layouts, Prototypen) erleichtert und damit dem Branchenstandard angepasst.</p> <p>Die Studierenden erlernen technische Kamerabewegungen mithilfe von Geräten (Dollies, Gimbal, Schienen, Kräne etc.) und können diese sowohl praktisch als auch künstlerisch in ein visuelles Kamerakonzept einbetten.</p> <p>Die Fachpraxis III ist die Übung erweiterter fachpraktischer Fertigkeiten (komplexe Fahrten sowie Kamerabewegungen), die in jeweiligen Arbeitsproben nachgewiesen werden müssen.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Studienleistungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Lichtgestaltung 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe, Präsentation für Bewegte Kamera: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe, Präsentation für Fachpraxis 3: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Präsentation, Selbststudium				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	5,88 %				
Modulverantwortung	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus				
Dozierende	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus u. a.				

Empfohlene Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder
Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Kamera V				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Praxis-Workshops 2		25	65	
	Lichtgestaltung 3		30	30	
	Visuelle Konzeption (Teil 1 & 2)			60	
	Handschrift und Stil		10	20	
	Praktische Konzeption		10	20	
Gesamtworkload	270				
ECTS credits	9				
Studiensemester	5. und 6. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung von visuellen Konzepten unter Anwendung erweiterter lichtgestalterischer Möglichkeiten • Analyse und Erprobung erweiterter technischer und dramaturgischer Hilfsmittel für die Kameraarbeit • Methoden zur Erarbeitung und Aneignung neuer Techniken • Bewertung von Stilmitteln für die eigene Arbeit • Analyse und Evaluation der eigenen Kameraarbeit • Präzisierung der Methoden zur Konzeption und Organisation im Hinblick auf den Abschlussfilm 				
Inhalte	<p>Im Zentrum des Moduls Fachschwerpunkt IV steht die Vergegenwärtigung des eigenen künstlerischen Profils vor der Abschlussprojektphase. Die verschiedenen technischen und künstlerischen Gestaltungsmittel der Kameraarbeit werden überprüft und von den Studierenden in ihrer Anwendung bewertet: Im Rahmen der Lichtgestaltung widmen sich die Studierenden fortgeschrittenen Aspekten der technischen Bildgestaltung. Diese Spezialisierung wird exemplarisch zur Erarbeitung unbekannter technischer Umsetzungen von gestalterischen Ideen vermittelt. In Praxisworkshops werden erweiterte Gestaltungswerkzeuge ausgewählt und ihre Anwendung erprobt, die technische Bandbreite kinematografischer Werkzeuge ist damit erfasst.</p> <p>Im Hinblick auf den Abschlussfilm werden der eigene kinematografische Stil und die eigene Handschrift begründet und evaluiert. Die Studierenden wählen die für ihre eigene Arbeit wichtigen Gestaltungsmittel und kommunizieren die Konzepte adäquat und anschaulich. Dazu werden in der Veranstaltung Handschrift und Stil eigener und fremder filmischer Arbeiten analysiert. Mit der praktischen Konzeption erhalten sie im Hinblick auf den Abschlussfilm weitere Werkzeuge zur Strukturierung und Planung komplexer Filmprojekte (Prävisualisierung, Tools und Software zur Drehplanung).</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Exkursion				
Studienleistungen	Benotete Modulgesamtprüfung: Handschrift und Stil: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Präsentation				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	5,29 %				
Modulverantwortung	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus				

Dozierende

Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus u. a.

Empfohlene Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder
Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Bild I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Vom Drehbuch zum Film		15	15	
	Szenischer Schnitt 1		15	45	
	Szenischer Schnitt 2		20	70	
Gesamtworkload	180				
ECTS credits	6				
Studiensemester	1. und 2. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der wesentlichen technischen Abläufe, der Kommunikationsstrukturen und der Rolle des*der Editor*in innerhalb eines Filmteams • Grundständige Kenntnisse der Bildgestaltung • Elementares dramaturgisches Verständnis • Erkennen von Erzählbögen in kürzeren und längeren Formaten • Befähigung zur Planung und Durchführung eines basalen Postproduktionsworkflows 				
Inhalte	<p>Die Studierenden erhalten eine Einführung in die theoretischen und praktischen Bedingungen und Möglichkeiten des Tätigkeitsfeldes Editing. Sie erhalten dabei sowohl einen Einblick in das Arbeiten im analogen Scheideraum als auch in Projektstrukturen im Avid.</p> <p>Die Studierenden bereiten vorhandenes Filmmaterial für die Bearbeitung vor und strukturieren es. In einer ersten szenischen Übung entwickeln sie ein Verständnis für die Montage und somit für die dramaturgische Ausgestaltung einer kürzeren Sequenz. Anhand eines seriellen Formats fokussieren sie sich im 2. Semester auf die Reduktion einer Erzählung. Sie arbeiten den Kern eines längeren Erzählbogens heraus und lernen, wie man Dramaturgie und Aussage eines Dialogs durch die Montage lenken und beeinflussen und den Rhythmus der Szenen an sich bestimmen kann.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Szenischer Schnitt 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer im Selbststudium: 40 Zeitstunden) für Szenischer Schnitt 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe und Dokumentation (Bearbeitungsdauer im Selbststudium: 16 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Dokumentation				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	3,41 %				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Dozierende	Prof. Barbara Hennings, Prof. André Bendocchi-Alves, Yana Höhnerbach				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Bild II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Non-fiktionaler Schnitt		25	35	
	Szenischer Schnitt 3		20	70	
Gesamtworkload	150				
ECTS credits	5				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis und Analysefähigkeit künstlerischer Ausdrucksformen und Arbeitsweisen samt deren technischen Rahmenbedingungen • Schulung des künstlerischen Blicks und Befähigung zur konstruktiven Gesprächskultur • Erkennen und Verstehen von Struktur und Machart bei dokumentarischem Material • Befähigung, eigene kurze Dokumentarfilme zu schneiden • Berücksichtigung von Proportion, Reduktion, Intensität und Erzählbogen zugunsten einer szenischen Erzählung • Bewusstsein über ethische Verantwortung als Co-Autor*in • Grundzüge der Entwicklung der eigenen Handschrift als Editor*in 				
Inhalte	<p>In einem kurzen Dokumentarfilmprojekt werden den Studierenden Variationen und Techniken der Annäherung, der Interpretation und der Montage des Rohmaterials vorgestellt. Diese werden durch den eigenen Schnittprozess reflektiert und erfahrbar. Die Editor*innen werden für ihre besondere ethische Verantwortung in ihrer Rolle als Co-Autor*innen sensibilisiert.</p> <p>Im szenischen Schnitt lernen sie, den Kern einer Geschichte durch elliptische Erzählweisen in der Montage herauszuarbeiten. Sie analysieren die dramaturgische Bedeutung von Sprache und Dialog auf der Bildebene und beschäftigen sich darüber hinaus intensiv mit der Übersetzung von Wahrnehmung in Filmsprache. Anhand praktischer Schnittübungen werden Erzählstrukturen erforscht und experimentell eingesetzt sowie die Wirkungs- und Gestaltungsmöglichkeiten der Bildebene ausgelotet.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Non-fiktionaler Schnitt: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe und Dokumentation (Bearbeitungsdauer: 32 Zeitstunden) für Szenischer Schnitt 3: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe und Dokumentation (Bearbeitungsdauer: 32 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Dokumentationen				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	2,84 %				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Dozierende	Prof. André Bendocchi-Alves, Carina Mergens u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Bild III				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Szenischer Schnitt 4		30	120	
	Spezialisierungsphase Bild		20	100	
Gesamtworkload	270				
ECTS credits	9				
Studiensemester	5. und 6. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung und Zusammenführung aller bisher im Fachstudium erlernten Kompetenzen in der Bildgestaltung • Befähigung zur Montage eines mittellangen Films oder Langfilms unter professionellen Bedingungen • Eigenverantwortlicher, professioneller Umgang mit Rollen und Teamprozessen im Kontext künstlerischer Herausforderungen • Übertragen kreativer Absichten in erfolgreiches Projektmanagement und professionelle Workflows • Reflexion der eigenen Rolle im Team; künstlerische und handwerkliche Analyse der eigenen Stärken und Schwächen • Ausbau der eigenen Handschrift als Editor*in 				
Inhalte	<p>In diesem Modul werden die Studierenden zur Montage eines mittellangen Films oder Langfilms unter professionellen Bedingungen befähigt und planen und durchlaufen den gesamten Editing-Workflow. Sie erstellen und bearbeiten Roh- und Feinschnitt eines langen Formats und bereiten das Material eigenverantwortlich für die weitere Bearbeitung vor.</p> <p>Neben der Zusammenführung und Vertiefung technisch-handwerklicher sowie künstlerischer Kompetenzen werden auch Teamfähigkeit und Zeitmanagement geschult und evaluiert. Die Studierenden entwickeln eine künstlerische Haltung zu ihrem Werk und lernen zudem in der gemeinsamen Arbeit, einen kollektiven Stil für einen Stoff zu finden. Das Modul dient als direkte Vorbereitung auf die Abschlussprojekte; die Studierenden werden von erfahrenen Dozent*innen beraten.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Studienleistungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Szenischer Schnitt 4: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 64 Zeitstunden) für Spezialisierungsphase Bild: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 48 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	5,11 %				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Dozierende	Prof. Barbara Hennings, Prof. André Bendocchi-Alves u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Ton I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Tongestaltung 1		55	65	
	Tongestaltung 2		20	40	
Gesamtworkload	180				
ECTS credits	6				
Studiensemester	1. und 2. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundständige Kenntnisse der Tonaufnahme und -bearbeitung • Elementares Verständnis für tondramaturgische Gestaltungsmöglichkeiten sowie deren Wirkung und Bedeutung für die Erzählung • Kenntnis wesentlicher Prinzipien der Akustik • Befähigung zur Planung und Durchführung eines basalen Postproduktionsworkflows 				
Inhalte	<p>Die Studierenden erhalten eine Einführung in die Originaltonaufnahme, die nachträgliche Aufnahme von Sprache und Dialogen sowie das Geräuschemachen (Foley-Aufnahme) und deren jeweilige Bearbeitung im Tonschnitt und vertiefen ihre Kenntnisse im Rahmen einer Übung.</p> <p>Im 2. Semester liegt der Fokus auf der Räumlichkeit und der Gestaltung des dramaturgischen Raums. Inhaltliche Schwerpunkte sind außerdem die Wirkung von Kontinuität und Intensität sowie erzählerische Variationen durch das Schaffen von Atmosphären. Es wird deutlich, wie sich der Einsatz dramaturgischer Tonsignale („sichtbar“, bewusst wahrgenommen) und emotionaler Tonsignale („unsichtbar“, unbewusst wahrgenommen) auf Aufbau und Gestaltung einer Szene auswirkt. Die Studierenden erhalten handwerkliche, ästhetische und dramaturgische Sicherheit im Bereich des Tonschnitts und erarbeiten Möglichkeiten und Bedingungen einer Mischung in Relation zu Bildebene.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Tongestaltung 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 8 Zeitstunden) für Tongestaltung 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 24 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	3,41 %				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Dozierende	Prof. André Bendocchi-Alves, Holger Buff, Erik Seifert, Tilo Ehmann				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Ton II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Tongestaltung 3		15	45	
	Tongestaltung 4		25	65	
Gesamtworkload	150				
ECTS credits	5				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erweitertes Verständnis von Sprache, Dialog und Rhythmus sowie deren dramaturgischer Bedeutung und Wirkung • Fertigkeit zum Einsatz von Filmtone als dramaturgisches Mittel und narrative Ebene • Befähigung zur Planung und Durchführung eines Tongestaltungsworkflows inklusive Grundlagen der Vor- und Hauptmischung • Befähigung zur Teamarbeit in der Filmherstellung • Vertiefung des Rollenverständnisses als Editor und Sounddesigner im kollaborativen Prozess der Filmherstellung 				
Inhalte	<p>Die Studierenden beschäftigen sich mit Dialog, Atmo, Foleys, Soundeffekten und Musik als dramaturgische Elemente. Sie analysieren die dramaturgische Bedeutung von Sprache und Dialog auf der Tonebene und beschäftigen sich darüber hinaus intensiv mit der Übersetzung von Wahrnehmung in Filmsprache. Anhand praktischer Übungen wird die Bedeutung des Filmtons als elementare Ebene erforscht und mit ihr experimentiert und die Wirkungs- und Gestaltungsmöglichkeiten der Tonebene werden ausgelotet.</p> <p>Zur Vertiefung der theoretischen und praktischen Kenntnisse des Tonschnitts werden den Studierenden die Grundlagen des Mischpults und das Routing der Effektgeräte einer Kinomischung erklärt. Im Mischstudio werden sodann die Workflows einer Hauptmischung praxisnah vermittelt.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Studienleistungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Tongestaltung 3: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 16 Zeitstunden) für Tongestaltung 4: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 56 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Präsentation				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	2,84 %				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Dozierende	Prof. André Bendocchi-Alves u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Ton III				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Tongestaltung 5		25	155	
	Spezialisierungsphase Ton		20	100	
Gesamtworkload	300				
ECTS credits	10				
Studiensemester	5. und 6. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung und Zusammenführung aller bisher im Fachstudium erlernten Kompetenzen in der Tongestaltung • Befähigung zur Tongestaltung und Mischung eines mittellangen Films oder eines Langfilms unter professionellen Bedingungen • Eigenverantwortlicher, professioneller Umgang mit Rollen und Teamprozessen im Kontext künstlerischer Herausforderungen • Übertragen kreativer Absichten in erfolgreiches Projektmanagement und professionelle Workflows • Reflexion der eigenen Rolle im Team; künstlerische und handwerkliche Analyse der eigenen Stärken und Schwächen • Ausbau der eigenen Handschrift als Sounddesigner*in 				
Inhalte	<p>In diesem Modul werden die Studierenden zur Tongestaltung und Mischung eines Langfilms unter professionellen Bedingungen befähigt und planen und durchlaufen den gesamten Studioworkflow. Sie erstellen und bearbeiten Atmos, Soundeffekte, Dialog, Foleys und Musikgestaltung. Sie übernehmen eigenverantwortlich die Vormischung und begleiten final die Hauptmischung. Neben der Zusammenführung und Vertiefung technisch-handwerklicher sowie künstlerischer Kompetenzen werden auch Teamfähigkeit und Zeitmanagement geschult und evaluiert. Die Studierenden entwickeln eine künstlerische Haltung zu ihrem Werk und lernen zudem in der gemeinsamen Arbeit, einen kollektiven Stil für einen Stoff zu finden. Das Modul dient als direkte Vorbereitung auf die Abschlussprojekte; die Studierenden werden von erfahrenen Dozent*innen beraten.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Studienleistungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Tongestaltung 5: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 96 Zeitstunden) für Spezialisierungsphase Ton: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 48 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Präsentation				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	5,68 %				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Dozierende	Prof. André Bendocchi-Alves u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Montagetheorie I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden		
	Look, Listen, and Learn	10	20		
	Essential Storytelling: Dramaturgy for Editors	10	20		
	Montagetheorie und -ästhetik 1	15	15		
	Montagedramaturgie	5	10		
	Montagetheorie und -ästhetik 2	15	30		
Gesamtworkload	150				
ECTS credits	5				
Studiensemester	1. und 2. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Entschlüsselung und Artikulation filmischer Bedeutungsebenen • Theoretische Grundlagen der Figurenentwicklung, der Herausarbeitung klarer Handlungsstränge, der emotionalen Zuschauerbindung • Verständnis der Grundprinzipien der Dramaturgie auf allen filmischen Gestaltungsebenen • Befähigung zur Anwendung dramaturgischer Modelle und deren Vokabular • Grundkenntnisse historischer wie aktueller Montagetheorien und -prinzipien • Bewusstsein und Fachwissen über die Möglichkeiten der Einflussnahme auf Erzählstruktur und Handlungs-dramaturgie in der Bild- und Tonmontage 				
Inhalte	<p>Die Studierenden lernen, wie die visuelle, die auditive und die narrative Ebene zu einer Filmsprache zusammenfinden und wie man dieses komplexe Bedeutungsgefüge entschlüsseln und artikulieren kann.</p> <p>In Einführungsseminaren zur Dramaturgie wird erarbeitet, wie Geschichten funktionieren und worin deren kreativer Kern begründet liegt. Anhand von Filmbeispielen und Drehbuchanalysen erschließen die Studierenden die Wirkung klarer, logischer Handlungsabfolgen und komplexer Figurenzeichnung und erkennen, wie sie dank gezielter Informationsvergabe und -vorenthaltung den*die Zuschauer*in emotional binden können. Ziel der Veranstaltungen ist es, verschiedene dramaturgische Modelle begreifbar zu machen und den Studierenden das dramaturgische Vokabular als Handwerkszeug nahe-zubringen.</p> <p>Eine Einführung in die Montagetheorie legt zunächst einen Fokus auf die Montage als Organisationsprinzip des Films: Aus der Kombination mehrerer Einstellungen entsteht etwas Neues, was in den einzelnen Einstellungen selbst nicht vorhanden ist. Die Verknüpfung filmischer Bedeutungseinheiten ist durch räumliche, zeitliche, rhythmische und grafische Beziehungen möglich; die Studierenden lernen klassische Vorgehensweisen und deren Alternativen kennen. Der zweite Teil gibt einen historischen und inhaltlichen Überblick von den frühen Vertretern des Formalismus bis hin zu den Semiotikern des Strukturalismus. Auch neuere Montagetheorien, die sich auf den</p>				

	Körper und die Sinne konzentrieren, werden in den Blick genommen. Durch die Verknüpfung mit und die Analyse von Filmbeispielen werden die Theorien in Relation zur eigenen, praktischen Arbeit als Editor*in gesetzt.
Lehrformen	Seminare, Übung
Studienleistungen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Klausur bzw. Open-Book-Test (max. 3 Stunden)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Klausur/Open-Book-Test
Anteil Modulnote an Gesamtnote	2,84 %
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves
Dozierende	Oliver Baumgarten, Szilvia Ruszev, Alexander Scholz, Thomas Schlesinger, Daniel Bickermann
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Montagetheorie II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden
	Montagetheorie und -ästhetik 3		15		15
	Montagetheorie und -ästhetik 4		15		75
Gesamtworkload	120				
ECTS credits	4				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Fortgeschrittenes Verständnis dramaturgischer Prinzipien auf allen filmischen Gestaltungsebenen • Vertiefende Kenntnisse aktueller Montagetheorien und -prinzipien mit Schwerpunkt auf der Theorie und Ästhetik neuer Erzählformen • Gefestigte Qualifikation zur Überprüfung und Gestaltung von Erzählstruktur, Handlungs-dramaturgie und Figurenführung • Reflexionsfähigkeit in der Analyse von Emotionalität und Dramaturgie im narrativen filmischen Kontext • Erweiterte analytische und methodische Fähigkeiten in Bezug auf Bild- und Tongestaltung 				
Inhalte	<p>Den Studierenden wird vertiefendes dramaturgisches Wissen vermittelt, das sie unter anderem in die Lage versetzt, eine montagespezifische Drehbuchanalyse durchzuführen und ihr Fachwissen somit frühzeitig im Produktionsprozess einzusetzen. Das Modul nimmt zudem den ästhetischen Einfluss der technischen und gestalterischen Entwicklungen sowohl der letzten Jahrzehnte als auch der jüngsten Zeit in den Blick: Digitale Schnittsysteme und die Möglichkeiten digitaler Bild- und Tonbearbeitung, aber auch die Hinwendung zu neuen (z. B. non-linearen oder raumbasierten) Erzählformen prägen und formen Dramaturgie, Ästhetik und Zuschauererlebnis.</p> <p>Die Lektüre und die Diskussion aktueller Theorien werden durch die gemeinsame Analyse von Filmbeispielen veranschaulicht und in Relation zur eigenen, praktischen Arbeit als Editor*in und Sounddesigner*in gesetzt.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Dokumentation, Präsentation				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	2,27 %				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Dozierende	Szilvia Ruszev u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Tools I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden	
	Einführung Bild- und Tonschnitt-Tools	30		30	
	Tools 1	5		85	
	Tools 2	5		145	
Gesamtworkload	300				
ECTS credits	10				
Studiensemester	1. und 2. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Anwendungswissen fachspezifischer Software • Ausbau von spezifischen Kenntnissen in der Bild- und Tongestaltung sowohl unter ästhetischen als auch technischen Gesichtspunkten • Befähigung zum eigenständigen Erarbeiten und Hinterfragen handwerklicher Fachkenntnisse und deren Weiterentwicklung 				
Inhalte	<p>Die Studierenden erhalten eine Einführung in die Bildschnittsoftware Avid Media Composer sowie in die Digital Audio Workstation Pro Tools, einer professionellen Audioeditor-Software. Beide bilden den aktuellen Branchenstandard ab. In praktischen Übungen sowie in der Anwendung im Rahmen anderer Lehrveranstaltungen werden die Grundkenntnisse gefestigt.</p> <p>Zu Beginn des 2. Semesters erhalten die Studierenden E-Learning-Materialien, die sie im Selbststudium bearbeiten. Diese Materialien beinhalten Online-Tutorials zu Einsatz und Wirkung von Equalizers, Denoisers, Compressors und Reverbs mit dazugehörigen, aufeinander aufbauenden Übungen zu den verschiedenen Audioplugins. In einem einführenden Seminar zu Herstellung und Einsatz von Motion Graphics im timeline-basierten Tool After Effects liegt der Schwerpunkt auf der Ausbildung des Gespürs für Timing, Rhythmus und Bewegung, um das Gelernte von Titelsequenzen bis hin zu aufwendigen Multimediaprojekten einsetzen zu können. Zudem erhalten die Studierenden einen ersten Überblick über praktische Effekte für die tägliche Arbeit im Avid Media Composer: Neben dem universellen 3D-Warp sind dies vor allem Timewarps für Retiming-Effekte, Color Correction und Color Adapter, Matte- und Keying-Effekte sowie Paint, Tracking und Stabilisierung. Verschiedene Herangehensweisen und Anwendungen werden veranschaulicht, sodass die Studierenden die in diesem Seminar erworbenen Kenntnisse eigenständig anwenden und erweitern können.</p> <p>An einem abschließenden Seminartag zum Ende des Semesters werden die erworbenen Fähigkeiten gemeinsam überprüft und offene Fragen besprochen.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 144 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	5,68 %				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Dozierende	Prof. André Bendocchi-Alves, Holger Buff, Patrick Hanemann, Tilo Ehmann				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Tools II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Tools 3		15	45	
	Tools 4		10	80	
Gesamtworkload	150				
ECTS credits	5				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Kenntnisse fachspezifischer Technologien und Workflows • Qualifikationen in ausgewählten Bereichen, die es den Studierenden ermöglichen, Spezialisierungen in technologischer Hinsicht vorzunehmen • Befähigung zur Entwicklung und Umsetzung ästhetisch reflektierter Bild- und Tonschnittverfahren unter Verwendung fachspezifischer, digitaler Werkzeuge und Ressourcen • Befähigung zum eigenständigen Erarbeiten und Hinterfragen vertiefter technischer Fachkenntnisse und deren Weiterentwicklung 				
Inhalte	<p>Die Studierenden erhalten kurze Einführungen in Tools aus den Bereichen Mixing, Console, Automation, Previs, Network Capture, DCP-Erstellung, Deliveries und VFX-Editing. Im Selbststudium bearbeiten sie anschließend E-Learning-Materialien, die Literatur, Online-Tutorials und praktische Übungen zu Anwendung, Einsatz und Wirkung des Erlernten enthalten. Die Studierenden werden aufgefordert und ermutigt, ihre Fähigkeiten untereinander auszutauschen und sich gegenseitig im Lernprozess zu unterstützen; darüber hinaus finden sie während der Selbststudium-Phase Ansprechpartner*innen in Form fachkundiger Dozent*innen aus der Branche.</p> <p>An einem abschließenden Seminartag zum jeweiligen Ende des Semesters werden die erworbenen Fähigkeiten gemeinsam überprüft und offene Fragen besprochen.</p>				
Lehrformen	Seminar, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 80 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	2,84 %				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Dozierende	Prof. André Bendocchi-Alves, Nico Schlegel				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt VFX & Animation I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 1		10	20	
	VFX 1		180	150	
Gesamtworkload	360				
ECTS credits	12				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Umsetzung von Bildideen im kleinen Team • Planung und Durchführung von einfachen VFX-Shots • Anwendung grundlegender VFX-Techniken • Anwendung von zeichnerischen Grundlagen 				
Inhalte	<p>Im Zentrum der praktischen, projekthaften Übung steht die Einführung ins node-basierte Arbeiten und ins 3D Modeling.</p> <p>In einem kreativ-technischen Diskurs entwickeln die VFX-Studierenden gemeinsam mit den Studierenden des Fachschwerpunkts Kamera Bildideen, die real gedrehtes Material und verschiedene digitale Techniken der Bildmanipulation kombiniert.</p> <p>Die Planung und Durchführung des Drehs führt sie an die Schnittstellen der beiden Gewerke, sie lernen die wichtigsten Termini des jeweils anderen Gewerks und Systeme zur Datenerfassung und -übergabe kennen.</p> <p>In der Umsetzung lernen sie die wichtigsten Techniken des Compositing kennen und wenden sie unter Anleitung auf ihr individuelles Projekt an.</p> <p>In der Finalisierung erleben sie den starken Einfluss, den das Grading im letzten Schritt auf ihr Arbeitsergebnis hat.</p> <p>Im Rahmen der Abschlusspräsentation erhalten sie Feedback von den Dozenten auf ihre künstlerische und technische Leistung.</p> <p>Ergänzend erwerben die Studierenden Kenntnisse über die Grundlagen des perspektivischen und Aktzeichnens und üben diese unter Anleitung, wie auch im Selbststudium. Diese gestalterischen Übungen, die auch der Verbesserung ihrer Beobachtungsgabe dienen, begleiten sie über das gesamte Studium hinweg.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungsformen	<p>Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet):</p> <p>für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsproben (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen, je nach Aufgabenstellung) <p>für VFX 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (VFX-Shot (ca.10 Sek.) Breakdown) • Präsentation (ca. 10 Minuten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Arbeitsproben				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	6,98 %				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Dozierende	Prof. Rolf Mütze, Wiebke Feltes, Min Tesch, Robin Pfister, Suryanshu Rai				

Empfohlene Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder
Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt VFX & Animation II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden		
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 2	10	20		
	VFX 2	40	110		
	Animationsfilmanalyse	40	110		
	Animation 1	60	90		
Gesamtworkload	330				
ECTS credits	11				
Studiensemester	2. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Umsetzung von visuellen Effekten in größeren Teams • Anwendung von weiterführenden VFX-Techniken • Einsatz von Prototyping und Prävisualisierung von VFX-Shots und Animationssequenzen • Kenntnis und Einsatz der grundlegenden Animationsprinzipien • Dialogfähigkeit in Bezug auf ästhetische Methoden, Haltungen und Ziele 				
Inhalte	<p>In Vorbereitung auf ein fächerübergreifendes Filmprojekt erlernen die Studierenden fortgeschrittene Compositing-Techniken. Ihr erweitertes Fachwissen wenden sie praxisnah auf die individuellen Anforderungen von Kurzfilmprojekten an. Sie entwickeln eigenständig und in Kooperation mit den anderen Gewerken gestalterische und technische Lösungen für die visuellen Effekte des jeweiligen Projekts und setzen diese in einem festgelegten zeitlichen Rahmen um.</p> <p>Anhand von kleineren Übungseinheiten lernen die Studierenden die Grundprinzipien und Techniken der Animation kennen und sind in der Lage, kleinere Bewegungsabläufe selbstständig zu animieren. Sie setzen für die Prävisualisierung von Animationssequenzen Animatics ein und entwickeln ein Verständnis für die besondere Form der Zusammenarbeit bei Animationsprojekten mit dem Editor.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	<p>Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet):</p> <p>für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (1Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen, je nach Aufgabenstellung) <p>für Animation 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (ca. 8 Animationsübungen) <p>für VFX 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (VFX-Shots und Breakdowns) und Dokumentation 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Dokumentation, Arbeitsproben				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	6,40 %				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Dozierende	Rolf Mütze, Prof. Sophia Zauner, Wiebke Feltes, Herbert Richter, Waldemar Fast, Timo Berg				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt VFX & Animation III				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 3		10	20	
	Animation 2		80	190	
Gesamtworkload	300				
ECTS credits	10				
Studiensemester	3. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Konzeption für ein eigenes kurzes Animationsprojekt • Entwicklung und Gestaltung eines eigenen Animations-Charakters • Kenntnis und Anwendung aller technischen Grundlagen der 3D-Animation • Projektbezogene Anwendung von Animationsprinzipen • Befähigung zur Reflexion des eigenen Standpunkts im Stoffentwicklungsprozess 				
Inhalte	<p>Im Rahmen eines eigenständig konzipierten Animationsprojekts lernen die Studierenden alle Arbeitsschritte und Techniken in ihrer Reihenfolge kennen, wie sie zur Herstellung eines 3D-Animationsfilms nötig sind: Story Entwicklung, Charakter Development, Animatic, 3D-Modeling, Texturieren, Animation, Enviroment, Lighting, Shading und Rendering. Dabei wechseln sich angeleitete Unterrichtseinheiten mit Eigenstudium ab.</p> <p>Die Stoff- und Stilfindung am Anfang ist der dramaturgische und technische Fixpunkt, um den sich, das gesamte Projekt hindurch, alle gestalterischen Entscheidungen drehen. Der gesamte Prozess wird professoral begleitet.</p> <p>Das Endergebnis ist eine fertige, ca. 30 Sekunden lange Animation. Um längere Formate herzustellen, haben die Studierenden die Möglichkeit, die im Anschluss folgende Projektzeit mitzunutzen.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 3: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen, je nach Aufgabenstellung) für Animation 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Animationsfilm, ca. 30 Sekunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	5,81 %				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Dozierende	Prof. Rolf Mütze, Prof. Sophia Zauner, Friedrich Schäper, Timo Berg, Christof Düro, Waldemar Fast, Hermann von Ohr, Maja Weber				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt VFX & Animation IV				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen			Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 4			10	20
	Animation 2: Texturing			50	130
	Houdini			70	50
Gesamtworkload	330				
ECTS credits	11				
Studiensemester	4. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung und Ergänzung von bereits erworbenen Einsichten und Fertigkeiten • Befähigung zur Entwicklung interdisziplinärer Lösungsansätze für komplexe technische und gestalterische Aufgaben 				
Inhalte	<p>Gemeinsam mit den Gewerken Szenenbild und Kamera entwickeln die Studierenden Lösungsansätze für die Visuellen Effekte eines gestalterisch anspruchsvollen Kurzfilmprojekts. Diese testen sie in Prototypen und setzen sie beim anschließenden Dreh um.</p> <p>Die Einführung in eine Simulations-Software ergänzt ihre Kenntnisse der bereits erlernten 2D und 3D Tools.</p>				
Lehrformen	Übungen, Seminar				
Prüfungsformen	<p>Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet):</p> <p>für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen, je nach Aufgabenstellung) <p>für Spezialisierungs-/Vertiefungsphase 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsproben (Bearbeitungsdauer: 120 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	6,40 %				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Dozierende	Prof. Rolf Mütze u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt VFX & Animation V				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 5		10	20	
	Visuelle Konzeption (Teil 1)		20	40	
	Python		30	30	
	VFX-Team-Projekt		50	100	
Gesamtworkload	300				
ECTS credits	10				
Studiensemester	5. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erfahrung in branchenüblichem, arbeitsteiligem Arbeiten im VFX-Team • Beachtung übergeordneter Gesamtkonzepte in Teilbereichen • Kenntnis von Abstimmungsprozessen innerhalb des VFX-Teams sowie mit anderen Gewerken • Verfolgung der eigenen beruflichen Ausrichtung 				
Inhalte	<p>Ein besonderer Fokus liegt in dieser Phase auf der Teamarbeit. Gemeinsam als VFX-Team arbeiten alle VFX-Studierenden gemeinsam an der Umsetzung der digitalen Effekte für ein Filmprojekt.</p> <p>Die Studierenden bauen und verwalten dazu eigenständig ihre Projekt-Pipeline. Jeder Studierende trägt dabei die Verantwortung für einen eigenen Teilbereich, stimmt sich aber organisatorisch mit seinen Teammitgliedern ab und überprüft in Kommunikation mit den angrenzenden Gewerken, ob sich sein Ergebnis inhaltlich und gestalterisch in das Gesamtkonzept des Projektes einfügt.</p> <p>Die Rollen im Team und die Aufgabenverteilung werden von der Gruppe selbst erarbeitet. Dabei verfolgen die Studierende eigene Interessen bezüglich der gewünschten späteren beruflichen Ausrichtung. Der gesamte Prozess wird tutoriell begleitet.</p>				
Lehrformen	Seminar, Übungen, Projekt				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 5: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen, je nach Aufgabenstellung) für Spezialisierungs-/Vertiefungsphase 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (VFX-Shots oder Animationssequenzen, Bearbeitungsdauer: 120 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	5,81 %				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Dozierende	Prof. Rolf Mütze u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Szenenbild I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 1		15	15	
	Szenenbildanalyse 1		5	25	
	Übung 1		70	140	
	Konzeption 1		50	40	
Gesamtworkload	360				
ECTS credits	12				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundkenntnisse technisches Zeichnen und Modellbau • Grundlegende handwerkliche Fertigkeiten und Materialkenntnisse • Selbstständige Analyse szenenbildnerischer Gestaltungsmittel • Anwendung von zeichnerischen Grundlagen • Grundkenntnisse Arbeitsabläufe und Strukturen des Art Departments • Grundlagen Szenenbildrecherche und Prävisualisierung 				
Inhalte	<p>Im 1. Semester werden die Studierenden in kleineren Übungen an die Grundlagen des Szenenbildentwurfs herangeführt.</p> <p>In der Umsetzung eines Studiobaus arbeiten sie unter professioneller Betreuung als Team mit wechselnden Aufgaben in den Bereichen: Dekorationsbau, Bühnenmalerei und Set Dekoration. Im Vorfeld erhalten sie eine Werkstatt- und Werkzeugeinführung, in der sie den sicheren Umgang mit den benötigten Werkzeugen erlernen. In der Einführung Szenenbildkonzeption beschäftigen sich die Studierenden mit Raumwirkung, Recherche und ersten, einfachen Visualisierungen. In Vorbereitung für ihr erstes Projekt als Szenenbildner üben sie, Drehbücher mithilfe von dramaturgischen Modellen inhaltlich zu durchdringen und sie auf ihre Erzählabsichten hin zu analysieren, um in einen inhaltlichen Diskurs mit ihrem Team zu gehen.</p> <p>Für die selbstständig erarbeitete Szenenbildanalyse setzen sich die Studierenden intensiv mit einem relevanten Werk auseinander. Dabei analysieren sie die szenenbildnerischen Gestaltungsmittel in Bezug auf die Gesamtaussage des Films. In regelmäßigen Abendveranstaltungen präsentieren die Studierenden sich gegenseitig ihre Analysen und erhalten Feedback von den Lehrenden. Diese Veranstaltung findet bis zum 5. Semester regelmäßig statt. Ergänzend erwerben die Studierenden Kenntnisse über die Grundlagen des perspektivischen Aktzeichnens und üben dieses unter Anleitung wie auch im Selbststudium. Diese gestalterischen Übungen, die auch der Verbesserung ihrer Beobachtungsgabe dienen, begleiten sie über das gesamte Studium hinweg.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungsformen	<p>Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet):</p> <p>für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsproben (je 10 Zeichnungen aus Skizzenbuch und Unterricht) <p>für Szenenbildanalyse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hausarbeit (10 Seiten) <p>Für Übung 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Setbau) 				

	für Konzeption 1: <ul style="list-style-type: none">• Arbeitsproben (Booklet)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Hausarbeit, Arbeitsproben
Anteil Modulnote an Gesamtnote	7,10 %
Modulverantwortung	Prof. Sebastian Soukup
Dozierende	Prof. Uli Hanisch, Petra Maria Wirth, Wiebke Feltes, Reinhold Broil, Andreas Müller, Achim Reimann, Heike Steen, Heike Küpper, Julia Grünewald, Nicola Schudy, Christof Düro
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Szenenbild II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 2		5	25	
	Szenenbildanalyse 2		5	25	
	Übung 2		40	50	
	Konzeption 2		45	45	
Gesamtworkload	240				
ECTS credits	8				
Studiensemester	2. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterte und vertiefte Materialkenntnisse und handwerklich-gestalterische Kompetenzen • Grundkenntnisse Grafik-Tools • Erweiterung der Fertigkeiten in technischem Zeichnen und Modellbau • Kunstgeschichtliches Grundwissen • Befähigung zur Erstellung und Präsentation einfacherer Szenenbildkonzepte 				
Inhalte	<p>In der Einführung in Kenntnisse und Fertigkeiten in technischem Zeichnen und Modellbau. In kleineren Übungen lösen sie gestalterische Aufgaben und lernen die gängigsten Darstellungsformen von szenenbildnerischen Entwürfen kennen.</p> <p>In theoretischen Seminaren erwerben sie fachbezogenes Basiswissen über die wichtigsten europäischen Stilepochen.</p> <p>Sie erkennen grundlegende dramaturgische Erzählabsichten und üben die visuelle Ausgestaltung von narrativen Ideen auf Basis eines Drehbuchs mithilfe von Recherchematerial und Moodbildern sowie deren Präsentation vor einer Fachgruppe.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (je 4 Skizzen aus Unterricht und Skizzenbuch) für Konzeption 2: <ul style="list-style-type: none"> • Klausur (3 Stunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Arbeitsproben, Klausur				
Modulverantwortung	Prof. Sebastian Soukup				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	4,73 %				
Dozierende	Wiebke Feltes, Herbert Richter, Waldemar Fast, Dr. Marcel Bächtiger, Petra Maria Wirth, Olivier Meidinger, Christian M. Goldbeck, Cora Pratz, Sylvain Mondamert				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Szenenbild III				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 3		10	20	
	Szenenbildanalyse 3		5	25	
	Übung 3		35	25	
	Konzeption 3		40	50	
Gesamtworkload	210				
ECTS credits	7				
Studiensemester	3. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Konzeption von Drehorten nach dramaturgischen Aspekten • Grundlagen der Location-Suche und Umgang mit Motiven • Kenntnis von dramaturgischen Modellen und Anwendung dieser auf die Szenenbildkonzeption • Erweiterung des kunstgeschichtlichen Grundwissens • Kenntnisse über nachhaltige Filmproduktion • Erweiterte Fertigkeiten Grafiktools • Angeleitetes Erarbeiten von Szenenbildkonzeptionen im Team • Übung Präsentation eigener Arbeiten und fachliche Diskursfähigkeit 				
Inhalte	<p>In der Präsentation der Projektergebnisse aus dem vorhergegangenen Semester reflektieren die Studierenden ihre Arbeit vor den Lehrenden und erhalten Feedback zum Prozess.</p> <p>Vorbereitend auf die Dreharbeiten im 3. Semester lernen die Szenenbildstudierenden den dramaturgischen Einsatz von Drehorten kennen, die maßgeblich den Erzählraum eines Filmes ausgestalten.</p> <p>Auf der praktischen Seite werden sie mit Methoden der Location-Suche, dem Umgang mit Motivgebern und Drehorten sowie den organisatorischen Aspekten vertraut gemacht, um sie auf ihre selbstständige Location-Suche für das anschließende Projekt vorzubereiten.</p> <p>Im Seminar Dramaturgie 2 analysieren sie fertige Filme auf deren dramaturgische Struktur hin und lernen so die wichtigsten Modelle kennen.</p> <p>Dies nutzen sie, um im Projekt 3 für ihre Szenenbildkonzepte eine inhaltlich motivierte visuelle Umsetzung zu finden, diese in aussagekräftigen Moodboards zu präsentieren und in einen fachlich fundierten Diskurs mit ihrem Team zu gehen.</p> <p>Ebenfalls im Vorfeld von Projekt 3 beschäftigen sich die Studierenden mit den Möglichkeiten, Filme generell umweltverträglicher zu produzieren.</p> <p>Die Einführung in eine pixelbasierte Grafiksoftware befähigt sie zu einfacheren Manipulationen von digitalen Bildern.</p> <p>In der Einführung in eine 3D-Software erweitern die Studierenden ihre Kenntnisse und Fertigkeiten in technischem Zeichnen.</p> <p>Darüber hinaus erweitern sie ihre theoretischen Grundlagen in Stilkunde und wenden diese in kleineren praktischen Übungen im Fundus an.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Exkursion				
Studienleistungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln:				

- 10 Skizzen aus dem Skizzenbuch und 3 Skizzen aus dem Unterricht Freihandzeichnen Architektur
- für Szenenbildanalyse 3:
- Hausarbeit
- für Übung 3:
- Arbeitsproben

Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Arbeitsproben
Anteil Modulnote an Gesamtnote	4,14 %
Modulverantwortung	Prof. Sebastian Soukup
Dozierende	Prof. Sebastian Soukup, Christian Stefanovici, Petra Maria Wirth, Thorsten Sabel, Maik Fickelscheer, Sylvain Mondamert, Nicola Schudy
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Szenenbild IV				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 4		5	25	
	Szenenbildanalyse 4		5	25	
	Übung 4		30	60	
	Konzeption 4		40	50	
Gesamtworkload	240				
ECTS credits	8				
Studiensemester	4. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Fundiertes Wissen über die Arbeitsprozesse der Abteilung Set Decoration • Vertiefung Kenntnisse dramaturgischer Modelle • Umfassendes Wissen über nachhaltiges Arbeiten im Szenenbild • Vertrautheit mit Grafiksoftware • Selbstständige Konzeption von Szenenbildkonzepten im Team • Vertiefung Präsentation und Diskursfähigkeit 				
Inhalte	<p>Zu Semesterbeginn präsentieren die Studierenden ihre Projektergebnisse aus dem vorhergegangenen Semester vor einer größeren Fachgruppe und erhalten Feedback zur handwerklichen, organisatorischen und ethischen Qualität.</p> <p>Im Modul Szenenbild IV liegt ein besonderer Fokus auf der gestalterischen und organisatorischen Arbeit der Abteilung Set Decoration, deren Aufgabe die Ausstattung der Drehorte ist. Insbesondere befassen sich die Studierenden mit dem Zusammenhang zwischen dem dramaturgischen Erfassen einer Figur oder eines Spielorts und deren visueller Darstellung durch die Ausgestaltung von filmischen Räumen.</p> <p>Aufbauend auf ihren Kenntnissen der nachhaltigen Filmproduktion lernen sie Materialien und Methoden kennen, die spezifisch im Szenenbild helfen können, umweltverträglicher zu arbeiten. Sie schärfen ihr Bewusstsein für die Notwendigkeit gestalterische mit ökologischen Zielen abzustimmen.</p> <p>Kleinere Übungen befähigen sie zur Zusammenführung von verschiedenen Grafikprogrammen und komplexeren Bildbearbeitungen.</p>				
Lehrformen	Seminar, Übungen				
Prüfungsformen	<p>Benotete Modulteilprüfungen:</p> <p>für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsproben (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen), je nach Aufgabenstellung <p>für Konzeption 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klausur (120 Minuten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Arbeitsproben, Klausur				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	4,73 %				
Modulverantwortung	Prof. Sebastian Soukup				
Dozierende	Prof. Sebastian Soukup u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Fachschwerpunkt Szenenbild V				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 5		10	20	
	Szenenbildanalyse 5		5	25	
	Übung 5		50	70	
	Konzeption 5		50	70	
Gesamtworkload	300				
ECTS credits	10				
Studiensemester	5. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Konzeption und Präsentation komplexer Studiobauten • Kenntnisse über Prozesse und Strukturen der Abteilung Art Direktion • Vertiefung des kunsthistorischen Wissens fürs Szenenbild • Sicherheit in Präsentation und Diskursfähigkeit 				
Inhalte	<p>Erneut stellen die Studierenden zu Beginn des Semesters ihre Projekte der Fachgruppe vor. Hierbei untersuchen sie selbstständig ihre Arbeit und sind in der Lage, Selbstkritik zu üben, insbesondere bezüglich ihrer Darstellung von Rollen- und Gesellschaftsbildern.</p> <p>Im Zentrum des Moduls Szenenbild V steht die weitestgehend selbstständige Erstellung eines komplexen Studiobauentwurfs zu einem gestellten Thema, in dem die bisher gelernten gestalterischen Fertigkeiten und fachlichen Kenntnisse unter Berücksichtigung der Bedarfe angrenzender Gewerke sichtbar einfließen.</p> <p>Hinführend auf ihre Entwurfsarbeit erhalten die Studierenden eine Einführung in die spezifischen Arbeitsabläufe und die Organisationsstruktur der Art Direktion, die für die baulichen Aufgaben im Szenenbild zuständig ist. Neben dem Blick auf gestalterisch-technische Aspekte setzen sie sich auch mit organisatorisch-finanziellen Zusammenhängen auseinander.</p> <p>Begleitend erweitern sie die für ihre Arbeit im Szenenbild essenziellen Grundkenntnisse in Architekturgeschichte.</p>				
Lehrformen	Seminar, Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 5: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen, je nach Aufgabenstellung) für Konzeption 5: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe, Präsentation 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Arbeitsproben, Klausur				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	5,92 %				
Modulverantwortung	Prof. Sebastian Soukup				
Dozierende	Prof. Sebastian Soukup u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Branche und Beruf				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	für Drehbuch		25	125	
	für Regie		55	95	
	für Kreativ Produzieren		80	100	
	für Kamera		50	100	
	für Editing Bild & Ton		40	110	
	für VFX & Animation		35	115	
	für Szenenbild		90	210	
Gesamtworkload	300	Szenenbild			
	180	Kreativ Produzieren			
	150	Drehbuch, Regie, Kamera, Editing Bild & Ton und VFX & Animation			
ECTS credits	10	Szenenbild			
	6	Kreativ Produzieren			
	5	Drehbuch, Regie, Kamera, Editing Bild & Ton und VFX & Animation			
Studiensemester	7. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis branchenüblicher Arbeits- und Vertragsbedingungen • Ausarbeitung und Definition der eigenen Berufsziele und Perspektiven • Realistische Einschätzung der eigenen fachlichen Fertig- und Fähigkeiten • Professionelle Präsentation der Arbeitsergebnisse • Ausarbeitung und Gestaltung von Medien zur Selbstdarstellung und Präsentation • Kenntnis des abteilungsspezifischen Arbeitsmarktes • Knüpfen und Erweitern von beruflichen Netzwerken 				
Inhalte	<p>In kleineren Veranstaltungen machen sich die Studierenden mit allgemeinen Aspekten der Arbeitswelt vertraut: Vertragsrecht, Versicherungen, Gehaltsverhandlung, Selbstmarketing, Altersvorsorge, Freelancing.</p> <p>Sie bereiten mit Beratung ihre bisherigen Arbeitsergebnisse auf zu einer aussagekräftigen Präsentation, die klar technische und gestalterische Fertigkeiten, fachliche Spezialisierungen und die berufliche Wunschorientierung herausstellen.</p> <p>In Gesprächsrunden mit Alumni sowie mit Vertreter*innen der relevanten Verbände und Branchenexpert*innen können sie ihre erlangten fachlichen Qualifikationen mit branchenüblichen Standards abgleichen und haben die Chance, sich ein eigenständiges berufliches Netzwerk aufzubauen.</p> <p>Beinhaltete Lehrveranstaltungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bridging-Veranstaltungen/Netzwerkarbeit für Regie, Kreatives Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation und Szenenbild • Grundlagen für Freiberufler für Regie, Kamera, Editing Bild & Ton und Szenenbild • Orientierung auf dem Markt/Medien und Markt für Regie und Kreativ Produzieren • Zukunftcoaching für Editing Bild & Ton • Pitch-Training für Drehbuch 				

	<ul style="list-style-type: none">• Weitere fachspezifische Lehrveranstaltungen
Lehrformen	Seminare, Übungen, Kurs
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none">• Arbeitsprobe (max.10 Seiten), Showreel oder Website
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe

Modulbezeichnung	Schlüsselkompetenzen				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	für Drehbuch		125	355	
	für Regie		135	345	
	für Kreativ Produzieren		140	340	
	für Kamera		140	340	
	für Editing Bild & Ton		160	320	
	für VFX & Animation		195	285	
	für Szenenbild		125	355	
Gesamtworkload	480				
ECTS credits	16				
Studiensemester	1. bis 7. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<p>Die Studierenden erwerben in den über alle Semester verteilten Schlüsselkompetenz-Angeboten folgende Fähigkeiten und Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sind in der Lage, ihr eigenes Schaffen im Kontext kultureller Zusammenhänge zu reflektieren. • Die Studierenden können wissenschaftlich Recherchieren, verstehen wissenschaftliches Arbeiten und können beides auf ihre theoretische Abschlussarbeit anwenden. • Zielgerichtet haben die Studierenden ihre kreativ-künstlerischen Ausdrucksfähigkeiten erweitert und können diese projektspezifisch einsetzen. • Für den Umgang mit Arbeitssituationen und Problemen organisatorischer und interpersoneller Art verfügen die Studierenden über eine ausgeprägte Analysefähigkeit und konstruktive Lösungskompetenzen. • Die Studierenden sind in der Lage, ihre persönlichen, methodischen und kreativen Kompetenzen kritisch einzuordnen und gegebenenfalls zielgerichtet und eigenständig für ihre Weiterentwicklung und Fortbildung in den entsprechenden Feldern zu sorgen. • Ihre Gedanken, Ideen und Werke können die Studierenden sowohl sicher verbal als auch schriftlich kommunizieren und vertreten. • Führungs- und Kommunikationskompetenzen. 				
Inhalte	<p>Die studienbegleitenden Schlüsselkompetenzveranstaltungen unterstützen die Studierenden bei der Erweiterung und Vertiefung ihrer persönlichen und methodischen Kompetenzen, welche sie für ihre anspruchsvolle künstlerische Arbeit und die damit verbundene Kooperation im Team benötigen. Das Angebotsspektrum reicht von Lehrveranstaltungen, die sich mit Teamorganisation und -führung befassen, Einführungen ins wissenschaftliche Arbeiten und Recherchieren, Essaykurse, Kommunikationstrainings, Filmscreenings mit anschließenden Diskussionsrunden, Coachings, gemeinsame Festival- und Messebesuche bis hin zur Mitarbeit in ifs-Gremien und Arbeitsgruppen.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Exkursionen, Massive Open Online Course (MOOC) Kurse				
Prüfungsformen	<p>Unbenotete Modulteilprüfungen (kumulativ):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme, Arbeitsproben 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben				

Anteil Modulnote an Gesamtnote nicht notenrelevant

Modulverantwortung Jeweilige Fachprofessur

Dozierende N. N.

Empfohlene Literatur Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder
Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Projekt 1				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Projekt 1		30	120	
Gesamtworkload	150				
ECTS credits	5				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erste Erfahrungen sowie Basiswissen in der Teamarbeit und grundständige Methodenkenntnisse in der Filmherstellung • Dialogfähigkeit in Bezug auf ästhetische Methoden, Haltungen und Ziele • Erfahrung mit dem ifs-Produktionsprozess • Erlernen technischer und organisatorischer Abläufe eines überwiegend non-fiktionalen Projekts 				
Inhalte	<p>Dieses Modul ist eine Einführung in das Thema filmisches Erzählen mit vorwiegend non-fiktionalen Mitteln. Zu einem gesetzten Thema werden individuelle künstlerische Umsetzungen gefunden.</p> <p>Die Grundlagen der Recherche und der Stoffentwicklung sowie das Spektrum der formalen, inhaltlichen und visuellen Gestaltungsmöglichkeiten im Film sollen anhand einer dokumentarischen Fragestellung dargestellt und angewendet werden.</p> <p>Die Studierenden durchlaufen in wechselnden Rollen sämtliche Etappen der Teamarbeit in einer kleinen Gruppe – von der Idee bis zum fertigen Film – und erproben dadurch gleich zu Beginn ihres Studiums Kooperation und Artikulation in der Gruppe. So lernen sie ihre filmmacherischen Qualitäten und ihre Grenzen kennen.</p>				
Lehrformen	Projekt				
Prüfungsformen	Unbenotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Kurzfilm, 2 Minuten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Präsentation				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	nicht notenrelevant				
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur				
Dozierende	Alle Professuren, Robert Krieg, Hendrik Löbber, Luzia Schmid, Carolin Schmitz, Ira Tondowski u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Projekt 2				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	für Drehbuch		200	190	
	für Regie		260	190	
	für Kreativ Produzieren		200	220	
	für Kamera		200	220	
	für Editing Bild & Ton		105	135	
	für VFX & Animation		200	160	
	für Szenenbild		200	250	
Gesamtworkload	450 Regie und Szenenbild				
	420 Kreativ Produzieren und Kamera				
	390 Drehbuch				
	360 VFX & Animation				
	240 Editing Bild & Ton				
ECTS credits	15 Regie und Szenenbild				
	14 Kreativ Produzieren und Kamera				
	13 Drehbuch				
	12 VFX & Animation				
	8 Editing Bild & Ton				
Studiensemester	2. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der gewerkspezifischen Herausforderungen und der anteiligen Arbeitsleistung der Filmherstellung auf dem professionellen Niveau der Filmindustrie (Studiodreh) • Gemeinsame Arbeit mit Ideen und Entwicklung von Drehbüchern im Kernteam • Stark angeleitete Ausführung der praktischen Aufgaben und Funktionen in der jeweiligen Rolle in den unterschiedlichen Phasen der Filmherstellung • Kennenlernen der Schnittstellen zu anderen Gewerken und der jeweiligen Prozesse der Filmherstellung sowie angemessene Kommunikation auf fachlicher und persönlicher Ebene 				
Inhalte	<p>In diesem Modul durchlaufen die Studierenden aller Fachschwerpunkte in ihrer jeweiligen Funktion den gesamten Filmherstellungsprozess und lernen dabei ihre eigenen Aufgaben und die Schnittstellen mit den anderen Gewerken kennen. Dieser Prozess wird intensiv betreut und die Studierenden erhalten unmittelbares Feedback. Der Schwerpunkt liegt neben der Vertiefung der handwerklichen Fähigkeiten auf der angemessenen Kommunikation im Team und der Einordnung der eigenen Rolle in professionelle Bedingungen.</p> <p>Für den Fachschwerpunkt <i>Drehbuch</i>:</p> <p>Die Studierenden schreiben das Drehbuch und sind von der Stoffentwicklung über die Produktion bis zum Abschluss der Dreharbeiten am Film beteiligt. Während der Dreharbeiten beraten sie das Team in dramaturgischen Fragen und übernehmen weitere praktische Aufgaben am Set.</p> <p>Für die Fachschwerpunkte <i>Regie, Kreativ Produzieren</i>:</p> <p>Die Studierenden sind am gesamten Arbeitsprozess beteiligt. Beginnend mit der Stoffentwicklung über die Produktion bis zur Postproduktion.</p>				

Für den Fachschwerpunkt *Kamera*:

Die Studierenden sind am gesamten Arbeitsprozess beteiligt, von der Stoffentwicklung über die Produktion bis zur Postproduktion. Die Beteiligung an der Stoffentwicklung konzentriert sich in der Phase der Vorproduktion besonders auf die kameraspezifische Drehvorbereitung in enger Kommunikation mit den anderen Gewerken. Zudem beschäftigen sich die Studierenden eingehend mit den digitalen Workflows und erstellen angeleitet das finale Grading ihres Projekts.

Für den Fachschwerpunkt *Editing Bild & Ton*:

Die Studierenden beteiligen sich an allen Phasen der Produktion. Am Set übernehmen sie die Tonaufnahme und zeichnen dann verantwortlich für die Durchführung der Postproduktion bis zur Vormischung.

Für den Fachschwerpunkt *VFX & Animation*:

In der Arbeit am P2 beteiligen sich die VFX-Studierenden an allen Phasen der Produktion. Bereits während der Stoffentwicklung bringen die VFX-Studierenden sich und ihre Fachkompetenz aktiv in die Gestaltungskonzeption ein. In Kooperation mit den anderen Gewerken erarbeiten sie gestalterisch-technische Lösungen für die individuellen VFX-Anforderungen der einzelnen Projekte. Während der Dreharbeiten übernehmen sie eigenverantwortlich die Rolle des VFX-Supervisors.

Für den Fachschwerpunkt *Szenenbild*:

Die Studierenden sind am gesamten Arbeitsprozess von der Stoffentwicklung bis zum Abschluss der Dreharbeiten beteiligt. In der Stoffentwicklung beraten sie bezüglich der Drehorte. In der Vorproduktion entwickeln und prävisualisieren sie das Szenenbildkonzept in enger Kommunikation mit Regie, Kamera und VFX. In der Produktion übernehmen sie die Verantwortung für das gesamte Szenenbild.

Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium
Prüfungsformen	Unbenotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Drehbuch/Kurzfilm max. 6 Minuten) • Dokumentation (max. 5 Seiten)
Studienleistungen	Arbeitsprobe, Dokumentation, Projektarbeit
Anteil Modulnote an Gesamtnote	nicht notenrelevant
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur
Dozierende	Jeweilige Fachprofessur, Debby Gastes u. a.
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Projekt 3				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit		Selbststudium	
		in Zeitstunden		in Zeitstunden	
	für Drehbuch, Regie, Kreativ Produzieren und Szenenbild	50		400	
	für Kamera	50		340	
	für Editing Bild & Ton	55		395	
Gesamtworkload	450 für Drehbuch, Regie, Kreativ Produzieren, Editing Bild & Ton 390 für Kamera				
ECTS credits	15 für Drehbuch, Regie, Kreativ Produzieren, Szenenbild, Editing Bild & Ton 13 für Kamera				
Studiensemester	3. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Ausarbeitung eigener Stoffe im Kernteam • Leicht angeleitete Ausführung der praktischen Aufgaben und erstes eigenständiges und professionelles Arbeiten mit „On location“-Dreiarbeit • Vertiefung der gewerkspezifischen handwerklichen Fertigkeiten • Ansätze einer eigenen Filmsprache • Eigenverantwortliche Projektplanung und -realisation • Befähigung zur Vermittlung künstlerischer Ideen im Team • Erfassen von Kriterien zur Beurteilung der eigenen Arbeiten 				
Inhalte	<p>Die Studierenden realisieren eigenständig einen in Form und Inhalt vollkommen frei gewählten Film. Im Prozess der Stofffindung sowie der Findung einer angemessenen und gültigen filmischen Form setzen sich die Studierenden mit den grundlegenden Kriterien von eigenständiger filmischer Arbeit auseinander: Was ist ein gültiger und relevanter Stoff? Was ist seine angemessene, praktikable und gültige Form? Wie verändert die jeweilige Herangehensweise die Aussage und den Horizont des Stoffes?</p> <p>Innerhalb von Projekt 3 erhalten die Studierenden die Möglichkeit, sich selbst sowie neue Formen der künstlerischen Auseinandersetzung zu erproben und so ihre jeweilige Kompetenz in inhaltlicher Arbeit sowie in den filmischen Fertigkeiten zu entwickeln. Dies soll bewusst auch im Eingehen von Risiken erfolgen. Ziel ist, sich mit der Umsetzung der eigenen Ideen in die filmische Form auseinanderzusetzen.</p>				
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium; ED außerdem: Seminar/Übungen				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Drehbuch/Kurzfilm 10 Minuten) • Dokumentation (max. 5 Seiten) 				
Studienleistungen	Arbeitsprobe, Dokumentation, Projektarbeit				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	DB: 9,43 %	FR: 8,88 %	KP: 8,82 %		
	KA: 7,65 %	ED: 8,52 %	SZB: 8,88 %		
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur				
Dozierende	Jeweilige Fachprofessuren u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Projekt 3				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Animations- und VFX-Projekt		50	310	
Gesamtworkload	360				
ECTS credits	12				
Studiensemester	3. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> Eigenständige Realisation von Animationsprojekten oder: <ul style="list-style-type: none"> Eigenständige Planung und Umsetzung von digitalen Effekten für Kurzfilmprojekte 				
Inhalte	Die Studierenden haben in dieser Projektphase, je nach eigener Ausrichtung, die Möglichkeit zu wählen zwischen der eigenständigen Weiterführung des bereits in Animation 2 begonnenen Animationsfilms oder der Mitarbeit an einem der Kurzfilmprojekte der anderen Studierenden als VFX-verantwortliches Teammitglied. Beide Formen können bei Bedarf professoral oder tutoriell begleitet werden.				
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> Arbeitsprobe: Animationsfilm (max. 1 Minute) <i>oder</i> Arbeitsprobe: VFX-Shots (Bearbeitungsdauer: 310 Zeitstunden) und Dokumentation (max. 5 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Dokumentation				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	6,98 %				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Dozierende	Prof. Rolf Mütze u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Projekt 4				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	für Drehbuch		30	420	
	für Regie, Kreativ Produzieren und Szenenbild		50	400	
	für Kamera		50	340	
	für Editing Bild & Ton		50	280	
Gesamtworkload	450 für Drehbuch, Regie, Kreativ Produzieren und Szenenbild 390 für Kamera 330 für Editing Bild & Ton				
ECTS credits	15 für Drehbuch, Regie, Kreativ Produzieren und Szenenbild 13 für Kamera 11 für Editing Bild & Ton				
Studiensemester	4. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Perspektivwechsel: Konfrontation mit einem anderen Blick auf die eigene künstlerische Arbeit – entweder mit einer fachfremden Außenperspektive oder einer veränderten fachlichen Binnenperspektive • Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Erzählkompetenz • Reflexion der eigenen Rolle im Team, künstlerische und handwerkliche Analyse der eigenen Stärken und Schwächen • Vertiefte Kenntnisse von Erzählstrategien, filmischen Formen und Ausdrucksmöglichkeiten • Routinierter Einsatz von Kommunikationsstrategien in künstlerischen Projekten (Vermittlung kreativer Visionen sowie Teamkommunikation) • Erfahrung diversifizierter filmischer Produktions- und Erzählformen <p><i>Drehbuch-spezifisch</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, einen Stoff für einen Langfilm zu entwickeln • Fähigkeit, ein Bildertreatment oder eine 1. Drehbuchfassung für einen Langfilm zu verfassen <p><i>Editing-spezifisch</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Kenntnisse der Montage von langen Erzählbögen 				
Inhalte	<p>Mit Projekt 4 erhalten die Studierenden die Möglichkeit, die Umsetzung einer fiktionalen oder non-fiktionalen Projektidee in kleinen oder auch größeren Gruppen zu überprüfen. Dabei liegt ein Schwerpunkt im Wechsel der fachlichen Perspektive, z. B. in einer neuen, ungewohnten kreativen Rolle im Entstehungsprozess oder in der Zusammenarbeit mit äußeren „fachfremden“ Einflüssen. Die Projekte entstehen in den Fachbereichen und werden dort definiert. Die Ideen werden praktisch überprüft, überarbeitet und variiert. Auf diese Weise vertiefen die Studierenden ihre Kenntnisse und Umsetzungsstrategien für filmische Erzählstrategien und Ausdrucksmöglichkeiten. In der Projektzeit werden unterschiedliche Projektrahmen angeboten. Wesentlicher Aspekt der Projektarbeit ist dabei die eigenverantwortliche Arbeit.</p>				

Drehbuch

Für einen abendfüllenden Spielfilm entwickeln die Drehbuch-Studierenden ein Bildertreatment mit einzeln ausgearbeiteten Szenen oder eine erste Drehbuch-Fassung. Im Rahmen der Stoffentwicklung machen die Autor*innen Erfahrungen im Erarbeiten von langen Bögen, intensiv ausgearbeiteten Figuren und komplexen Strukturen. Sie vertiefen die Anwendung dramaturgischer Kenntnisse zu Thema, Erzählmuster, Perspektive und Empathie-Steuerung.

Editing

Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse der Montage von langen Erzählbögen. Der Workflow wird dabei von den Studierenden gestaltet. Die gemeinsame Reflexion über die Montage von Szenen und das Konstruieren einer Geschichte stehen im Mittelpunkt des Projekts. Das Zusammenspiel der Gestaltung auf der Ton- und Bildebene sowie dramaturgische und ästhetische Gestaltungsräume werden herausgearbeitet. Die Räumlichkeit, die Auswirkung auf Tempo und rhythmische Muster, die Wirkung von Kontinuität und Intensität sowie die erzählerischen Variationen durch das Schaffen von Atmosphären sind weitere inhaltliche Schwerpunkte.

Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium		
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: für <i>Drehbuch</i> : <ul style="list-style-type: none"> Arbeitsprobe: Bildertreatment mit einer Probeszene oder -sequenz bzw. 1. Drehbuchfassung für einen abendfüllenden Spielfilm (90-minütiger Film) für <i>Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton</i> : <ul style="list-style-type: none"> Arbeitsprobe und Dokumentation für <i>Szenenbild</i> : <ul style="list-style-type: none"> Arbeitsproben, Dokumentationen und Präsentationen 		
Studienleistungen	<i>Drehbuch</i> : Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe <i>Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton</i> : Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Dokumentation <i>Szenenbild</i> : Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Dokumentationen, Präsentationen		
Anteil Modulnote an Gesamtnote	DB: 9,43 % KA: 7,65 %	FR: 8,88 % ED: 6,25 %	KP: 8,82 % SZB: 8,88 %
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur		
Dozierende	Jeweilige Fachprofessur u. a.		
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.		

Modulbezeichnung		Projekt 4			
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen			Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Spezialisierungsarbeit			50	310
Gesamtworkload	360				
ECTS credits	12				
Studiensemester	4. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstständige Aneignung von technischen Fertigkeiten • Eigenständige Konzeption und schriftlichen Auswertung von Testreihen oder eines Projekts • Schärfung des eigenen beruflichen Profils 				
Inhalte	<p>Inspiziert vom vorhergegangenen Fachunterricht eignen sich die Studierenden individuell durch eine von ihnen selbst konzipierte und durchgeführte Fallstudie Fach- und Methodenwissen zu VFX- oder Animation-relevanten Themengebieten an, das sie theoretisch wie praktisch überprüfen und reflektieren. Über die spielerische Auseinandersetzung der gewählten Thematik haben die Studierenden die Möglichkeit, neue Impulse und Ideen für ihre Arbeit zu generieren. Innerhalb der Untersuchung werden auf der praktischen Seite Tests oder ein Projekt durchgeführt.</p> <p>Parallel dazu verfassen sie eine schriftliche Abhandlung im Stil einer kleinen BA-Thesis über ihre Auseinandersetzung mit dem Thema. Begleitet wird die Veranstaltung von der Professur VFX & Animation und optional von Tutor*innen. Die Ergebnisse münden in einer Präsentation.</p>				
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium				
Studienleistungen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Hausarbeit (8–10 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Hausarbeit				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	6,98 %				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Dozierende	Prof. Rolf Mütze, N. N.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung		Projekt 5			
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen			Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	für Drehbuch			60	390
	für Regie, Kreativ Produzieren			20	220
	für Kamera			40	200
	für Editing Bild & Ton			40	290
	für Szenenbild			20	340
Gesamtworkload	450 Drehbuch				
	360 Szenenbild				
	330 Editing Bild & Ton				
	240 Regie, Kreativ Produzieren, Kamera und Szenenbild				
ECTS credits	15 Drehbuch				
	12 Szenenbild				
	11 Editing Bild & Ton				
	8 Regie, Kreativ Produzieren, Kamera und Szenenbild				
Studiensemester	5. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Kenntnisse von Erzählstrategien, filmischen Formen und Ausdrucksmöglichkeiten • Schärfung des Verständnisses des eigenen künstlerischen Stils • Fähigkeit, künstlerische und ggf. technische Fragestellungen zu erörtern und zu reflektieren sowie produktions- und problemorientierte Frage- und Problemstellungen in Vorbereitung auf die künstlerisch-praktische und theoretische Abschlussarbeit zu erkennen • Fähigkeit der Kontextualisierung persönlicher Fragestellungen in verschiedenen künstlerischen Formen 				
Inhalte	<p>Die fünfte Projektphase dient der Vorbereitung auf das Abschlussprojekt. Daher ist keine Herstellung eines abgeschlossenen Kurzfilms vorgesehen; vielmehr sollen erste Entwicklungsschritte für die Abschlussfilme vollzogen werden. In kleineren fachspezifischen Übungen sollen künstlerische Stile, persönliche Erzählstrategien, aber auch produktions- und problemorientierte Abläufe erprobt und entwickelt werden. In Probe-Drehs sollen dabei gegebenenfalls schon im Voraus projektspezifische Besonderheiten erkannt und eruiert werden.</p> <p>Alternativ können Studierende, die nicht in die Stoff- und Projektentwicklungsphase der Abschlussprojekte eingebunden sind, sich in „Laborprojekten“ explorativ der Weiterentwicklung des eigenen künstlerischen Stils widmen. Dieser Prozess soll ausdrücklich keine klassische arbeitsteilige Filmproduktion sein, wobei als Ergebnis des Laborprojekts ein Film entstehen kann. Auf dem Weg dahin soll aber eine umfangreiche Auseinandersetzung mit der persönlichen Fragestellung in anderen Kunstformen stattfinden.</p>				
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: Für <i>Drehbuch</i> . <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: erste Drehbuchfassung (90-minütiger Spielfilm) 				

	Für <i>Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, Szenenbild.</i>		
	<ul style="list-style-type: none"> Arbeitsproben (max. zwei Drehtage <i>oder</i> Bearbeitungsdauer: 290 Zeitstunden) 		
Studienleistungen	Arbeitsprobe, Projektarbeit <i>Drehbuch:</i> Arbeitsprobe <i>Szenenbild:</i> Arbeitsprobe, Präsentation		
Anteil Modulnote an Gesamtnote	DB: 9,43 %	FR: 4,73 %	KP: 4,71 %
	KA: 4,71 %	ED: 6,25 %	SZB: 7,10 %
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur		
Dozierende	Jeweilige Fachprofessur u. a.		
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.		

Modulbezeichnung	Projekt 5				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Projektarbeit VFX / Animation oder Praktikum		40	320	
Gesamtworkload	360				
ECTS credits	12				
Studiensemester	5. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erfahrung in professioneller VFX- oder Animationsproduktion • Kenntnis branchenüblicher Berufsbilder • Einordnung der eigenen technischen und gestalterischen Fachkompetenz <i>oder</i> • Eigenständige Weiterentwicklung und Finalisierung von Projekten • Eigenverantwortliche Kommunikation zwischen den Gewerken in der Finalisierungsphase 				
Inhalte	<p>In der eigenständigen Finalisierung von bereits begonnen Projekten aus den vorhergegangenen Semestern erleben die Studierenden die Komplexität von technischen Abläufen und Kommunikationswegen, wenn kurz vor der Fertigstellung die Prozesse mehrerer Gewerke noch einmal ineinandergreifen.</p> <p>Wahlweise können die VFX-Studierenden ein Branchenpraktikum absolvieren, das den eigenen Kenntnisstand in Bezug setzen, die gewünschte berufliche Ausrichtung überprüfen und den Grundstein für ein Netzwerk bilden kann, das den eigenen Werdegang stützt.</p>				
Lehrformen	Projekt				
Prüfungsformen	<p>Benotete Modulgesamtprüfung: für Projektarbeit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (VFX-Shots oder Animationssequenzen) <i>oder</i> <p>für Praktikum:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktikumsbericht (4 Seiten) 				
Studienleistungen	Arbeitsprobe oder Praktikumsbericht				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	6,98 %				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Dozierende	Prof. Rolf Mütze u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Abschlussprojekt I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Dramaturgische Beratung 1		25	35	
	Abschlussprojekt: Entwicklung			390	
Gesamtworkload	450				
ECTS credits	15				
Studiensemester	6. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenz, einen Langfilmstoff oder ein Projekt von vergleichbarem Umfang von der Idee bis zum Treatment auszuarbeiten • Vertiefung der Fähigkeit, tragfähige Ideen zu erkennen, glaubwürdige Figuren zu entwickeln, einen umfangreichen Stoff zu strukturieren • Wissen um den Einfluss dramaturgischer Entscheidungen auf das Gesamtgefüge der Erzählung • Kenntnis von Techniken der Selbstorganisation und Selbstmotivation • Fähigkeit, mit Frustration und Zweifel umzugehen, Schreibblockaden zu überwinden und die Dynamik der Langfilmentwicklung als eigene „Writers’ Journey“ zu begreifen und daran zu wachsen 				
Inhalte	<p>In diesem Modul erarbeiten die Studierenden die ersten Textfassungen, die zum Abschlussdrehbuch hinführen werden: Vom Ideenpapier bis zur ersten Treatment-Fassung werden sie hierbei individuell und in Kleingruppen dramaturgisch betreut. Ergänzt wird dieser Stofffindungs- und Stoffentwicklungsprozess durch das Seminar „Szenenarbeit 4“. Mithilfe gezielter Szenenarbeit anhand der aktuellen Stoffe werden hier Szenen und Szenenaufbau überprüft, zentrale Themen hinterfragt und Konflikte geschärft.</p> <p>Mit Genehmigung der Fachprofessur ist es den Drehbuchstudierenden darüber hinaus möglich, ein umfassendes Schreibprojekt in einem anderen Format einzureichen. Der Stoffentwicklungsprozess orientiert sich dabei am Prozess der Langfilmdrehbücher.</p>				
Lehrformen	Seminar, Übung, Workshop, Projektarbeit				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: finale Treatment-Fassung für einen 90-minütigen Spielfilm 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	9,43 %				
Modulverantwortung	Prof. Magnus Vattrodt				
Dozierende	Prof. Magnus Vattrodt u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung		Abschlussprojekt II			
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen			Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Dramaturgische Beratung 2			20	10
	Szenenarbeit 4: Szenenarbeit und Inszenierungsübung			30	30
	Eigenstudium für Prüfungsleistung			0	60
Gesamtworkload	150				
ECTS credits	5				
Studiensemester	7. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb der Fähigkeit, ein Drehbuch für einen abendfüllenden Spielfilm oder ein vergleichbar anspruchsvolles Schreibprojekt zu verfassen • Fähigkeit, sich konstruktiv mit dramaturgischem Feedback auseinanderzusetzen • Vertiefung und Erweiterung der Kompetenzen in den Bereichen Ausarbeitung von Handlungssträngen, Spannungsaufbau innerhalb einzelner Szenen, Einsatz von Struktur, Rhythmus, Sprache, Dialog und Figurenführung • Erwerb der Fähigkeit, die eigenen Arbeitsabläufe professionell zu strukturieren, Abgabefristen einzuhalten und Texte professionell zu formatieren 				
Inhalte	Die Studierenden entwickeln ihre Abschlussprojekte vom Treatment zur finalen Fassung. Unterstützt durch dramaturgische Beratungssitzungen überarbeiten sie Szenen, Dialoge und Figuren bis zur Abgabefassung, die in der Regel der ersten offiziellen Drehbuchfassung oder einem Äquivalent entspricht.				
Lehrformen	Workshop, Prüfung, Selbststudium				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: Originaldrehbuch für einen 90-minütigen Spielfilm 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	3,14 %				
Modulverantwortung	Prof. Magnus Vattrodt				
Dozierende	Prof. Magnus Vattrodt u. a.				
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modulbezeichnung	Abschlussprojekt: Entwicklung				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	für Regie		40	410	
	für Kreativ Produzieren, Kamera		40	350	
	für VFX & Animation		20	220	
	für Szenenbild		50	310	
Gesamtworkload	450	für Regie			
	390	für Kreativ Produzieren, Kamera			
	360	für Szenenbild			
	240	für VFX & Animation			
ECTS credits	15	für Regie			
	13	für Kreativ Produzieren, Kamera			
	12	für Szenenbild			
	8	für VFX & Animation			
Studiensemester	5. und 6. Semester	für Regie, Kreativ Produzieren und Kamera			
	6. Semester	für VFX & Animation und Szenenbild			
Dauer des Moduls	2 Semester	für Regie, Kreativ Produzieren und Kamera			
	1 Semester	für VFX & Animation und Szenenbild			
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung künstlerisch wertvoller, gesellschaftlich relevanter und realisierbarer Filmideen • Eigenständige Strukturierung eines Projekts in eigener Fachfunktion unter Berücksichtigung kreativer, zeitlicher und wirtschaftlicher Aspekte • Befähigung zu realistischen Kalkulationen • Sehr gute Fähigkeiten im Projektmanagement • Adäquate Kommunikation kreativer Ideen mit allen Teammitgliedern und konstruktive Konfliktlösung • Berücksichtigung nachhaltiger Produktionsmethoden • Einsatz von iterativen und non-linearen Gestaltungs- und Arbeitsprozessen zur Verbesserung von Design und Technik • Befähigung zur Überprüfung von Ideen für Filme und Formate auf ihre Marktfähigkeit und zur gezielten Entwicklung medialer Formate und Projekte für spezifische Märkte 				
Inhalte	<p>Das Modul beinhaltet die Stoff- und Projektentwicklung für die Abschlussprojekte, die eine Länge von max. 45 Minuten haben. Die Phase der Projektentwicklung wird mit der Projektfreigabe und dem Einreichen eines Antrags auf Produktionsförderung bei der Filmstiftung NRW abgeschlossen.</p> <p>In der Stoffentwicklungsphase entwickeln die Studierenden der Fachschwerpunkte <i>Regie</i> und <i>Kreativ Produzieren</i> ihre filmische Idee für das Abschlussprojekt bis zur ersten Drehbuchfassung. Es ist den Studierenden freigestellt, ob sie fiktionale oder dokumentarische Stoffe entwickeln möchten.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Kreativ Produzieren</i> übernehmen zudem die Motivsuche und die Zusammenstellung des Teams.</p> <p>Im weiteren Verlauf werden die Projekte gemeinsam von den Studierenden der beteiligten Fachschwerpunkte bis zur Projektfreigabe und dem abgeschlossenen Projektantrag weiterentwickelt. Die Studierenden werden bei der Entwicklung der Drehbücher und der Regie- und Produktionskonzepte in</p>				

künstlerischen, ökonomischen und organisatorischen Aspekten von einem Tutorenteam betreut.

Die Studierenden des Fachschwerpunkts *Kamera* entwickeln unter Berücksichtigung der erzählerischen Intention das visuelle Konzept des Projekts. Für die Fördereinreichung stellen sie Moods zusammen und präzisieren ihre bildgestalterischen Ideen. Außerdem bringen sie ihre fachspezifischen Kenntnisse in die Organisation und Planung des Projekts ein. Im Rahmen eines Probe-Drehs erkunden sie projektspezifische Besonderheiten und finden innovative Lösungen.

Die Studierenden des Fachschwerpunkts *Szenenbild* erarbeiten eigenständig ein Szenenbildkonzept, das neben ihren künstlerischen Zielen auch die organisatorischen und finanziellen Rahmenbedingungen berücksichtigt. Für die Einreichung ihres Projekts bei der Förderung erstellen sie eine Prävisualisierung ihres Konzepts und eine detaillierte Szenenbildkalkulation. Dabei sind sie in der Lage, schon im Vorfeld für Anforderungen, die sich aus dem Drehbuch ergeben, adäquate Lösungen anzubieten. In Absprache mit ihrem gesamten Team erstellen sie einen Denkkatalog, der sich mit den ökologischen Konsequenzen ihrer Filmproduktion auseinandersetzt.

Die Studierenden des Fachschwerpunkts *VFX & Animation* können entweder in ihrer Funktion an einem der oben genannten Abschlussprojekte mitwirken oder ein eigenständiges Projekt in ihrer Spezialisierung verfolgen. Dazu konzipieren und testen sie Pipelines für ihre Projekte, prävisualisieren Animationen oder visuelle Effekte, erstellen Zeitpläne, Kostenaufstellungen, verfeinern Inhalte und Gestaltung.

Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium		
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 410 Zeitstunden für <i>Regie</i>, 350 Zeitstunden für <i>Kreativ Produzieren</i> und <i>Kamera</i>, 310 Zeitstunden für <i>Szenenbild</i>, 220 Zeitstunden für <i>VFX & Animation</i>) 		
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben		
Anteil Modulnote an Gesamtnote	FR: 8,88 %	KP: 7,65 %	KA: 7,65 %
	VFX: 4,65 %	SZB: 7,10 %	
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur		
Dozierende	Jeweilige Fachprofessur u. a.		
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.		

Modulbezeichnung	Abschlussprojekt: Produktion				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	für Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton und VFX & Animation		50	400	
	für Szenenbild		20	310	
Gesamtworkload	450	für Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation			
	330	für Szenenbild			
ECTS credits	15	für Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation			
	11	für Szenenbild			
Studiensemester	6. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur selbständigen Entwicklung künstlerischer Inhalte und kreativer Film-, TV- und Medienproduktionen sowie zur Weiterentwicklung durch die Produktionsphase • Sehr gute Fähigkeiten im Projektmanagement • Einhaltung kreativer, zeitlicher und wirtschaftlicher Projektvorgaben • Adäquate Kommunikation mit allen Teammitgliedern und konstruktive Konfliktlösung • Adäquater Umgang mit öffentlichen Förderern/Geldgebern • Übernahme voller kreativer Verantwortung • Setzung eigener Schwerpunkte in künstlerischer Arbeit und Verständnis für Identität als Künstler*in und für Einordnung des eigenen Werks • Professionelle Anwendung des gesamten im Studium erworbenen Wissens und Könnens 				
Inhalte	<p>Die Produktion des Abschlussfilms fordert von den Studierenden das gesamte im Studium erworbene Wissen und die gesamten Fähigkeiten und Fertigkeiten ein. In diesem Modul werden die Studienbestandteile zu einer Synthese gebracht. Die professionelle Arbeit im Modul Abschlussprojekt – Produktion soll in das Portfolio der Studierenden mit aufgenommen werden und ihre Chancen beim Berufseinstieg verbessern.</p> <p>Der Fokus der Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Regie</i> liegt während der Produktionszeit auf der Zusammenstellung eines Casts sowie auf der Schauspielführung. Sie tragen die inhaltliche und kreative Verantwortung.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Kreativ Produzieren</i> leiten das Team und haben die organisatorische Gesamtverantwortung für das Projekt inne. Darüber hinaus sind sie für das Controlling zuständig und haben deshalb in ihrer Rolle als Produzent in wirtschaftlicher Hinsicht ein Letztentscheidungsrecht.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Kamera</i> konkretisieren das visuelle Konzept für ihr jeweiliges Abschlussprojekt. Sie erstellen unter anderem Storyboards, Moodboards, Farbkonzepte und Prävisualisierungen. Sie entscheiden sich für die zu ihrem Abschlussprojekt passende Technik.</p> <p>In Zusammenarbeit mit ihrem Team finden sie Locations, stellen das passende Kamera- und Lichtdepartment zusammen und geben ihre fachliche Expertise in die Drehplanung ein. Während der Dreharbeiten setzen sie ihre Konzepte</p>				

praktisch um und passen die organisatorische Planung im Team laufend lösungsorientiert den Gegebenheiten an.

Die Studierenden des Fachschwerpunkts *Szenenbild* wiederum sind verantwortlich für das komplette Szenenbild. Sie führen das eigene zuvor konzipierte und geplante Szenenbild selbstständig unter Einhaltung der vorgesehenen Rahmenbedingungen durch. Dabei behalten sie nicht nur ihr künstlerisches Konzept im Blick, sondern sind sich ihrer Verantwortung gegenüber ihrem eigenen Szenenbildteam sowie dem gesamten Projekt bewusst.

Die Studierenden des Fachschwerpunkts *Editing Bild & Ton* sichten das entstandene Material und erstellen den Rohschnitt. Darüber hinaus geben sie Rückmeldung ans Set hinsichtlich der Qualität des gedrehten Materials, beraten zum Ton und steuern gemeinsam mit der Produktion den Postproduktionsprozess.

Die Studierenden des Fachschwerpunkts *VFX & Animation* arbeiten an ihren fachspezifischen Abschlussprojekten. Dabei erweitern und vertiefen sie ihre Kenntnisse in der selbst gewählten Spezialisierung.

Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium		
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: für <i>Regie</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 300 Zeitstunden) und • Dokumentation (Bearbeitungsdauer: 100 Zeitstunden) für <i>Kreativ Produzieren</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 100 Zeitstunden) und • Dokumentation (Bearbeitungsdauer: 300 Zeitstunden) für <i>Kamera</i> und <i>VFX & Animation</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 400 Zeitstunden) für <i>Editing Bild & Ton</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 400 Zeitstunden) oder • Dokumentation (Bearbeitungsdauer: 400 Zeitstunden) für <i>Szenenbild</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 310 Zeitstunden) 		
Studienleistungen	Arbeitsprobe, Dokumentation		
Anteil Modulnote an Gesamtnote	FR: 8,88 % ED: 8,52 %	KP: 8,82 % VFX: 8,72	KA: 8,82 % SZB: 6,51 %
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur		
Dozierende	Jeweilige Fachprofessur u. a.		
Empfohlene Literatur	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.		

Modulbezeichnung	Abschlussprojekt: Postproduktion				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	für Regie, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation		20	130	
	für Kreativ Produzieren		20	100	
Gesamtworkload	150	für Regie, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation			
	120	für Kreativ Produzieren			
ECTS credits	5	für Regie, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation			
	4	für Kreativ Produzieren			
Studiensemester	7. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Sehr gute Fähigkeiten im Projektmanagement • Einhaltung der kreativen, zeitlichen und wirtschaftlichen Projektvorgaben • Adäquate Kommunikation mit allen Teammitgliedern und konstruktive Konfliktlösung • Übernahme voller kreativer Verantwortung • Setzung eigener Schwerpunkte in künstlerischer Arbeit und Verständnis für die Identität als Künstler*in und für die Einordnung des eigenen Werks 				
Inhalte	<p>Die im Rahmen der Produktion entstandenen Arbeiten werden in der Postproduktionsphase von den Studierenden fortgeführt.</p> <p>Dabei sind die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Kreativ Produzieren</i> in ihrer übergeordneten Funktion für die Planung und Vorbereitung der organisatorischen Abläufe aller Postproduktionsschritte zuständig.</p> <p>Die <i>Regie</i>-Studierenden sind in ihrer Funktion für die künstlerischen Entscheidungen des Projektes verantwortlich und führen gemeinsam mit den Editoren die Postproduktion durch. Während der Schnittsichtungen und Teamtreffen im Schneiderraum werden dramaturgische Entscheidungen besprochen, Ideen für z. B. Musik- und Tongestaltungskonzepte sowie für VFX-Layouts ausgetauscht und gemeinsame Workflows regelmäßig evaluiert und angepasst.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Editing Bild & Ton</i> sind verantwortlich für die Ausarbeitung des Feinschnitts, und beraten sich diesbezüglich mit ihren Teammitgliedern aus den Departments Regie, Kreativ Produzieren, VFX & Animation und Kamera.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>VFX & Animation</i> arbeiten je nach gewählter Projektart an ihren eigenen Animationsfilmen oder an der Umsetzung von VFX-Shots für Live-Action-Filme.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Kamera</i> erarbeiten in Kommunikation mit den anderen Gewerken den finalen Look des Projekts und setzen diesen im Pre-Grading um.</p>				
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium				
Prüfungsformen	Benotete Modulgesamtprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Kurzfilm, max. 30 Minuten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Anteil Modulnote an Gesamtnote	FR: 2,96 %	KP: 2,35 %	KA: 2,94 %		
	ED: 2,84 %	VFX: 2,91 %			
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur				

Dozierende

Jeweilige Fachprofessur u. a.

Empfohlene Literatur

Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder
Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modulbezeichnung	Bachelorarbeit und Kolloquium				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Bachelorarbeit				
	für Drehbuch		5	355	
	für Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, VFX & Animation, Szenenbild		30	330	
	für Editing Bild & Ton		25	335	
	Kolloquium				
	für alle Fachschwerpunkte		1	119	
Gesamtworkload	für Drehbuch		Künstlerisch-praktische BA-Arbeit: 360		
	für Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation, Szenenbild		Künstlerisch-praktische BA-Arbeit: 240	Theoretische BA-Arbeit: 120	
	für alle Fachschwerpunkte		Kolloquium: 120	Gesamt: 480	
ECTS credits	für Drehbuch		Künstlerisch-praktische BA-Arbeit: 12		
	für Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation, Szenenbild		Künstlerisch-praktische BA-Arbeit: 8	Theoretische BA-Arbeit: 4	
	für alle Fachschwerpunkte		Kolloquium: 4	Gesamt: 16	
Studiensemester	7. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Zwingende Voraussetzungen	Zulassung zur Bachelorarbeit und Zulassung zum Kolloquium				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstständige Gestaltung von künstlerischen und handwerklichen Prozessen in Film- und Medienproduktionen • Verwendung von wichtigen Theorien, Prinzipien und Methoden der Filmgestaltung, der Medienwissenschaften und der Filmanalyse zur Unterstützung und zur Betrachtung der eigenen Arbeit • Künstlerische Reflexion ihrer eigenen Werke in schriftlicher Form • Fähigkeiten, über ihr Werk und ihr künstlerisches Selbstverständnis fundiert zu kommunizieren, beides zu präsentieren und zu verteidigen und dabei ihre Entscheidungen und Bewertungen zu begründen • Erläuterung ihrer Entscheidungsprozesse und Reflexion darüber in einer nachvollziehbaren Art • Eigenständige Finalisierung eines Projekts in eigener Fachfunktion • Sehr gute Fähigkeiten im Projektmanagement • Einhaltung kreativer, zeitlicher und wirtschaftlicher Projektvorgaben • Adäquate Kommunikation mit allen Teammitgliedern und konstruktive Konfliktlösung • Übernahme voller kreativer Verantwortung 				

- Setzung eigener Schwerpunkte in künstlerischer Arbeit und Verständnis für die Identität als Künstler*in und für die Einordnung des eigenen Werks
- Professionelle Anwendung des gesamten im Studium erworbenen Wissens und Könnens

Inhalte

Künstlerisch-praktische Bachelorarbeiten

Die *Drehbuch*-Studierenden verfassen als künstlerisch-praktische Bachelorarbeit ein Originaldrehbuch für einen abendfüllenden Film.

Die Studierenden der Fachschwerpunkte *Regie* und *Kreativ Produzieren* sind in ihrer übergeordneten Funktion für den gesamten künstlerischen und organisatorischen Ablauf der Endfertigung des Abschlussprojekts bis hin zur Vermarktung zuständig. Zu den Arbeitsschritten gehören Datenmanagement (Scripts, Backups), Erstellung und Einbau VFX/CGI, Bild- und Tongestaltung, Musikaufnahmen, ADR, Mischung, Grading, Erstellung des Vor- und Abspanns, Untertitel sowie ggf. Festivaleinreichungen.

Alternativ zum Abschlussprojekt können Studierende des Fachschwerpunkts *Kreativ Produzieren* ein Kreativprojekt wählen, bei dem sie die volle kreative Verantwortung übernehmen und einen Filmstoff eigenverantwortlich und unter Inanspruchnahme dramaturgischen und produzentischen Feedbacks entwickeln. Außerdem müssen die Studierenden einen realistischen Finanzbedarf für ihr Projekt ermitteln und dessen Auswertungs- und Finanzierungspotential herausarbeiten. Zudem sind sie gefordert, die künstlerischen und wirtschaftlichen Perspektiven ihres Projekts überzeugend darzustellen und ihre eigene künstlerische Persönlichkeit zu präsentieren.

Die *Kamera*-Studierenden führen das finale Grading in Zusammenarbeit mit einem*einer Colorist*in durch. Dabei wird fächerübergreifend im Team die für das Projekt angestrebte künstlerische und dramaturgische Intention verfolgt.

Die *Editing*-Studierenden sind verantwortlich für die Erstellung einer finalen Schnittfassung bis zum Picture Lock. Zudem übernehmen sie die Erstellung eines Tongestaltungskonzepts und anschließend das Sounddesign der Abschlussprojekte. In einem letzten Arbeitsschritt erstellen sie – angeleitet durch eine*n professionellen Mischtonmeister*in – die finale Tonmischung und liefern die mit der Fertigstellung verbundenen Deliveries.

In der Finalisierung ihrer Abschlussprojekte prüfen die *VFX*-Studierenden ihre bisherigen Ergebnisse und analysieren, welche Elemente weiterentwickelt werden müssen, um die angestrebte Qualität zu erlangen. Sie binden für die Fertigstellung angrenzende Gewerke wie Editing, Kamera und Produktion ein und entwickeln gemeinsam fachübergreifende Lösungen für noch anstehende Aufgaben und Prozesse. Dabei verlieren sie nie den Blick auf die dramaturgische und künstlerische Absicht des Projekts.

Als finalen Teil ihrer künstlerischen Arbeit erstellen die *Szenenbild*-Studierenden eine Dokumentation ihrer Arbeitsschritte an den Abschlussprojekten. Diese kann sich inhaltlich an der theoretischen Bachelorarbeit orientieren oder diese ergänzen.

Theoretische Bachelorarbeit

Die Bachelorarbeit ist eine wissenschaftliche, schriftliche Hausarbeit.

Kolloquium

Mündliche Verteidigung der Bachelorarbeiten in Form einer mündlichen Abschlussprüfung.

Lehrformen

Projektarbeit, Selbststudium

Prüfungsformen

Benotete Modulteilprüfungen (kumulativ):

für *Drehbuch*:

- Künstlerisch-praktische BA-Arbeit (Originaldrehbuch für abendfüllenden Spielfilm)
- Kolloquium (45 Minuten)

	für <i>Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation</i> und <i>Szenenbild</i> .			
	<ul style="list-style-type: none"> • Künstlerisch-praktische BA-Arbeit (Kurzfilm, max. 30 Minuten) oder Kreativprojekt • Theoretische BA-Arbeit (max. 25 Seiten) • Mündliche Prüfung (45 Minuten) 			
Studienleistungen	Künstlerisch-praktische BA-Arbeit, theoretische BA-Arbeit, mündliche Prüfung			
Anteil Modulnote an Gesamtnote	DB: 10,6 %	FR: 9,47 %	KP: 9,41 %	KA: 9,41 %
	ED: 9,09 %	VFX: 9,30 %	SZB: 9,47 %	
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur			
Dozierende	Jeweilige Fachprofessur u. a.			
Empfohlene Literatur	Keine			