
VERANSTALTUNGSVERZEICHNIS

COURSE LIST

Wintersemester / *Winter Semester* 2016/2017

Bachelorstudiengang / *Bachelor's Program*
FILM

Masterstudiengang / *Master's Program*
SERIAL STORYTELLING

Masterstudiengang / *Master's Program*
DIGITAL NARRATIVES

Weiterbildungsprogramme / *Further Education Programs*

Sonderveranstaltungen / *Special Events*

INHALT / CONTENT

Sonderveranstaltungen / <i>Special Events</i>	04
Bachelorstudiengang / <i>Bachelor's Program</i>	
FILM	
Interdisziplinäre Veranstaltungen / <i>Interdisciplinary Courses</i>	15
Comparative Media Studies	25
Filmgeschichte und Filmanalyse / <i>Film History and Film Analysis</i>	29
Drehbuch und Dramaturgie / <i>Screenwriting and Dramaturgy</i>	33
Regie (Spiel- und Dokumentarfilm) / <i>Directing (Feature Film and Documentary Film)</i>	43
Kreativ Produzieren / <i>Creative Producing</i>	51
Kamera – Spielfilmkamera Dokumentarfilmkamera / <i>Director of Photography – Feature Film Documentary Film</i>	61
Editing Bild & Ton / <i>Editing Picture & Sound</i>	69
Digital Film Arts	77
Masterstudiengang / <i>Master's Program</i>	
SERIAL STORYTELLING	87
Masterstudiengang / <i>Master's Program</i>	
DIGITAL NARRATIVES	103
Weiterbildungsprogramme / <i>Further Education Programs</i>	112
Professoren / <i>Professors</i>	118
Mitarbeiter / <i>Staff</i>	119
Impressum / <i>Imprint</i>	121

SONDERVERANSTALTUNGEN
SPECIAL EVENTS

IFS-BEGEGNUNG

Mit ihrer Veranstaltungsreihe »ifs-Begegnung« leistet die ifs seit dreizehn Jahren einen Beitrag zur Filmkultur in Köln und Nordrhein-Westfalen. In der Reihe stellen sich namhafte Professoren, Dozenten, Studierende der ifs sowie Gäste mit ihren Filmen vor und geben dem Publikum einen lebendigen Eindruck von ihrer Arbeit in und außerhalb der ifs.

Unter dem Label *Junger deutscher Film* präsentieren wir Kurz- und Langfilme sowohl von unseren als auch von Absolventen anderer deutscher Filmhochschulen. Im anschließenden Gespräch mit den Filmemachern werden prägende Erlebnisse während und nach dem Studium thematisiert sowie Erzähl- und Gestaltungsweisen im aktuellen deutschen Film hinterfragt.

In Kooperation mit *Filmplus*, dem Forum für Filmschnitt und Montagekunst, widmen wir uns in der Reihe *Filmplus* der Filmmontage herausragender Fernsehfilme. Mit den verantwortlichen Filmeditoren diskutieren wir ihren kreativen Entstehungsprozess und die Herausforderungen bei der Filmmontage narrativer Fernsehformate.

Als Mitglied des Filmforum NRW e. V. veranstalten wir unsere ifs-Begegnungen im Filmforum, dem Kino im Museum Ludwig, einer festen Größe für Filmkunst und Filmkultur in Köln.

Geplante Termine für das Wintersemester 2016/2017:

18.09.2016 »ifs-Begegnung« *Film zum Kölner Kultursonntag*

Ausgewähltes Kurzfilmprogramm mit aktuellen
Abschlussfilmen der ifs

Anschließend moderierte Gespräche mit den Filmemachern

17.00 Uhr

Kino OFF Broadway

Zülpicher Str. 24, 50674 Köln

09.11.2016 »ifs-Begegnung« *Filmplus*

19.00 Uhr

Filmforum/Kino im Museum Ludwig

Bischofsgartenstraße 1, 50677 Köln

KURZFILMTAG

21.12.2016 »**Kurzfilmtag**«

Ausgewähltes Kurzfilmprogramm von ifs und KHM
zum kürzesten Tag des Jahres

Anschließend moderierte Gespräche mit den Filmemachern

19.00 Uhr

Filmforum/Kino im Museum Ludwig
Bischofsgartenstraße 1, 50677 Köln

PLURIVERSALE

Im Rahmen der Pluriversale der Akademie der Künste der Welt finden die folgenden Veranstaltungen in Kooperation mit der ifs statt:

10.09.2016 »**Logbook Serbistan**«

(Serbien 2015, Regie: Željimir Žilnik, 94 Min., OmU)

Filmvorführung und Gespräch, 20.00 Uhr

20.10.2016 »**Between Fences**«

(Frankreich, Israel 2016, Regie: Avi Mograbi, 85 Min., OmeU)

Filmvorführung und Gespräch, 20.00 Uhr

30.10.2016 »**Rubber Coated Steel**«

(2016, Regie: Lawrence Abu Hamdan, 21 Min.)

Videovorführung und Vortrag, 20.00 Uhr

30.11.2016 »**Desert of the Real. A: The Simulacrum of War.**

B: Venice Vice, a franchise fatigue«

(Deutschland 2016, Regie: Christian von Borries, 70 Min., OV)

»**Construced Futures: Mleeta & Haret Hreik**«

(Deutschland 2016, Regie: Sandra Schäfer, 12/11/7/6/4 Min., OmeU)

Film- / Videopremiere und Gespräch, 19.00 Uhr

Filmforum/Kino im Museum Ludwig
Bischofsgartenstraße 1, 50677 Köln

FILMGESCHICHTEN: SPIEL – GELD – MÜSSIGGANG

Eine Filmreihe mit Einführungen des Filmforum NRW e. V.

Das Filmforum NRW e. V. präsentiert mit der Reihe „Filmgeschichten“ regelmäßig filmhistorische Programme, in denen ausgewählte Themen und Motive in den Blick genommen und durch die Filmgeschichte hindurch verfolgt werden. In der Kombination von Klassikern und aktuellen Filmen unterschiedlicher Herkunft wird die Vielseitigkeit filmischen Erzählens erlebbar. Der Zuschauer ist eingeladen, den Blick für verschiedene Filmsprachen und Lesarten von filmischen Bildern zu schärfen und Filmgeschichte neu zu entdecken.

Der erste Zyklus der „Filmgeschichten“ widmet sich den Themen Spiel, Geld und Müßiggang. Nachdem bereits die Themen „Spiel“ und „Geld“ im Zentrum der Reihe standen, widmet sich die Reihe abschließend dem Motiv „Müßiggang“.

25.08.2016 | 19.00 Uhr

»**Chapeau Claque**« (Regie: Ulrich Schamoni, D 1974, 94 Min.)

Einführung: **Daniel Kothenschulte** (Filmkritiker und -kurator)

08.09.2016 | 19.00 Uhr

»**Permanent Vacation**« (Regie: Jim Jarmusch, USA 1980, 75 Min., OmU)

Einführung: **Prof. Dr. Lisa Gotto** (ifs)

05.10.2016 | 19.00 Uhr

»**Ferris macht blau**« (Regie: John Hughes, USA 1986, 103 Min., OF)

Einführung: **Sven von Reden** (Filmjournalist)

10.11.2016 | 19.00 Uhr

»**The Big Lebowski**« (Regie: Joel und Ethan Coel, USA 1998, 117 Min., OmU)

Einführung: **Prof. Dr. Lisa Gotto** (ifs)

08.12.2016 | 19.00 Uhr

»**La Grande Bellezza**« (Regie: Paolo Sorrentino, I/F 2013, 141 Min., OmU)

Einführung: **Miriam Jakobs** (Filmemacherin und Dozentin)

Filmforum/Kino im Museum Ludwig

Bischofsgartenstraße 1, 50677 Köln

www.filmforumnrw.de

CLASH OF REALITIES

7th Int. Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games

The conference will offer the opportunity for an interdisciplinary exchange and dialogue. Experts from science and research, economics, politics and the games industry will discuss pressing questions concerning the artistic design, technological development, and social perception of digital games, as well as the spreading of games literacy.

Program

- Nov 14, 2016 **Pre Event / Opening Event**
Star Citizen – Open Development as a Disruptive
Game Design Practice

Opening Keynote: Eric Zimmerman, NYU, Tisch School of the Arts
- Nov 15, 2016 **Summit Day**
Aesthetics of Play (Game Development Summit)

Digital Games: Transmedia Works of Art (Game Studies Summit)

Digital Games as Social Environments (Media Education/
Media Ethics Summit)

Cineludic Aesthetics (Film and Games Summit)

Of Broadcasters and Game Masters (Games and
Television Summit)

Save the Game (Games Preservation Summit)
- Nov 16, 2016 **Main Conference Day**
Keynote Speakers:
Mark J.P. Wolf, Concordia University Wisconsin
Thomas Elsaesser, University of Amsterdam
Alexander Knetig, ARTE Creative
David O'Reilly, Los Angeles
Colleen Macklin, Parsons New School for Design
Miguel Sicart, IT University of Copenhagen

Please find more details on the conference website:

<http://www.clashofrealities.com/2016>

AUFTAKTVERANSTALTUNG / OPENING SESSION

Wir alle leben und arbeiten in digitalen Strukturen. Was bedeuten diese digitalen Strukturen in Zukunft für das Erzählen einer Geschichte und den damit verbundenen kreativen Prozess? Wie kann digitale Technologie und der non-lineare Charakter digitaler Medien das Erzählen beeinflussen, und was bedeutet das für die Autorenschaft? Welche Gestaltungsmöglichkeiten gibt es für das narrative Design einer Geschichte über das Kernmedium Film hinaus, und welche Kompetenzen brauchen Kreative, um erfolgreich in und mit digitalen Medien arbeiten zu können?

Mit dem neuen Semester startet in der ifs ein neuer Studiengang: das internationale Masterprogramm Digital Narratives, das wir im Rahmen dieser Auftaktveranstaltung vorstellen wollen.

Der neue Masterstudiengang ist englischsprachig und beschäftigt sich mit der Erforschung neuer Erzählformen in digitalen Medien. Im MA Digital Narratives kann anhand von Projekten künstlerisch ebenso wie wissenschaftlich geforscht werden. Gleichzeitig sollen digitale Systeme und ihre Auswirkungen auf Individuum und Gesellschaft im Sinne einer künstlerischen Verantwortung kritisch betrachtet und analysiert werden.

Mit dem ersten Jahrgang im MA Digital Narratives begrüßen wir Studierende, die aus der ganzen Welt zu uns kommen. Am 19. September wollen wir sie gemeinsam mit den Studierenden des BA Film und des MA Serial Storytelling willkommen heißen.

19.09.2016

- | | |
|-----------|---|
| 10.00 Uhr | Begrüßung:
Simone Stewens |
| 10.15 Uhr | Keynote:
„From Story to Audience – Shaping Narrative for the Digital Age“
Lena Thiele (Creative Director, Miiqo-Studios) |
| 11.00 Uhr | Panel-Diskussion:
„What is Digital Narratives at the ifs?“
Prof. Dr. Lisa Gotto, Prof. Gerd Haag, Prof. André Bendocchi-Alves,
Prof. Csongor Baranyai, Su Nicholls-Gärtner, Marc Minneker und
Simone Stewens |
| 11.30 Uhr | Q & A |

AUFTAKTVERANSTALTUNG / OPENING SESSION

We all live and work in digital structures. What will these digital structures mean in the future for storytelling and the creative process it involves? How can digital technology and the non-linear nature of digital media affect storytelling, and what does that mean for authorship? What possibilities are there for the narrative design of a story beyond the core medium of film, and which skills do creative people need to successfully work in and with digital media?

The semester at the ifs starts with a new study program: The international Master's program Digital Narratives, which we will be introducing during this opening session.

The new Master's program is in English and centers on the exploration of new forms of narrative in digital media. In MA Digital Narratives, students will be able to pursue both artistic and scientific research through projects. They will also explore and critically analyze digital systems and their impact on the individual and society in the sense of artistic responsibility.

With the first year of the MA Digital Narratives program, we will be welcoming students from all around the world. On September 19, we hope to welcome them at the ifs together with the students of the BA Film and the MA Serial Storytelling.

Sep 19, 2016

- 10.00 a.m. **Opening Welcome:**
Simone Stewens
- 10.15 a.m. **Keynote:**
"From Story to Audience – Shaping Narrative for the Digital Age"
Lena Thiele (Creative Director, Miiqo-Studios)
- 11.00 a.m. **Panel Discussion:**
"What is Digital Narratives at the ifs?"
Prof. Dr. Lisa Gotto, Prof. Gerd Haag, Prof. André Bendocchi-Alves,
Prof. Csongor Baranyai, Su Nicholls-Gärtner, Marc Minneker, and
Simone Stewens
- 11.30 a.m. **Q & A**

ESSEMBLE

Project | Workshops

Various professors and lecturers

ESSEMBLE is an international training program for students from four different European film and media schools:

Universidade Lusófona (Lisbon)

LUCA School of Arts (Brussels)

Moholy-Nagy University of Art and Design (Budapest)

TH Köln / ifs internationale filmschule köln

Over the course of one semester, five students from each school will have the opportunity to work in mixed teams with colleagues from all the schools, experimenting with contemporary storytelling and ways of combining live action and visual effects/animation.

The program starts with four workshops, during which the students will spend one week in each of the partner schools working on specific aspects (see description below). By the beginning of the second workshop there will be four teams of five students each, which will work on a joint project using the design thinking approach of definition, ideation, prototyping, implementation, iteration and evaluation. After the workshops, all students will meet for a 20-day project and shooting phase in Lisbon. Each school will then complete one project for post production (communication during this last phase will be long-distance in most cases).

Schedule

Workshop I: MOCAP/Animation/Modelling/Visualization

Date: October 17 – 21, 2016

Place: Lisbon

School: Lusofona

(see next page)

Workshop II: Story Development

Date: November 7 – 11, 2016

Place: Cologne

School: ifs

Workshop III: Digital Cinematography

Date: November 21 – 25, 2016

Place: Brussels

School: LUCA

Workshop IV: How to Design Your Project

Date: December 5 – 9, 2016

Place: Budapest

School: MOME

Preproduction & Shooting

Date: January 23, 2016 – February 10, 2017

Place: Lisbon

School: Lusófona

Period Oct 17, 2016 – Feb 10, 2017 | Calendar week 42 – 6

Subject Area All subject areas

Participants Selected group of students from all specialisations

Credit Points BA students: This project may be accredited as "Project 4".
MA students: This project may be accredited as "Project 5 – Writers' Lab".

Credit Requirements Work samples and writing assignment (graded)

BACHELORSTUDIENGANG FILM
BACHELOR'S PROGRAM FILM

INTERDISZIPLINÄRE VERANSTALTUNGEN

Die interdisziplinären Veranstaltungen umfassen fächerübergreifende Projekte und Veranstaltungen, u. a. der Film- und Medienwissenschaften und der Schlüsselkompetenzen, sowie extracurriculare Angebote, die in unterschiedlichen Formen in der Regel für alle Studierenden des Bachelorstudiengangs Film angeboten werden.

Neues Element im Curriculum des Bachelorstudiengangs Film sind die sogenannten „Themenbörsen“, die regelmäßig im Semester stattfinden. Sie bieten den Studierenden eine Diskussionsplattform, auf der sie neue Projektideen vorstellen können, und die Möglichkeit, sich mit ihren Peers über die anstehende Projektarbeit auszutauschen. Die Themenbörsen sind auch für die Studierenden der Masterstudiengänge und die Mitarbeiter der ifs geöffnet.

MASTERCLASS WITH DAVID RUSSEL

Seminar

David Russel

This informative and practical class presents an expert analysis of the visual planning process. It provides an insider look at how a script can be enhanced through creative storyboarding, and how prominent directors use this critical tool to realize exactly the film they envision. The Masterclass is designed to provide immediately applicable tools, and extensive technical information on creating effective storyboards.

Storyboarding is a critical phase of film pre-production. The director and storyboard artist collaborate to produce a series of almost comic book-like panels, which serve to visualize for the director how the film will be shot. Storyboarding is equally valuable to large, moderate, and low-budget productions. During the entire filmmaking process, from preproduction to editing, storyboards help the director communicate efficiently with the cast and crew, ensuring that everyone in the production understands exactly what he or she is trying to achieve. Storyboards also help improve shooting efficiency and keep the show on budget.

Mr. Russell will analyze sequences that he has boarded for prominent films, and how they were eventually shot and edited. He will also discuss the visual planning methods of cinematic masters.

Throughout the presentation, Mr. Russell shares his insights into the aesthetic and philosophical aspects of filmmaking. An exhibition of Mr. Russell's illustrations and storyboards will be presented in conjunction with the Masterclass.

Period	Sep 20, 2016 Calendar week 38
Subject Area	All Subject Areas
Participants	Film Jhg. G / Sem. 4 Serial Storytelling Class B / Sem. 3 Digital Narratives Class A / Sem. 1

PROJEKT 4

Projekt

Alle Professoren

Die Projektarbeit ist die Keimzelle des Filmstudiums: die Auseinandersetzung mit verschiedenen Themen, Geschichten, Filmideen und der Neugier und Leidenschaft für das Erzählen. In verschiedenen Konstellationen entwickeln die Studierenden Stoffe, fachbereichübergreifend, in großen Gruppen oder auch in kleineren Konstellationen. Der Prozess dieser Stoffentwicklung soll immer einer sehr praxisorientierten Arbeitsweise folgen: Ideen werden gemeinsam praktisch überprüft, überarbeitet, variiert und schließlich zur Produktionsreife gebracht.

Dieser gemeinsame Arbeitsprozess (der „Designprozess“) gilt für alle Projekte des 4. und 5. Semesters und steht unter der Überschrift „Möglichkeiten“. Die Projekte entstehen jenseits der gewerkeorientierten Filmherstellung, und die Studierenden üben so Methoden des interdisziplinären digitalen Filmemachens. Ihr Selbstverständnis ist immer das des „Filmemachers“ im Kontext der „distribuierten Autorenschaft“ – alle Studierenden machen gemeinsam Filme, unabhängig von ihrer jeweiligen fachlichen Ausrichtungen.

Daher werden sie im 4. Semester weiterhin die Möglichkeit haben, im Rahmen der Themenbörsen ihre Projektideen zu pitchen und zu diskutieren. Gemeinsam mit den betreuenden Professoren werden die Studierenden dann wie im vorangegangenen Projekt 3 eine Zielvereinbarung für ihr gewähltes Projekt festlegen. Wie weit und in welcher Form sie ihre Projektidee bis zum Abschluss des Moduls voranbringen, legen sie mit dieser Zielvereinbarung fest.

Zeitplan:

Projektphase 1: 21.09. – 14.10.2016

Projektphase 2: 30.01. – 24.02.2017

Termine der Themenbörsen: 19.09., 13.10., 10.11., 01.12., 22.12.2016, 12.01.2017

Zeitraum	21.09.2016 – 24.02.2017 Kalenderwoche 38 – 8
Lehrgebiet	Alle Lehrgebiete
Teilnehmer	Drehbuch Regie Kreativ Produzieren Kamera Editing Bild & Ton Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte DB: 13 | FR: 15 | KP: 14 | KA: 13 | ED: 11

Leistungsnachweis Arbeitsprobe und Dokumentation (benotet)

AKTZEICHNEN

Übung (Wahlpflicht)

Prof. Nanette Kaulig | Judith Ruzicka

Zeichnen und insbesondere Aktzeichnen leistet einen wesentlichen Beitrag zur ästhetischen Bildung. An den Maßen des menschlichen Körpers orientiert sich das gesamte Raumerleben. Den Körper darzustellen fordert von uns, Proportionen und Perspektiven genau zu beobachten. Aktzeichnen trainiert intensiv die Umsetzung der räumlichen Wahrnehmung in die Zweidimensionalität und verfeinert das Gefühl für den Bildaufbau.

In der komplexen Kommunikation zwischen Filmschaffenden ist eine Zeichnung ein wunderbares hilfreiches Tool, das die Verständigung erleichtert und Eindeutigkeit schafft. Dabei ist die Qualität der Darstellung meist nicht einmal so wichtig, schon ein schnelles Skribbel kann viel klären. Das schnelle und skizzenhafte Arbeiten beim Aktzeichnen nimmt die Hemmung vor dem Medium.

Zeitraum 27.09.2016 – 24.01.2017 | Kalenderwoche 39 – 4

Lehrgebiet Schlüsselkompetenzen

Teilnehmer Film Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 1 (bei Teilnahme an min. 4 Terminen im Wahlpflichtbereich)

Leistungsnachweis Aktive Teilnahme (unbenotet)

DIENSTAG-SCREENINGS (ABENDS)

Screening | Diskussion (Wahlpflicht)

Diverse Dozenten

Man kann nicht alles sehen – einerseits. Andererseits: Man verpasst so viel! Was soll man also unbedingt gesehen haben? Die Professoren und die Geschäftsführung der ifs haben dazu eine klare persönliche Meinung. In einer Reihe von Screenings stellen sie je einen Film eigener Wahl vor und zur Diskussion. Dabei handelt es sich nicht notwendig um Lieblingsfilme oder um Klassiker der Filmgeschichte, sondern um Filme, die anzusehen sich – warum auch immer – lohnt.

In einer etwa 10-minütigen Einführung wird die jeweilige Wahl begründet. Nach dem Screening diskutieren die Teilnehmer ihre Filmerlebnisse mit den Professoren und Dozenten.

Die Studierenden können sich mit eigenen Filmvorschlägen an der Planung und Durchführung der Dienstag-Screenings beteiligen. Studentische Mitwirkung ist ausdrücklich erwünscht. Interessierte Studierende werden gebeten, ihre Filmvorschläge im Fachbereich I einzureichen, der in diesem Semester die Veranstaltungsreihe organisieren wird.

Um diese Lehrveranstaltung erfolgreich mit einem Leistungspunkt abzuschließen, müssen mindestens vier Termine besucht werden. Ein selbstständig vorbereitetes und ausgerichtetes Screening zählt dabei doppelt für die Summierung der notwendigen Pflichttermine.

Auch die ifs-Alumni werden wieder als Teilnehmer eingeladen.

Im Rahmen der Dienstag-Screenings wird es in diesem Semester eine Filmreihe zum dänischen Film geben. Außerdem wird die amerikanische Dokumentarfilmerin Jan Krawitz in einem Dienstag-Screening über Filmanfänge und -enden sprechen. Mehr Informationen folgen auf den nächsten Seiten.

Zeitraum 18.10.2016 – 24.01.2017 | Kalenderwoche 42 – 4 | 17.30 Uhr

Lehrgebiet Schlüsselkompetenzen

Teilnehmer Film Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 1 (bei Teilnahme an min. 4 Terminen im Wahlpflichtbereich)

Leistungsnachweis Aktive Teilnahme (unbenotet)

DER DÄNISCHE FILM

Seminar | Übung (Pflicht / Wahlpflicht)

Prof. André Bendocchi-Alves | Prof. Gerd Haag

Dänemark (5,6 Mio. Einwohner) ist im Laufe der letzten 40 Jahre zu einem wichtigen Film- und Produktionsland mit Produktionen von außergewöhnlicher Qualität geworden. Eine Auseinandersetzung mit dem dänischen Film im Rahmen einer Filmbildung ist für die Entwicklung eines dramaturgischen Gespürs für die Studierenden aller Fachbereiche lehrreich und fruchtbar. Deshalb beschäftigt sich eine Reihe von Dienstagscreenings im Wintersemester mit Filmen aus Dänemark. Zum Abschluss dieser Reihe findet dann noch eine Case Study mit Gästen statt.

„Das Fest“ (1998), „Die Kommune“ (2015), „Adams Äpfel“ (2005), „Die Jagd“ (2012), „In einer besseren Welt“ (2010), „A War“ (2016), „Brothers“ (2004), „Unter dem Sand“ (2014), „Pusher“ (1994), „Lilja-4-ever“ (2002) – all diese Filme arbeiten in der Regel mit Konflikten, die ihre Protagonisten in ein spannendes inneres Drama führen, das die Zuschauer fesselt: Die Geschichten, die außergewöhnlich guten Schauspieler, die Art der Inszenierung, Kameraführung, Schnitt und Produktion hat das dänische Kino zu einer Hochform entwickelt.

Die Zahlen sprechen für sich: Jedes Jahr werden in Dänemark in den 162 Kinos des Landes an die 13 Mio. Eintrittskarten verkauft. Daraus ergibt sich ein Durchschnitt von 60 Zuschauern pro Vorführung. Je nach Jahr variiert die Zahl der dänischen Produktionen unter den 20 meistgesehenen Filmen zwischen fünf und acht. Der Staat finanziert im Durchschnitt 25 Spiel- und 30 Dokumentarfilme. Das Budget pro Film beläuft sich im Schnitt auf 2,5 Mio. Euro, von denen der Staat rund ein Drittel übernimmt. Dem liegt eine Filmpolitik zugrunde, die die qualitativen Bedürfnisse der Zuschauer ernst nimmt und mit einer gezielten Förderung von Kinder- und Jugendfilmen beginnt.

Zeitraum 18.10.2016 – 24.01.2017 | Kalenderwoche 42 – 4

Lehrgebiet Schlüsselkompetenzen

Teilnehmer **Pflicht (Screenings und Case Study):**
Kreativ Produzieren | Editing Bild & Ton Jhg. G / Sem. 4
Wahlpflicht: Drehbuch | Regie | Kamera |
Digital Film Arts Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte DB | FR | KA | DFA: 1
KP | ED: 2

Leistungsnachweis Aktive Teilnahme (unbenotet)

THE HOOK AND THE CODA: CONSIDERING STRUCTURE

Screening | Diskussion (Wahlpflicht)

Jan Krawitz

In a world of multi-tasking and short attention spans, the necessity for a great “hook” at the start of the film has become more essential than ever. What makes a compelling opening? What “promises” are made by the filmmaker (both in form and content) in those first few minutes? At the tail end, the stakes are just as high. How do we assure that our films will linger in the viewer’s consciousness long after the closing scene?

Jan Krawitz will provide an overview of her documentaries and talk about film structure through an analysis of the opening and closing scenes of several of her films.

The screening and the discussion are run in English.

Zeitraum 22.11.2016 | Kalenderwoche 47

Lehrgebiet Schlüsselkompetenzen

Teilnehmer Film Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte siehe Dienstag-Screenings

Leistungsnachweis siehe Dienstag-Screenings

EXKURSION

FILMFESTIVAL MAX OPHÜLS PREIS

Exkursion

Jattina von Puttkamer | Susanne Grünekleee | Marc Minneker | Susanne Kipp

Die Exkursion zum wichtigsten deutschsprachigen Nachwuchsfilmfestival in Saarbrücken bereitet die Studierenden auf die Festivalarbeit mit eigenen Projekten nach dem Studium vor. Über die Begegnung mit Nachwuchsproduzenten, Filmemachern und Redakteuren erlangen die Studierenden ein Verständnis für die ersten Schritte nach dem Studium und für die Rolle von Festivals in der Projektakquisition und Filmauswertung. Sie erfahren aus erster Hand, wie junge Profis sich auf einen Festivalbesuch vorbereiten, welche Ziele man damit verknüpfen kann und worauf es beim Networking ankommt.

Während der Exkursion werden gemeinsam Filme gesehen und im Anschluss mit den Autoren, Regisseuren und Produzenten diskutiert. Darüber hinaus können die Studierenden an den öffentlichen Diskussionen und dem professionellen Rahmenprogramm des Festivals teilnehmen, Netzwerke knüpfen und Produzenten, Schauspieler und Redakteure kennenlernen.

Zeitraum	26. – 28.01.2017 Kalenderwoche 4
Lehrgebiet	Schlüsselkompetenzen
Teilnehmer	Drehbuch Regie Kreativ Produzieren Jhg. G / Sem. 4 optional: Editing Bild & Ton Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 1

Leistungsnachweis Aktive Teilnahme (unbenotet)

COMPARATIVE MEDIA STUDIES

Prof. Dr. Gundolf S. Freyeremuth

Zentrales Ziel der Lehre im Fach Comparative Media Studies ist die Vermittlung medien- und kulturwissenschaftlicher Kenntnisse sowie analytisch-hermeneutischer und kreativ-produktiver Fähigkeiten im Kontext audiovisueller Kultur. Thematisch liegt ein Schwerpunkt auf den medientheoretischen und medienpraktischen Konsequenzen der Digitalisierung. Die Studierenden sollen dabei zu selbstkritischer Reflexion und eigenständigem kreativem Handeln befähigt werden.

Der Studienverlauf folgt einer einfachen Dramaturgie: Die Basismodule der ersten Studienhälfte (Semester 1 – 3) vermitteln Grundkenntnisse zur neuzeitlichen Geschichte der Medien und Künste sowie ihrer Theorien.

Die Module der zweiten Studienhälfte (Semester 4 – 5) untersuchen dann im historischen Querschnitt und medienübergreifend zentrale Problemfelder ästhetischer Produktion und Rezeption, etwa Praktiken der Adaptation, faktionales Erzählen zwischen Dokumentation und Fiktion sowie die Konstruktion und Vermittlung audiovisueller Menschenbilder.

Im 6. und 7. Semester findet kein regulärer medienwissenschaftlicher Unterricht statt. Stattdessen wird ein BA-Kolloquium angeboten, das die BA-Arbeiten der Studierenden medientheoretisch begleitet. Darüber hinaus können die einzelnen BA-Abschlussprojekte optional „theory on demand“ erhalten, eine vertiefende medientheoretische Betreuung und Reflexion der gewählten Themen, Stoffe und medialen Formen.

ADAPTATION – GESCHICHTE, THEORIE, PRAKTIKEN

Seminar | Übung

Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth

Gegenstand des Moduls ist die kulturelle Praxis der Adaptation, der anpassenden Übertragung eines Stoffs aus einem Medium, in dem er zuerst realisiert wurde, in ein anderes. Aktuell gewinnen die Verfahren ästhetischer Transformation, die sich vor allem in der industriellen Medienproduktion ausbildeten, im Kontext cross- bzw. transmedialer Produktion neue Gestalt und neues Gewicht.

Im Zentrum der gemeinsamen Arbeit wird die beispielhafte Auseinandersetzung mit einer ungewöhnlich langen Kette von Adaptationen stehen, die sich durch die gesamte Epoche des Tonfilms bis in die Gegenwart zieht und mehrere Sprach- und Kulturräume, mehrere Medien und Künste sowie innerhalb des Spielfilms wiederum mehrere Zeitstile und Genres umfasst.

Den Abschluss bildet dann eine praktische Adaptationsübung: Das in der theoretischen Arbeit Erlernte erproben die Teilnehmer in der Konzeption und Präsentation einer eigenen Adaptation.

Zeitraum	11.10.2016 – 24.01.2017 Kalenderwoche 41 – 4
Lehrgebiet	Comparative Media Studies Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth
Teilnehmer	Film Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	3
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme, Klausur, eigene Adaptation (benotet)

Vorbereitung	Literatur: Cain, J. M.: The Postman Always Rings Twice. New York: A. A. Knopf, 1934 Cain, J. M.: Double Indemnity. New York: Avon book company, 1943 Hutcheon, L.: A Theory of Adaptation. New York: Routledge, 2006 Film: Osessione (Luchino Visconti, I 1943) Double Indemnity (Billy Wilder, USA 1944) The Postman Always Rings Twice (Tay Garnett, USA 1946) The Postman Always Rings Twice (Bob Rafelson, USA 1981) Jerichow (Christian Petzold, D 2008)
--------------	--

FILMGESCHICHTE UND FILMANALYSE

Prof. Dr. Lisa Gotto

Was geben Filme zu sehen und zu verstehen? Diese Frage steht im Zentrum des Lehrgebiets Filmgeschichte und Filmanalyse. Es beschäftigt sich mit den verschiedenen Dimensionen und Elementen, die sich im Film berühren, überkreuzen und durchmischen: Raum und Zeit, Einstellung und Montage, Bild und Ton, Licht und Farbe, On- und Off-Screen, Figuren-, Kamera- und Zuschauerblicke. Es reflektiert die medialen Bedingungen filmischer Ästhetik und untersucht ihre historische Wandelbarkeit.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Filmgeschichte und Filmanalyse versteht sich als ein Laboratorium, in dem Film in seine Bausteine zerlegt und wieder zusammengesetzt wird, in dem der analytische Blick geschärft wird, in dem vor allem auch das Verständnis davon, wie Film funktioniert, vertieft werden soll.

WERKANALYSE: ALFRED HITCHCOCK

Seminar

Prof. Dr. Lisa Gotto

Alfred Hitchcock war einer der produktivsten und innovativsten Künstler der Filmgeschichte. Sein Werk erstreckt sich vom Stummfilm über den Tonfilm, den Farbfilm, den 3D-Film und die Fernsehserie; zu seinen Erfindungen gehören dramaturgische Mittel wie der MacGuffin, filmische Tricktechniken wie der Vertigo-Effekt, das elaborierte Spiel mit auditiven und visuellen Leitmotiven, die Gestaltung von geometrischen Mustern im Szenenbild und die Errichtung von filmischen Architekturen als Denk- und Handlungsräumen. Was sämtliche Stadien seines kinematographischen Schaffens verbindet, ist eine unglaubliche Experimentierfreude. Hitchcock war immer auch ein großer Forscher: Jede Einstellung ist ein eigenes Universum, jeder Effekt eine eigene Philosophie.

Im Zentrum des Seminars steht die Frage nach der Spezifik der Hitchcock'schen Filmsprache. Wir begeben uns auf die Suche nach wiederkehrenden Themen, signifikanten visuellen Motiven und charakteristischen ästhetischen Verfahren. Weiterhin wird es darum gehen, Hitchcocks Auswirkung auf andere Künste und Künstler in den Blick zu nehmen.

Zeitraum	31.10.2016 – 25.01.2017 Kalenderwoche 44 – 4
Lehrgebiet	Filmgeschichte und Filmanalyse Prof. Dr. Lisa Gotto
Teilnehmer	Film Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	3
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme, Referat (benotet)

Vorbereitung	Film: Dial H for Hitchcock (Ted Haimes, 1999) Double Take (Johan Grimmonprez, 2009) Literatur: Allen, Richard (Hg.): Hitchcock: Past and Future. London, 2004 Boyd, David (Hg.): After Hitchcock. Influence, Imitation, Intertextuality. Texas, 2006 Deutelbaum, Marshall (Hg): A Hitchcock-Reader. Oxford, 2009 Chabrol, Claude; Rohmer, Eric: Hitchcock. Berlin, 2013 Kapsis, Robert E.: Hitchcock. The Making of a Reputation. Chicago, 1992 Truffaut, François: Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht? München, 1997 Walker, Michael: Hitchcock's Motifs. Amsterdam, 2005
--------------	---

DREHBUCH UND DRAMATURGIE

Prof. Sylke Rene Meyer

„Grau, teurer Freund, ist alle Theorie, und grün des Lebens goldner Baum.“
(Mephisto in Goethes „Faust“)

Das 4. Semester ist der Magie des Möglichen und der Vielheit verschrieben. Die Drehbuchstudierenden des **Jahgangs G** lernen Handwerk und Methoden des klassischen Drehbuchschreibens kennen und erobern zugleich die neue und wilde Welt des digitalen Erzählens. In diesem Semester gibt es Raum für Projekte und für tiefer gehende Erfahrungen mit unterschiedlichen künstlerischen Formen. Flankiert von Seminaren zur Drehbuchdramaturgie, arbeiten die Drehbuchstudierenden an ihren Schreib- und Filmprojekten und lernen so die eigene künstlerische Arbeit ästhetisch und narrativ zu verorten.

THE NEXT BIG THING – WEB-VIDEO BOOTCAMP

Übung

N.N.

In diesem interdisziplinären Workshop üben die Studierenden angewandte Dramaturgie in der Stoffentwicklung. Als Rahmen dienen Briefing und Präsentation mit einem professionellen Auftraggeber, gecoacht werden die Studierenden von einem Dramaturgen. Sie entwickeln ein Konzept für eine Web-Serie.

Die kreativen Produzenten und Autoren lernen kommunikativ und fachlich die dramaturgische Zusammenarbeit in einer zielorientierten Stoffentwicklung.

Zeitraum	17. – 20.10.2016 Kalenderwoche 42
Lehrgebiet	Drehbuch und Dramaturgie Prof. Sylke Rene Meyer
Teilnehmer	Drehbuch Kreativ Produzieren Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Arbeitsprobe (benotet)

SEQUENCE STRUCTURE

Seminar

Tom Abrams

This seminar introduces aspects of Frank Daniel's "Sequence Structure" approach that are valuable for beginners as well as for advanced writers. It will focus on the basic approach of seeing a screenplay (or teleplay) as a succession of sequences (rather than acts), which in turn consist of a progression of scenes that provide a unifying kind of tension.

According to Daniel, these structures were established at the start of cinema, and have long become part of the subconscious knowledge of screenwriters and directors on the one hand, and of the audience's expectations on the other. Becoming aware of these structures can help screenwriters understand the extent to which they themselves have been using these patterns instinctively. It also shows them how to use – or counteract – this tendency in their own work.

In addition, the "Sequence Structure" concept can help students structure their work process by working on smaller sections of their projects, which in turn reduces the risk of becoming overwhelmed by the complexity of a complete act. Apart from this, general aspects of screenwriting, such as the protagonist and his/her goal, conflicts, hindrances, theme, action, etc., will be dealt with through film and series analyses.

This seminar is run in English.

Zeitraum	24. – 25.10.2016 Kalenderwoche 43
Lehrgebiet	Drehbuch und Dramaturgie Prof. Sylke Rene Meyer
Teilnehmer	Drehbuch Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme (unbenotet)

TOPOLOGICAL SEMANTICS

Seminar

Prof. Sylke Rene Meyer

Basierend auf den Studien zum Affekt und den theoretischen Arbeiten zur räumlichen Semantik von Yuri Lotman, Michail Bachtin, Michel Foucault und anderen, bietet die Raumsemantik ein praktisches Verfahren zur Stoffentwicklung für audiovisuelle Erzählungen. Anders als in der klassischen Dramaturgie der Verlaufs-künste, bei der der Autor die Figuren erfindet und auch den Handlungsbogen steuert, ermöglicht die topologische Dramaturgie eine prinzipiell unendliche Anzahl von Handlungssträngen sowie usergenerierte Storylines. Zugleich und dennoch behalten die Autoren in der Raumsemantik die kreative Kontrolle. Der Autorenbegriff umfasst in dieser Form der spiel- und raumorientierten Filmentwicklung alle Gewerke und ist interdisziplinär und kollaborativ.

Zeitraum	26. – 27.10.2016 Kalenderwoche 43
Lehrgebiet	Drehbuch und Dramaturgie Prof. Sylke Rene Meyer
Teilnehmer	Drehbuch Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme (unbenotet)

NINE POWERS

Seminar

Laurie Hutzler

Laurie Hutzler is one of the leading script advisors drawing on inspiration and suggestions from contemporary psychology. Laurie Hutzler's "Character Mapping" is known and revered by many screenwriters and novelists, as is her concept of "Nine Powers".

The collision of conscious desires, its implementation in every day's strategies, and the individual, unknown need is the basic tension of each character. The confrontation with deeper moral and spiritual questions can make this three-dimensional character model even more complex, relevant and inspiring. Using the popular drama series "Game of Thrones" as an example, Laurie Hutzler gives a detailed discussion of the nine character types and their strategies to solve the problems of human life.

This seminar is run in English.

Zeitraum	09. – 12.11.2016 Kalenderwoche 45
Lehrgebiet	Drehbuch und Dramaturgie Prof. Sylke Rene Meyer
Teilnehmer	Drehbuch Jhg. G / Sem. 4 Serial Storytelling Class B / Sem. 3

Leistungspunkte	2
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme (unbenotet)

PIXAR'S STORYTELLING

Seminar

Dominik Hochwald

Pixars Filme funktionieren dramaturgisch perfekt, ohne dabei generisch zu wirken, und schaffen es zuverlässig, den Zuschauer emotional stark zu binden. Das Niveau der Drehbücher ist dabei unter anderem auf Storydevelopment-Techniken zurückzuführen, die Pixar selbst entwickelt hat. Darunter die „22 Rules of Storytelling“, die sich als eine Art firmeninternes Credo aus jahrelanger Arbeit und Erfahrung herausgebildet haben. Sich mit dieser besonderen Philosophie zu beschäftigen, ist nicht nur spannend, sondern auch bereichernd für die handwerkliche Arbeit als Drehbuchautor. Ohnehin ist der Animationsfilm für Drehbuchautoren ein äußerst spannendes Medium. Nirgendwo sonst ist die Übersetzung zwischen Buch und Film so unmittelbar wie hier. Womöglich sind viele Pixar-Filme gerade daher dramaturgisch so präzise und somit hervorragend zur Analyse geeignet.

In dem Seminar liegt der Schwerpunkt aber nicht allein auf den „22 Rules of Storytelling“, sondern auch auf der Filmanalyse. Dabei werden grundlegende und fortgeschrittene dramaturgische Begriffe verwendet, die essenziell für jegliche Art von Filmstruktur sind – egal ob Animation oder Live-Action. Dabei wird auf bekannte Dramaturgiemodelle zurückgegriffen, aber auch auf eigene Begriffe, die sich in der gemeinsamen Arbeit des Dozenten mit seinem Koautor Jörg Ihle als praktisch und zielführend herausgestellt haben.

Zeitraum	18. – 19.11.2016 Kalenderwoche 46
Lehrgebiet	Drehbuch und Dramaturgie Prof. Sylke Rene Meyer
Teilnehmer	Drehbuch Jhg. G / Sem. 4 optional: Digital Film Arts Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme (unbenotet)

TOOLS

Seminar

Prof. Sylke Rene Meyer

Das Innere einer Figur zu erarbeiten und zu beschreiben ist angesichts der zahlreichen neuen Beschreibungsmodelle der New-School-Dramaturgie nicht mehr allein den Quellen der Intuition und der Lebenserfahrung überlassen. Drehbuchautoren können ihre Figuren und deren Dreidimensionalität auch über die Erkundung psychologischer Typen, klassischer Verlaufsformen psychologischer Krisen, mittels überlegter Setzung von minimalen dramatischen Wendepunkten und Übungen in ethnografischer Feldforschung herausarbeiten.

Mit „Tools“ wird ein Workshop angeboten, in dem Szenen und ihr Figurenmaterial analysiert werden, um zu einem gefestigteren Verständnis der größeren Erzählung zu kommen. Das Seminarangebot speist sich u. a. aus den oben genannten Ansätzen und richtet sich nach dem konkreten Bedarf des jeweiligen Jahrgangs.

Zeitraum	30.11. – 01.12.2016 Kalenderwoche 48
Lehrgebiet	Drehbuch und Dramaturgie Prof. Sylke Rene Meyer
Teilnehmer	Drehbuch Jhg. G / Sem. 4 Serial Storytelling Class B / Sem. 3

Leistungspunkte	2
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme (unbenotet)

DREHBUCHFORMATE II

Seminar

Dennis Eick

Das Seminar „Drehbuchformate II“ vertieft den Einblick in die formalen Aspekte eines Drehbuchs und dessen Vorstufen: Pitch, Exposé, Treatment, Bildertreatment, Outline und Serienkonzept. Denn diese sind die Basis für jede Produktions- und Förderentscheidung.

Was macht die jeweilige Präsentationsform aus? Wo liegen typische Fallstricke verborgen? Wie kann ich durch meinen Stil den Leser begeistern? Wie entwickle ich auch auf wenigen Seiten glaubhafte Figuren? Wie einen spannenden Plot? Diese und andere Fragen werden näher beleuchtet und behandelt. Neben der Erläuterung der Grundlagen der formalen Textarbeit, wird darüber hinaus anhand konkret vorliegender Textbeispiele der Studierenden an praktischen Aspekten wie Beschreibungsweisen, Figurenetablierung, Integrieren von Auflösungsideen etc. gearbeitet.

Zeitraum	15. – 16.12.2016 Kalenderwoche 50
Lehrgebiet	Drehbuch und Dramaturgie Prof. Sylke Rene Meyer
Teilnehmer	Drehbuch Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme (unbenotet)

REGIE (SPIEL- UND DOKUMENTARFILM)

Prof. (in Vertr.) Nicole Weegmann
Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus ab 01.11.2016

Gute Regisseure verbinden ihre ganz persönliche künstlerische Vision mit einem ausgeprägten Interesse an der Wirklichkeit und der Fähigkeit, ihren Träumen in Bildern und Tönen eine Gestalt zu geben. Ihre Geschichten erwecken sie vor der Kamera zum Leben. Als Studierende des Fachs Regie sind sie an allen Aspekten der Filmgestaltung beteiligt: Von der Idee bis zum Drehbuch, über die Inszenierung von Schauspielern im Raum, die Bild- und Tongestaltung, die Montage und die Filmmusik bis hin zur Endfertigung eines Films wird ein Werk geformt. Es geht von Beginn an und über das Studium hinaus darum, das eigene schöpferische Potenzial zu erkennen und eine eigene Handschrift zu entfalten.

Das 4. Semester markiert für **Jahrgang G** die Mitte des Studiums. Nach dem Grundstudium können nun Ideen und Fähigkeiten in die entsprechende Projektform gegossen werden. Ob dokumentarisch gearbeitet wird oder ob fiktionale Filme im Fokus stehen, ist den Studierenden selbst überlassen. Sie entwickeln gemeinsam mit ihren Teamkollegen ihre Stoffe und haben die Möglichkeit, sie in den Projektzeiträumen auszuarbeiten bzw. umzusetzen. Auch im 4. Semester steht eine Fortsetzung der Themen „Portfolio“, „Casting“ und „Schauspielführung“ auf dem Programm, hier werden die bereits begonnenen Wege weiterverfolgt. Außerdem ist im Rahmen der Schlüsselkompetenzen eine Exkursion zum Filmfestival Max Ophüls Preis und eine Reflexion (Rückblick/Ausblick) zur Halbzeit des Studiums geplant.

ZIELE UND PERSPEKTIVEN – REFLEXIONEN ZUR HALBZEIT

Workshop | Beratungsstunden

Mechthild Kaub

Das 4. Semester markiert die Halbzeit des Studiums, und es hat sich bewährt, schon einmal einen Blick vorauszuwerfen auf die Zeit danach und die selbstständige Arbeit auf dem Medienmarkt.

Die folgenden Fragen sollen ein paar gedankliche Steine ins Rollen bringen: Wo will ich in drei, fünf, zehn Jahren beruflich stehen? In welchem Segment/Genre/Markt will ich mich mit welchen Filmen/Texten/Schwerpunkten/Formaten/Themen positionieren? Wie ist es in diesem Segment mit der Konkurrenz bestellt? Wo stehe ich zurzeit? Wie stelle ich mir die möglichen Wege zum Ziel vor? Wo liegen meine Stärken? Woran will ich thematisch/handwerklich arbeiten? Welche Unterstützung habe ich bzw. will ich mir erarbeiten? Mit wem kann ich mich austauschen über die Probleme/Abweichungen auf dem Weg? Welche Entscheider auf welchen Märkten kenne ich bzw. will ich kennenlernen?

Die Veranstaltung besteht aus einem halbtägigen Workshop und Einzelgesprächen.

Zeitraum	03. – 04.11.2016 Kalenderwoche 44
Lehrgebiet	Regie (Spiel- und Dokumentarfilm) Prof. (in Vertr.) Nicole Weegmann Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus
Teilnehmer	Regie Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme (unbenotet)

SCHAUSPIELFÜHRUNG 4 UND CASTING

Seminar | Übung

Prof. (in Vertr.) Nicole Weegmann | Sophie Molitoris |
Prof. Stephanie Hardt | Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus

Schauspielführung 4

Wirklich große Filme entstehen nur, wenn sich Schauspieler und Regisseure in ihren Fähigkeiten optimal ergänzen. Jeder Schauspieler tickt anders, und nur das Sammeln von eigenen praktischen Erfahrungen bringt die Regiestudierenden weiter auf der Suche nach ihrer ganz persönlichen Haltung am Set: Wie ver helfe ich Schauspielern zu intensivem und authentischem Spiel?

Im ersten Teil (10. – 11.11.2016) des Seminars steht die interrogative Travis-Technik, aber auch andere handwerklich nützliche Tools für die Inszenierung auf dem Programm.

Im zweiten Teil (08. – 11.12.2016) besteht die Möglichkeit, gemeinsam mit den Kamerastudierenden und Schauspielern Dialoge/Ausschnitte aus eigenen Stoffen zu überprüfen und zu üben. Die hier entstehenden Muster werden als Arbeitsprobe abgegeben.

Casting

„Die Schauspielführung ist mit der Besetzung abgeschlossen.“ Dieser provokante Satz von John Huston ist natürlich nur ein Teil der Wahrheit. Wer ist die richtige Besetzung für eine Rolle, an wen glaube ich als Regisseur, wer denkt, fühlt, spielt „richtig“, und wer ist in der Lage, den Charakteren die richtige Farbe zu geben?

Das Seminar setzt die Arbeit aus dem 3. Semester fort und gibt den Studierenden das notwendige Know-how in Sachen Casting an die Hand. An dem Seminartag (30.11.2016) ist wie beim letzten Mal die Castingpreisträgerin Sophie Molitoris zu Gast.

Zeitraum	10.11. – 11.12.2016 Kalenderwoche 45 – 49
Lehrgebiet	Regie (Spiel- und Dokumentarfilm) Prof. (in Vertr.) Nicole Weegmann Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus
Teilnehmer	Regie Kamera Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	2
Leistungsnachweis	Arbeitsprobe (benotet)

PORTFOLIO 2

Übung

Prof. (in Vertr.) Nicole Weegmann | Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus | N.N.

Die Sammlung der studentischen Ideen wird ausgebaut und betrachtet. Die Regiestudierenden haben hier die Möglichkeit, die in der Themenbörse oder auch die abseits davon entstandenen Stoffe nicht nur für die konkret anstehenden Projektarbeiten zu entwickeln, sondern sich vor allem auch über das Studium hinaus konzeptionelle Gedanken zu machen.

Es geht darum, unterstützt durch die Professorin und ggf. Tutoren in die nächste Stufe des Dialogs über Projektideen einzutreten, um Synergien zu nutzen, Zusammenarbeit auszuprobieren und die jeweiligen Projektideen auf die nächste Stufe zu heben.

Das Seminar erfordert Eigenstudium, Vor- und Nachbereitung.

Zeitraum	18.11.20016 – 20.01.2017 Kalenderwoche 46 – 3
Lehrgebiet	Regie (Spiel- und Dokumentarfilm) Prof. (in Vertr.) Nicole Weegmann Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus
Teilnehmer	Regie Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Referat (benotet)

WORKSHOP AUFLÖSUNG

Übung

Jo Heim

Der Kameramann Jo Heim gibt in diesem Seminar noch einmal einen Crashkurs zum Thema Auflösung. Es geht hier vor allem darum, praktisch zu üben und zu trainieren, in Auflösung zu denken: Bildausschnitte, Kamerabewegungen, Timing, Rhythmus, Perspektiven, Räume. Es geht auch darum, im visuellen Erzählen Sicherheit zu gewinnen und die Bandbreite der Möglichkeiten zu (er)kennen, um sie jederzeit zur Verfügung zu haben.

Dieser Workshop wird eingeleitet durch eine Auftaktveranstaltung zum Thema Auflösung als dramaturgisches Werkzeug (gemeinsam mit den Kamerastudierenden am 09.11.2016).

Zeitraum	23. – 26.11.2016 Kalenderwoche 47
Lehrgebiet	Regie (Spiel- und Dokumentarfilm) Prof. (in Vertr.) Nicole Weegmann Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus
Teilnehmer	Kamera Regie Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme (unbenotet)

FILMMUSIK

Seminar

N.N.

Die Musik ist ein filmisches Element, das im Entstehungsprozess eines Films oft nicht rechtzeitig bedacht wird. Es ist wichtig, die wesentlichen Prozesse aus der Perspektive eines Filmkomponisten kennenzulernen. Wann ist der richtige Moment in Kontakt zu treten, wie komme ich mit dem richtigen Filmkomponisten ins Gespräch? Und last but not least: Wie spreche ich überhaupt über Musikstile und die vorgestellten/gewünschten Aspekte der Musik? Mindestens genauso wichtig ist es, sich die psychologischen und emotionalen Aspekte von Filmmusik vor Augen zu führen, um die Wirkungsweisen im Sinne der Filmerzählung kennen und nutzen zu können.

Zeitraum	16.12.2016 Kalenderwoche 50
Lehrgebiet	Regie (Spiel- und Dokumentarfilm) Prof. (in Vertr.) Nicole Weegmann Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus
Teilnehmer	Regie Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme (unbenotet)

KREATIV PRODUZIEREN

Prof. Gerd Haag

Die Aufgaben und das Selbstverständnis von Kreativen Produzenten verändern sich angesichts neuer medialer Herausforderungen. Schließlich reicht es nicht, ständig auf der Suche nach guten Geschichten und außergewöhnlichen Stoffen zu sein, sondern man muss die Stoffe nach ihren Auswertungsmöglichkeiten in unterschiedlichen Medien evaluieren und bestimmen können. Es geht also nicht allein um eine gute Idee für einen Film, sondern der Produzent sollte eine Vorstellung davon haben, welches Erlebnis er bei dem jeweiligen Publikum, das er erreichen möchte, hervorrufen will: Das Gespür für den „Geist der Zeit“ und die ihr innewohnende Dynamik korrespondiert mit dem Entwicklungspotenzial gesellschaftlicher Prozesse. Auch Erkenntnisse über die Zusammenhänge des Marktes und dessen innere Mechanik sind wichtig. Wenn sie die wirtschaftlichen Belange einer Produktion klug lenken wollen, müssen Produzenten zudem bereit sein, die Verantwortung für ihr Team und das Projekt zu übernehmen.

Im Fachunterricht des Wintersemesters 2016/17 vertiefen die Produzenten aus dem **Jahrgang G** (Semester 4) ihre fachspezifischen Kenntnisse als zukünftige Produzenten. Ein zweiter Schwerpunkt im 4. Semester liegt auf der Entwicklung von eigenen Stoffideen.

Im „Projekt 4“ werden die Studierenden eigenständig ihre fachlichen Fähigkeiten in der Projektarbeit anwenden, entwickeln und reflektieren. Ob dokumentarische oder fiktionale Arbeiten im Fokus stehen, ist den Studierenden selbst überlassen. Im Team mit ihren Kommilitonen entwickeln sie Stoffe und haben die Möglichkeit, diese im Rahmen der Projektphasen in mehreren Arbeitsschritten umzusetzen. Den Kreativen Produzenten obliegt die Aufgabe, im Team optimale Lösungen für die Realisierung zu finden sowie gestalterische Absichten und organisatorische Möglichkeiten zu verbinden. Zugleich können sie lernen, Prozesse zu moderieren und Entscheidungen zu vertreten.

UNTERNEHMERISCHE GRUNDLAGEN II

Seminar

Mechthild Kaub

Dieses Seminar ist Teil der Veranstaltungsreihe „Unternehmerische Grundlagen“, die sich mit den persönlichen, strategischen und kaufmännischen Bedingungen für das unternehmerische Handeln über die Projektarbeit hinaus befasst.

In dieser Veranstaltung geht es um regionale und nationale Netzwerke sowie um Selbstorganisation und das unternehmerische „Ecosystem“. Ein Schwerpunkt ist das duale Rundfunksystem und die Bedingungen für den öffentlich-rechtlichen Rundfunk. Die wirtschaftlichen und organisatorischen Kenntnisse und Fähigkeiten der Studierenden werden in einen weiteren Kontext gestellt.

Ziel der Veranstaltung ist es, ein unternehmerisches Verständnis für das Arbeitsfeld des kreativen Produzenten zu entwickeln.

Zeitraum	21.10. – 10.11.2016 Kalenderwoche 42 – 45
Lehrgebiet	Kreativ Produzieren Prof. Gerd Haag
Teilnehmer	Kreativ Produzieren Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Arbeitsprobe (benotet)
Vorbereitung	Texte und Filme zur Vorbereitung werden ggf. vom Dozenten bekannt gegeben.

KOMMUNIKATION UND MARKETING I

Seminar | Übung

N.N.

Die Studierenden erhalten eine Einführung in PR und Social-Media-Marketing mit dem Schwerpunkt auf audiovisuellen und künstlerischen Projekten.

Die Kommunikation und Vermarktung von künstlerischen und kreativen Projekten findet längst nicht mehr (nur) über klassische Medien statt. Über bestimmte Projekte wird in erster Linie in digitalen Medien kommuniziert, da sich viele Zielgruppen ausschließlich dort informieren oder dort am besten ansprechbar sind. Diese Art der Kommunikation und Vermarktung ist sehr dynamisch, folgt aber auch gewissen Regeln und ist durch technologische, redaktionelle oder rechtliche Rahmenbedingungen geleitet. Die Kommunikation mit dem Nutzer oder Publikum ist potenziell interaktiv, eine Partizipation ist möglich. Das zeigt sich insbesondere beim Crowdfunding von Projekten.

Die Studierenden erkennen die Mechanismen und Regeln einer modernen Kommunikation und können sie in ihrer eigenen Arbeit anwenden.

Zeitraum 25.10. – 04.11.2016 | Kalenderwoche 43 – 44

Lehrgebiet Kreativ Produzieren | Prof. Gerd Haag

Teilnehmer Kreativ Produzieren Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 1

Leistungsnachweis Aktive Teilnahme (unbenotet)

Vorbereitung Texte und Filme zur Vorbereitung werden ggf. vom Dozenten bekannt gegeben.

FILM UND RECHT II

Seminar

Michael Kamps

Dieses Seminar ist Teil der Veranstaltungsreihe „Film und Recht“, die sich mit den gesetzlichen und vertraglichen Rahmenbedingungen der Film- und Medienproduktion beschäftigt.

In dieser Veranstaltung geht es einleitend um die rechtlichen Fragen rund um die Durchführung von Dreharbeiten: Wann, wo und was darf gedreht werden? Welche Verantwortung trägt der Filmhersteller und sein Vertreter? Vertiefend werden Werkverträge und Lizenzverträge behandelt.

Die Studierenden lernen zum einen die für die Durchführung von Dreharbeiten notwendigen Rechte kennen und zum anderen erfahren sie, wie man rechtmäßige Arbeitsbedingungen schafft.

Zeitraum 25.10. – 23.11.2016 | Kalenderwoche 43 – 47

Lehrgebiet Kreativ Produzieren | Prof. Gerd Haag

Teilnehmer Kreativ Produzieren Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 1 (bei erfolgreichem Abschluss der Veranstaltungsreihe „Film und Recht“)

Leistungsnachweis Aktive Teilnahme (unbenotet)

Vorbereitung Texte und Filme zur Vorbereitung werden ggf. vom Dozenten bekannt gegeben.

KREATIV PRODUZIEREN IV

Seminar

Prof. Gerd Haag

Neben den organisatorisch-produktionellen Herausforderungen steht immer auch die kreative Auseinandersetzung mit Stoffen und Ideen. Ohne eine inhaltlich-kreative Vision kann ein Produzent die wesentliche Verantwortung für den gesamten Verlauf des Produktionsprozesses nicht übernehmen. Dazu gehört ein fundiertes Wissen über die ästhetischen und handwerklichen Bedingungen des Filmemachens genauso wie die Entwicklung der persönlichen Integrität: Wir werden uns viel damit beschäftigen, was es bedeutet, eine Produzentenpersönlichkeit zu entwickeln.

Ein Produzent sollte sich nicht nur als findiger Geldsammler und guter Organisator verstehen. Um guten Geschichten und außergewöhnlichen Talenten auf die Spur zu kommen, werden Produktionsstudierende deshalb ständig in eine Auseinandersetzung mit gestalterischen und künstlerischen Fragenstellungen gebracht.

Im Mittelpunkt des 4. Semesters steht „Projekt 4“, eine fiktionale oder dokumentarische Kurzfilmproduktion. Im Seminar werden wir uns vor allem mit Dramaturgien und Gestaltungsweisen von Kurzfilmen beschäftigen.

Zeitraum 27.10. – 22.12.2016 | Kalenderwoche 43 – 51

Lehrgebiet Kreativ Produzieren | Prof. Gerd Haag

Teilnehmer Kreativ Produzieren Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 2

Leistungsnachweis Arbeitsprobe (benotet)

Vorbereitung Texte zur Vorbereitung werden ggf. vom Fachbereich oder dem Dozenten bekannt gegeben.

PORTFOLIO – IDEENFINDUNG

Übung

Prof. Gerd Haag

Ein zentraler Aspekt des Produzierens ist es, neue Stoffe für zukünftige Projekte zu finden und sie in eine Form zu bringen, in der man sie Mitarbeitern, Partnern und Finanziers vorstellen kann.

Im Portfolio-Seminar präsentieren die Studierenden eigene Stoffideen und stellen sie in der Fachgruppe zur Diskussion. Gemeinsam werden Entwicklungsaspekte und -ziele erarbeitet. Jeder Studierende arbeitet aus der Perspektive eines Produzenten am Stoff der Kommilitonen mit. In kontinuierlicher Überarbeitung entstehen Texte zum Konzept des Projekts. Die Studierenden sollen in der Projektarbeit anhand der Stoffe ihrer Kommilitonen Argumentations- und Analysefähigkeiten entwickeln und in dieser Hinsicht die Berufspraxis trainieren.

In der Seminarreihe sollen tragfähige eigene Projekte entstehen, die nach dem Studium realisiert werden können.

Zeitraum 02.11.2016 – 11.01.2017 | Kalenderwoche 44 – 2

Lehrgebiet Kreativ Produzieren | Prof. Gerd Haag

Teilnehmer Kreativ Produzieren Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 2

Leistungsnachweis Aktive Teilnahme (unbenotet)

Vorbereitung Texte zur Vorbereitung werden ggf. vom Fachbereich oder dem Dozenten bekannt gegeben.

MEDIEN UND MARKT – QUALITÄT IM FERNSEHEN

Seminar

Giti Hatef-Rossa

Die Studierenden setzen sich differenziert mit dem fiktionalen deutschen Fernsehprogramm auseinander.

Neben der unabhängigen Kinoproduktion bilden Ko- und Auftragsproduktionen der TV-Sender den größten Anteil an fiktionalen Filmen und Serien für Produzenten in Deutschland. Die Kenntnis fiktionaler Programme bildet die Grundlage für die eigene Arbeit. In diesem Workshop setzen sich die Studierenden mit der Qualität deutschsprachiger Sendungen auseinander und üben den professionellen Diskurs über Kriterien zu ihrer Bewertung anhand der Juryarbeit für die Vorauswahl zum Grimme-Preis.

Die Studierenden können Kriterien für Qualität entwickeln, professionell über Filme und die Arbeit der beteiligten Kreativen diskutieren und begründete Urteile finden. Optional können begleitend Produzenten und Redakteure ausgewählter Projekte zu kurzen Werkstattgesprächen eingeladen werden.

Zeitraum 03.11. – 09.12.2016 | Kalenderwoche 44 – 49

Lehrgebiet Kreativ Produzieren | Prof. Gerd Haag

Teilnehmer Kreativ Produzieren Jhg. G / Sem. 4
optional: Drehbuch Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 1

Leistungsnachweis Aktive Teilnahme (unbenotet)

MEDIEN UND MARKT – DAS KLEINE FERNSEHSPIEL

Seminar

Christian Cloos

Mit dem kleinen Fernsehspiel bietet das ZDF seit seiner Gründung eine Plattform für inhaltlich und formal neugierige, experimentelle und innovative Projekte junger Filmemacher. Viele Regietalente haben ihre Karriere in Koproduktion mit der Redaktion begonnen, nicht selten auch schon während des Studiums.

Christian Cloos wird die Geschichte und das aktuelle Profil der Redaktion vorstellen. Die Studierenden hören, wie die Kommunikation und Zusammenarbeit im Projekt abläuft und welche Wege aus der Talentschmiede in das Hauptprogramm oder die Ableger führen.

Anschließend besteht die Möglichkeit, dem Gast Projekte vorzustellen und ein Feedback aus der redaktionellen Perspektive zu bekommen. Das Ziel ist, einen Dialog zu eröffnen, in dem im weiteren Verlauf des Studiums auch Abschlussfilmprojekte für eine Koproduktion besprochen werden können.

Zeitraum	07.12.2016 Kalenderwoche 49
Lehrgebiet	Kreativ Produzieren Prof. Gerd Haag
Teilnehmer	Kreativ Produzieren Jhg. G / Sem. 4 optional: Drehbuch Regie Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 1

Leistungsnachweis Aktive Teilnahme (unbenotet)

SPIELFILMKAMERA

Prof. David Slama

DOKUMENTARFILMKAMERA

Prof. Stephanie Hardt

Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus bis 31.10.2016

Der 7-semesterige Studium im Fachschwerpunkt Kamera vermittelt die gestalterischen, handwerklichen, künstlerisch-wissenschaftlichen und organisatorischen Grundlagen der Kameraarbeit im Spiel- wie Dokumentarfilm. Ein hoher Praxisbezug ist durch Fachdozenten aus der Branche sowie den hohen Anteil an Projektarbeit gegeben.

Während ihres Studiums stellen die Studierenden in enger Zusammenarbeit mit den Studierenden der anderen Gewerke vielfältige eigene Projekte her, bei denen sie verantwortungsbewusst die visuelle Gestaltung übernehmen – und so ihre eigene Handschrift entwickeln. Hierbei steht das gemeinsame Entwickeln von Erzählformen in der Gruppe im besonderen Fokus.

Für die Kamerastudierenden des **Jahrgangs G** steht am Beginn des 4. Semesters mit dem Lichtgestaltung-II-Seminar ein entscheidender Baustein ihres Studiums an: Zusammen mit ihren Kommilitonen der Regieklasse arbeiten sie unter Anleitung von Prof. David Slama in einem Studioset. Jedem der Studierenden wird ein Tag Zeit gegeben, eine Lichtdramaturgie zu entwickeln und umzusetzen. Im Fachunterricht werden unterschiedliche Aspekte der Kameraarbeit vertieft – unter anderem werden wir uns der Thematik „Auflösung“ in einer Veranstaltungsreihe weiter nähern. Im idea lab sollen die eigenen Vorstellungen und Visionen konkret werden.

Den Schwerpunkt der beiden folgenden Semester bildet die Projektarbeit: Nach Abschluss der Stoffentwicklungsphase geht es in die intensive Vorbereitung, die für die Studierenden des Bereichs Kamera nicht nur die künstlerische, sondern auch verstärkt die organisatorische Planung des eigenen Drehs bedeutet. Im Grading wird das eigene Material bearbeitet und weiter gestaltet. Die Projekte werden im Verlauf des Studiums von Studierenden gemeinsam entwickelt – dieser Prozess beinhaltet die Herstellung unterschiedlicher Prototypen auf dem Weg zu einem fertigen Film.

LICHTGESTALTUNG II

Seminar | Übung

Prof. David Slama

„Die Arbeit hinter der Kamera ist für die Kinematografie so wichtig wie die Zeichnung für das Gemälde. So wie die Linie beim Zeichnen dem Bild Struktur verleiht, so bestimmt die Kamera die Komposition. Die Kinematografie sorgt für Farbe und Tiefe.“

(Michael Chapman)

Das Seminar „Lichtgestaltung II“ schließt an die Übungen aus dem ersten Teil an und erweitert und verfestigt so die Kenntnisse im Umgang mit Licht und dessen Gestaltungsmöglichkeiten.

Die Studierenden der Bereiche Kamera und Regie arbeiten in diesem Seminar wieder eng zusammen. Jedes Zweierteam übernimmt hauptverantwortlich die Gestaltung der Szene an einem der Seminartage. Vorgegeben wird dabei eine Szene aus einem existierenden Spielfilm, die es mittels einer Lichtstimmung zu interpretieren gilt. Jeder einzelne Kamerastudierende übernimmt im Seminar einmal die Rolle des DoP. Ein Lichtkonzept wird entwickelt und die eigene Auflösung umgesetzt. So entstehen acht Variationen der gleichen Vorlage: ein Einblick in die Möglichkeiten der Lichtdramaturgie und deren Zusammenhang mit der Inszenierung.

Durch die intensive Zusammenarbeit mit den Regisseuren als Partnern, die Auseinandersetzung mit den Schauspielern und die Arbeit als Head of Department Kamera werden darüber hinaus wichtige Teamfähigkeiten weiterentwickelt.

Zeitraum 17. – 28.10.2016 | Kalenderwoche 42 – 43

Lehrgebiet Spielfilmkamera | Prof. David Slama

Teilnehmer Kamera | Regie Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 3

Leistungsnachweis Arbeitsprobe (benotet)

Vorbereitung Teilnahme am Treffen 19.9.2016

AUFLÖSUNG I

Seminar | Übung

Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus

Auflösung ist das Herzstück der Auseinandersetzung mit der dramaturgischen Arbeit an Erzählstoffen – ob fiktional oder nonfiktional. Die Auflösung bestimmt Emotionalität, Erzählperspektive und Dramaturgie. Eigene Erzählstrategien müssen nach der theoretischen Auseinandersetzung kontinuierlich praktisch überprüft werden. Dazu beginnen wir eine Veranstaltungsreihe, die sich ab dem 4. Semester wiederkehrend mit dem Phänomen Auflösung beschäftigt.

Beginnend mit einer 2-tägigen Einführung werden wir Strategien ermitteln, das dramaturgische Bewusstsein zu stärken und eigene narrative Ideen in konkrete Auflösungsvarianten umzusetzen. Im Anschluss an die Auftaktveranstaltung werden wir in regelmäßigen Abständen Übungen und Auflösungsvarianten in der Praxis überprüfen.

Die Notwendigkeit, verschiedene Aspekte der Kameraarbeit beständig und wiederkehrend zu üben und eine Auseinandersetzung nie als abgeschlossen zu betrachten, bildet den Grundgedanken dieser Veranstaltungsreihe.

Dieses Seminar bildet den Auftakt zur Auseinandersetzung mit dem dramaturgischen Werkzeug Auflösung und zum gemeinsam mit der Fachrichtung Regie stattfindenden Workshop „Auflösung“ (s. Seite 47).

Zeitraum	09. – 10.11.2016 Kalenderwoche 45
Lehrgebiet	Dokumentarfilmkamera Prof. Stephanie Hardt, Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus
Teilnehmer	Kamera Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Arbeitsprobe (benotet)

EXKURSION CAMERIMAGE

Exkursion

Prof. Stephanie Hardt | Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus

„(...) the creation of moving pictures by means of a camera goes back to the sources of the cinema and camera storytelling, in which a picture, equally with the plot, accumulates the meaning. This would not be possible without the great art of cinematographers.“

(Marek Żydowicz, Festival Director)

Die Studierenden fahren zum International Film Festival of the Art of Cinematography CAMERIMAGE in Bydgoszcz, Polen. Das speziell der Kunst der Bildgestaltung gewidmete Festival ist in seiner besonderen Form weltweit einzigartig. So werden die mit dem „Goldenen Frosch“ ausgezeichneten Filme wegen ihrer besonderen Kameraarbeit ausgewählt und im Programm rund um den Wettbewerb dreht sich alles um die Bildgestaltung sowie die Menschen an der Kamera.

Während der fünf Festivaltage lernen die Teilnehmer andere Kamerastudierende und Filmschaffende aus aller Welt kennen und können sich mit ihnen austauschen. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, im Rahmen von Workshops international renommierte Kameraleute bei der Arbeit zu erleben. Außerdem trifft man den ein oder anderen DoP auch gerne durch Zufall an der Bar.

Zeitraum	14. – 18.11.2016 Kalenderwoche 46
Lehrgebiet	Spielfilmkamera Prof. David Slama Dokumentarfilmkamera Prof. Stephanie Hardt, Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus
Teilnehmer	Kamera Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 1

Leistungsnachweis Aktive Teilnahme (unbenotet)

IDEA LAB

Übung

Prof. Stephanie Hardt

Im idea lab soll und muss konkret gearbeitet werden: Ideen, Denkanstöße, visuelle Referenzen, theoretische Überlegungen müssen irgendwann in der Praxis überprüft werden. Neues, unbekanntes Equipment, mutige Experimente oder eine ganz neue Bildsprache wollen verwendet und umgesetzt werden. Die studentischen Experimente können aus einer technischen Neugier entstehen oder aus dem Bedürfnis, ganz neue Wege zu gehen. Im idea lab stehen den Studierenden Raum, Ausrüstung und Zeit zur Verfügung, damit sie ohne Produktionsdruck arbeiten, entdecken oder einfach nur Routine gewinnen können. Anhand eines möglichen Fragenkataloges oder auch völlig frei experimentieren sie mit ihrem künstlerischen Ausdruck.

Im idea lab besteht auch Raum, zu bestimmten Fragestellungen externe Dozenten zurate zu ziehen. Hier entscheiden die Studierenden, welche Themen sie beschäftigen.

Zeitraum	30.11.2016 – 13.01.2017 Kalenderwoche 48 – 2
Lehrgebiet	Dokumentarfilmkamera Prof. Stephanie Hardt, Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus
Teilnehmer	Kamera Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	2
Leistungsnachweis	Arbeitsprobe (unbenotet)

SCHAUSPIELFÜHRUNG 4

Übung

Prof. (in Vertr.) Nicole Weegmann | Prof. Stephanie Hardt |
Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus

Wirklich große Filme entstehen nur, wenn sich Schauspieler und Regisseure in ihren Fähigkeiten optimal ergänzen. Jeder Schauspieler tickt anders, und nur das Sammeln von eigenen praktischen Erfahrungen bringt die Regiestudierenden weiter auf der Suche nach ihrer ganz persönlichen Haltung am Set: Wie ver helfe ich Schauspielern zu intensivem und authentischem Spiel?

Die Kamerastudierenden nehmen am zweiten Teil der Seminarübung teil. Es besteht die Möglichkeit, gemeinsam mit den Regiestudierenden und Schauspielern Dialoge/Ausschnitte aus eigenen Stoffen zu überprüfen und zu üben. Die hier entstehenden Muster werden als Arbeitsprobe abgegeben.

Zeitraum	FR: 10. – 11.11.2016 Kalenderwoche 45 FR KA: 08. – 11.12.2016 Kalenderwoche 49
Lehrgebiet	Dokumentarfilmkamera Prof. Stephanie Hardt, Prof. (in Vertr.) Hajo Schomerus
Teilnehmer	Kamera Regie Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Arbeitsprobe (benotet)

HANDSCHRIFT UND STIL I

Seminar

Prof. David Slama

Dieses Seminar für die Kamera- und Regiestudierenden ist eine Gegenüberstellung und Analyse zweier Filmkunstwerke des gleichen Inhalts.

„Mou gaan dou“ („Infernal Affairs – Die achte Hölle“), 2002, R: Wai-keung Lau (as Andrew Lau)

„The Departed“ („Departed – Unter Feinden“), 2006, R: Martin Scorsese

„Infernal Affairs“ ist ein chinesischer Gangsterfilm von Andrew Lau und Alan Mak aus dem Jahre 2002. Im Jahr 2006 entstand unter der Regie von Martin Scorsese und dem deutschen DOP Michael Ballhaus das US-amerikanische Remake „Departed – Unter Feinden“.

Über die intensive Auseinandersetzung mit den beiden Filmen und deren Analyse versuchen wir, unsere Wahrnehmungsfähigkeiten zu hinterfragen und die Suche nach dem eigenen visuellen Stil aufzunehmen.

Zeitraum 22. – 23.12.2016 | Kalenderwoche 51

Lehrgebiet Spielfilmkamera | Prof. David Slama

Teilnehmer Kamera | Regie Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 1

Leistungsnachweis Aktive Teilnahme (unbenotet)

EDITING BILD & TON

Prof. André Bendocchi-Alves

Editoren sind heute im Bild- wie im Tonschnitt gleichermaßen zu Hause und leisten einen künstlerisch vielschichtigen und eigenständigen Beitrag für die Gestaltung sowohl von Spielfilmen als auch von dokumentarischen Erzählungen.

Wir bilden Editoren mit dem Anspruch aus, der Bild- und Tondramaturgie eines filmischen Werks Komplexität zu verleihen und hiermit besonders die emotionalen Potenziale der Filme für den Betrachter zu entfalten.

Im 4. Semester des **Jahgangs G** stehen sowohl fiktionale als auch nonfiktionale Projekte im Vordergrund. Die Studierenden durchlaufen anhand einer praktischen Übung den kompletten Workflow des Editings von Spielfilmen: von Dialogediting, Geräuschaufnahmen, Foley- und Musikschnitt bis hin zur 5.1-Kinomischung. Die Studierenden werden dadurch grundlegend im Handwerk der kreativen Tongestaltung geschult.

Ergänzend zu den Fachseminaren, Übungen und Projektarbeiten werden national wie international renommierte Editoren als Gastdozenten in Case-Studies das Berufsbild des Editors praxisnah beleuchten. Die Studierenden erhalten die Gelegenheit, internationale Arbeitsweisen und Prozesse kennenzulernen, vom langjährigen Erfahrungsschatz der Gastdozenten zu profitieren sowie wertvolle Kontakte für die Zukunft zu knüpfen.

SZENISCHER SCHNITT II – DIALOG

Seminar | Übung

Prof. Barbara Hennings

In dieser Schnittübung beschäftigen sich die Studierenden mit inszenierten Szenen. Sie lernen, wie man die Dramaturgie und Aussage eines Dialogs durch die Montage lenken und beeinflussen sowie den Rhythmus der Szenen in sich bestimmen kann. Anhand von Übungsmaterial werden in einer praktischen Übung Dialogszenen unterschiedlich interpretiert und anschließend analysiert.

Zeitraum	17. – 28.10.2016 Kalenderwoche 42 – 43
Lehrgebiet	Editing Bild & Ton Prof. André Bendocchi-Alves
Teilnehmer	Editing Bild & Ton Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	3
Leistungsnachweis	Arbeitsprobe (benotet)

TONGESTALTUNG IV

Seminar | Übung

Prof. André Bendocchi-Alves | N.N.

Die Tongestaltung vertieft die bisher gewonnenen Schnittkenntnisse der Studierenden und fördert ihre handwerkliche Sicherheit (O-Ton-Schnitt, ADR-Schnitt, NT-Schnitt, Spurenverteilung, Takes ersetzen, Übergänge, pegeln und Vormischung) sowie ihre Urteilsfähigkeit. Anhand der praktischen Übungen wird den Studierenden verdeutlicht, wie die Gestaltung auf der Ton- und Bildebene zusammenwirkt und wie dadurch bedingt unterschiedliche Erzählstile und -haltungen hervorgerufen werden.

Die Studierenden werden sensibilisiert für die dramaturgischen und ästhetischen Gestaltungsräume im Dialogschnitt und wenden das Wissen in der Projektarbeit an.

Zeitraum	02. – 18.11.2016 Kalenderwoche 44 – 46
Lehrgebiet	Editing Bild & Ton Prof. André Bendocchi-Alves
Teilnehmer	Editing Bild & Ton Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	3
Leistungsnachweis	Dokumentation, Arbeitsprobe (benotet)

MOTION GRAPHICS II UND AVID MEDIA COMPOSER – ADVANCED EFFECTS

Seminar | Übung

Nico Schlegel

Adobe After Effects ist im Zusammenspiel mit Photoshop ein wichtiges Programm für Grafikanimationen und Spezialeffekte. Dieser Kurs knüpft an die Einführung in Motion Graphics an und erarbeitet Techniken und Strategien zur Bildgestaltung aus der Sicht von Editoren.

Um den gestalterischen Horizont zu erweitern, startet das Seminar mit einer Analyse von historischen und aktuellen Beispielen aus der Welt der Motion Graphics. Anschließend steht das Experimentieren mit verschiedenen Animationstechniken im Vordergrund. Das soll helfen, visuelle Konzepte zu entwickeln, die die klassische Schnittarbeit ergänzen oder auch ersetzen können. So kann der Gestaltungsrahmen der eigenen Filmsprache erweitert werden und es können sich im Idealfall neue Möglichkeiten für die kommende Projektarbeit eröffnen.

Avid Media Composer bringt ein Set von praktischen Effekten für die tägliche Arbeit mit: Neben dem universellen 3D-Warp sind dies v. a. Timewarps für Retiming-Effekte, Color Correction und Color Adapter, Matte und Keying-Effekte sowie Paint, Tracking und Stabilisierung. Durch geschicktes Verschachteln – Avid nennt dies Nesting – lassen sich komplexe Effekte bauen und als Vorlage abspeichern.

Darüber hinaus haben sich eine Reihe von attraktiven Plug-in-Paketen, wie z. B. Boris CC, Genarts Sapphire oder die Red Giant Bullet Suite, am Markt etabliert. Der 2. Teil des Seminars gibt eine Übersicht über diese Tools und diskutiert ihre Möglichkeiten und Grenzen.

Zeitraum 23.11.2016 – 13.01.2017 | Kalenderwoche 47 – 2

Lehrgebiet Editing Bild & Ton | Prof. André Bendocchi-Alves

Teilnehmer Editing Bild & Ton Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 1

Leistungsnachweis Arbeitsprobe (inkl. Test / prakt. Prüfung) (benotet)

MISCHUNG: STUDIO-WORKFLOW UND ÜBUNG

Seminar | Übung

Prof. André Bendocchi-Alves | N.N.

In diesem Seminar werden in einem Kinomischstudio die Workflows einer Hauptmischung praxisnah vermittelt. Diese Kenntnisse haben maßgeblichen Einfluss auf die vorherige Arbeit im Soundediting sowie im Sounddesign. Die Vorbereitung von Sessions für eine Kinomischung sowie das Routing der Effektgeräte oder Premixes sind einige der Themen in diesem Seminar.

Zur Vertiefung der theoretischen und praktischen Kenntnisse des Tonschnitts werden den Studierenden in Vorbereitung der Session (Schnitt) die Grundlagen des Mischpultes und das Routing der Effektgeräte einer Kinomischung erklärt.

Dabei werden durch die Arbeit an professionellem Bildmaterial Grundlagen des Kino- und Featurefilms aus den folgenden Bereichen vermittelt: Premix-Dialog, Atmo, Effekte, Foley, Tempmix, Deliveries für Film und TV bis hin zur Kodierung des Materials.

Zeitraum	30.11. – 09.12.2016 Kalenderwoche 48 – 49
Lehrgebiet	Editing Bild & Ton Prof. André Bendocchi-Alves
Teilnehmer	Editing Bild & Ton Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	3
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe (benotet)

CASE STUDY – INTERNATIONALES JOBPROFIL

Seminar | Übung

Matthew Newman

In dieser Veranstaltung werden den Studierenden Produktionshintergründe und -besonderheiten anhand aktueller internationaler Kinofilmproduktionen vorgestellt, um diese dann zu diskutieren. Einzelne Szenen werden auf ihre Charakteristika und deren Entstehungsgeschichte hinsichtlich des Editing von Bild und Ton analysiert, interpretiert und bewertet.

Das Orientierungswissen in Bezug auf die berufliche Tätigkeit wird vertieft, mit einem speziellen Blick auf den internationalen Markt.

In diesem Semester ist der britische Editor Matthew Newman zu Gast. Er ist besonders bekannt für seine Arbeit an Drive (2011) und Only God Forgives (2013). Außerdem wird er von seiner Mitarbeit am Set von „Gangs of New York“ und seiner engen Zusammenarbeit mit dem dänischen Regisseur Nicolas Winding Refn berichten können. Im Besonderen wird Matthew Newman dabei auf die „do's and don't's“ in Hollywood und die Unterschiede zur europäischen Filmindustrie eingehen. Darüber hinaus werden die Studierenden professionelles Material schneiden und Feedback von Matthew Newman erhalten.

Zeitraum	11. – 12.01.2017 Kalenderwoche 2
Lehrgebiet	Editing Bild & Ton Prof. André Bendocchi-Alves
Teilnehmer	Editing Bild & Ton Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	1
Leistungsnachweis	Arbeitsprobe (benotet)

DIGITAL FILM ARTS

Prof. Rolf Mütze

Wo kann eigenständiger eine spezifische Bildsprache entwickelt werden als im Animationsfilm? Während im vorangegangenen Semester real gedrehte Bilder mithilfe von Computeranimation und Compositing ergänzt, verfremdet und umgestaltet wurden, erschaffen die Digital Film Artists des **Jahrgangs G** im 4. Semester das rein künstlich bewegte Bild: die Animation.

Die Projektarbeit an komplett animierten Kurzfilmen gestattet es, mit der eigenen Bildsprache zu experimentieren. Die Animation bietet jegliche Freiheit zur Stilisierung und Abstraktion. Es können Geschichten erzählt werden, die real gedreht nicht möglich oder nur mit großem Aufwand und Kosten verbunden realisierbar wären. Allerdings können Animationsfilme auch einen großen Zeit- und Arbeitsaufwand bedeuten. Die Möglichkeiten von Stilisierung und Fokussierung sind dann nicht nur ein Ausdruck von künstlerischer Freiheit, sondern helfen auch ganz pragmatisch, diese Faktoren in den Griff zu bekommen. Konsequenterweise ausgearbeitet, ergeben sich aus bewusst gewählten Abstraktionen und visuellen Beschränkungen Bilderwelten mit einer ganz eigenen Handschrift. Gleichzeitig lernen die Studierenden erweiterte Möglichkeiten der 2D- und 3D-Animation kennen, erarbeiten physikalische Simulationen und eine komplett digitale Projektpipeline.

Ziel ist es, die Stilisierung der Bilderwelten mit den Animationen und der Geschichte zu einem harmonischen Ganzen verschmelzen zu lassen, zu einem kleinen Animationsfilm, der uns bewegt und uns lachen, weinen oder staunen lässt.

DFA-FILME – VFX UND FULL CG

Projekt

Prof. Rolf Mütze

Der Rahmen von Projekt 4 bietet eine hervorragende Möglichkeit, Animationsfilme zu entwickeln. Im Fachunterricht DFA liegt der Schwerpunkt in diesem Semester auf der CG-Animation. Deshalb ist eine Verknüpfung der Thematik im Kontext des interdisziplinären Filmemachens von Projekt 4 naheliegend. Der Designprozess steht im Vordergrund und wird über Rapid Prototyping, Storyboarding und andere Methoden des Design Thinkings geschult. Gerade im Animationsbereich sind diese Methoden fester Bestandteil des Entwicklungsprozesses und bilden die Grundlage für interdisziplinäre Arbeitsweisen und einen funktionierenden Workflow.

Die Lehrveranstaltungen orientieren sich an dem Projektmodul, sodass sinnvoll Synergien zwischen Theorie und Praxis genutzt werden können. In möglichen CG-Animationsprojekten gilt es, Kurzgeschichten mit den Mitteln der digitalen Bildgestaltung und der Animation zu erzählen. Eine projektbezogene, interdisziplinäre Arbeitsweise soll geübt und die eigene visuelle Bildsprache weiterentwickelt werden.

Zeitraum 21.09.2016 – 24.02.2017 | Kalenderwoche 38 – 8

Lehrgebiet Digital Film Arts | Prof. Rolf Mütze

Teilnehmer Digital Film Arts Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 12

Leistungsnachweis Arbeitsprobe und Dokumentation (benotet)

DIE WELT DES ANIMATIONSFILMS

Seminar | Übung

Prof. Björn Bartholdy | N.N.

Wer „Animationsfilm“ hört, denkt meistens sofort an Filme von Pixar oder Disney. Dabei bietet dieses Genre unzählige Facetten des filmischen Erzählens, die von experimentellen bis zu hybriden Formen reichen. Auch wenn der Fokus des Semesters auf Full-CG-Produktionen liegt, möchte die Einführung in die Welt des Animationsfilms den gestalterischen Horizont erweitern – vorrangig mit dem Ziel, eigene Ideen zu entwickeln.

Dazu stellen Spezialisten aus den Bereichen VFX und CGI ihre Arbeitsmethoden vor und geben Einblicke in die Praxis. An realen Projekten werden Aufgabenstellungen und deren Lösungsansätze erklärt und besprochen. Die Case Studies befassen sich mit Themen wie Concept Art, Technical Directing, CG-Effekten und Animation. Sie geben den Studierenden die Möglichkeit, sich in einer kleinen Gruppe intensiv mit den verschiedenen Arbeitsprozessen und Eigenheiten der Branche auseinanderzusetzen.

Die eigene Arbeit fokussiert sich auf die Bereiche Concept Art und Character Development und betont die häufig übersehene Bedeutung dieser ersten Schritte. Die Ergebnisse werden als Arbeitsprobe benotet und dienen als Arbeitsgrundlage für die folgenden Veranstaltungen.

Zeitraum	22.09. – 17.10.2016 Kalenderwoche 38 – 42
Lehrgebiet	Digital Film Arts Prof. Rolf Mütze
Teilnehmer	Digital Film Arts Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	2
Leistungsnachweis	Arbeitsprobe (unbenotet)

BEOBACHTEN, ZEICHNEN, IDEEN SAMMELN II

Seminar

Prof. Rolf Mütze

Auch wenn visuelle Effekte und Animationen in der heutigen Qualität nur computergestützt möglich sind, basieren diese generierten Bilder auf nichts anderem als der Realität. Die Realität wird digital nachgebildet, ergänzt oder zu zu Larger-than-life-Bildern überhöht. Sie wird verfremdet, abstrahiert oder karikiert. Eine ausgeprägte Beobachtungsgabe, das Erfassen der Realität, ist eine unverzichtbare Grundlage, um überhaupt neue Bilder und Welten erschaffen zu können.

Im Seminar beschäftigen sich die Studierenden damit, die eigene Umgebung zu beobachten und mit Papier und Stift festzuhalten. Dabei werden handwerkliche Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Themen wie Perspektive, Reduktion und Abstraktion, Bildaufbau und die Ideenfindung mithilfe der Skizze werden in diesem Kurs behandelt.

Zeitraum 22.09.2016 – 18.01.2017 | Kalenderwoche 38 – 3

Lehrgebiet Digital Film Arts | Prof. Rolf Mütze

Teilnehmer Digital Film Arts Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 1

Leistungsnachweis Arbeitsprobe (benotet)

ANIMATION 2

Seminar | Übung

Waldemar Fast

Bei der digitalen 3D-Animation werden Charaktere und Objekte in 3D-Software modelliert und dann vom Animator zum Leben erweckt. Die Möglichkeiten und Einsatzgebiete sind dabei unbegrenzt – von der Visualisierung komplexer Mechanismen bis zu einer faszinierenden Charakteranimation.

„Animation 2“ schließt direkt an das vorhergehende Seminar „Die Welt des Animationsfilms“ an. Unter Begleitung eines Tutors werden die zuvor entwickelten Charaktere und die benötigten digitalen Sets, Environments und Props umgesetzt. Dabei erweitern die Studierenden ihre Kenntnisse in den Bereichen Modelling, Rigging, Lighting/Shading sowie charakterspezifisches Texturing und erstellen ihren animierbaren Darsteller. Gleichzeitig entsteht ein Animatic mit einem einfachen, aber verbindlichen Sounddesign.

Diese Arbeitsprobe wird benotet und dient als Arbeitsgrundlage für die folgende Veranstaltung.

Zeitraum	18.10. – 11.11.2016 Kalenderwoche 42 – 45
Lehrgebiet	Digital Film Arts Prof. Rolf Mütze
Teilnehmer	Digital Film Arts Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte	4
Leistungsnachweis	Arbeitsprobe (benotet)

KREATIVITÄSTRAINING I

Workshop

N.N.

Ziel des Workshops ist es, kreativ mit Inspirationen und Ideen umzugehen, um daraus Neues zu schaffen. Dabei gilt es auch, sich mit bestehenden wie neuen Werkzeugen auseinanderzusetzen, um die beste kreative Lösung für die Umsetzung einer Idee zu finden. Eine eigene künstlerische Haltung und die eigene Wahrnehmung werden dabei geschult.

Das Prozesshafte der eigenen Erfahrung steht hierbei klar im Vordergrund – kreativ sein, wahrnehmen und gestalten. Dazu werden die Studierenden in praktischen Übungen mit verschiedenen Materialien und Techniken aus dem Bereich der Bildgestaltung arbeiten.

Zeitraum	23. – 25.11.2016 Kalenderwoche 47
----------	-------------------------------------

Lehrgebiet	Schlüsselkompetenzen
------------	----------------------

Teilnehmer	Digital Film Arts Jhg. G / Sem. 4
------------	-----------------------------------

Leistungspunkte	1
-----------------	---

Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme (unbenotet)
-------------------	------------------------------

ANIMATION 3

Seminar | Übung

Waldemar Fast

Dieses projektbegleitende Seminar zur virtuellen Inszenierung erweckt die vorbereiteten Darsteller zum Leben.

Das Seminar „Animation 3“ baut auf der vorhergehenden Veranstaltung „Animation 2“ auf und bietet den DFA-Studierenden die Möglichkeit, sich einen Teilbereich des digitalen Trickfilms herauszugreifen und im Detail zu betrachten, und geht auf speziellere Felder aus der 3-D-Animation ein: Keyframe-Animation, Performance Capture, physikalische Simulationen von Fell, Haaren oder Stoff, Workflow-Programmierung und nicht zuletzt Synchronisation und Sounddesign sind eine Auswahl spannender Themenfelder, die theoretisch und praktisch weiter erforscht werden können.

Die Ergebnisse werden abschließend präsentiert und diskutiert.

Zeitraum 30.11.2016 – 13.01.2017 | Kalenderwoche 48 – 2

Lehrgebiet Digital Film Arts | Prof. Rolf Mütze

Teilnehmer Digital Film Arts Jhg. G / Sem. 4

Leistungspunkte 4

Leistungsnachweis Arbeitsprobe (benotet)

MASTERSTUDIENGANG
MASTER'S PROGRAM

SERIAL STORYTELLING

SERIAL STORYTELLING

Supervised by Prof. Sylke Rene Meyer

The first year of the MA in Serial Storytelling is designed to develop the students' series writing and story development skills. And while the first year and the second year of the program are bridged by the first phase of the research project, the third semester is focused on innovation, extended storytelling, and explorations of different modes of collaboration. The writers' lab module, and related seminars will open up conceptual horizons concerning what dramatic serial storytelling might be and the wide variety of modes and platforms in which it may be engaged.

The first writers' lab focuses on the idea of "digital narrative". Students engage in research and the development of stories, tools, and experience engines, which create and advance collective interactive experiences that may be developed in many directions for different platforms. Adding to the potential that exists by intersecting traditional narrative strategies with other art forms and with other modes of addressing an audience, students are invited to break new ground for themselves. The second writers' lab explores comedy writing and advanced dramaturgy. Again, as in previous semesters, finding a vision, a vision that moves and motivates oneself and allows expression and what is important, is central to all of the learning. Stretching oneself, through the writers' lab module and through seminars on genres and non-linear strategies, is complemented in focused trainings that will help the members of the group communicate fresh new ideas to each other.

The third semester culminates with the development steps toward the MA projects.

NEW MEDIA – TODAY’S AND FUTURE SERIES FORMATS II

Lecture

Jens Richter

In continuation of the second semester, this lecture about trends in series formats provides an outlook on future forms and platforms of serial storytelling. It aims at sharpening the students’ awareness of innovative developments and shifts of emphasis in serial formats. By taking a closer look at existing markets, students will get the chance to discuss how these fields of creation are currently changing and what further developments might be expected. In addition, students analyze markets that are just beginning to take shape.

This lecture lays the foundation for the students’ further study of current trends and promotes their enthusiasm for experimentation in preparation of the subsequent writers’ lab projects.

Period	Sep 19, 2016 Calendar week 38
Subject Area	Serial Storytelling supervised by Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	Serial Storytelling Class B / Sem. 3

Credit Points	2 (if all courses in the series “New Media” are successfully completed)
Credit Requirements	Active participation (ungraded)

WRITERS' LAB – COLLABORATION

Workshop

Prof. Sylke Rene Meyer

After an introduction to communication theory, this exercise may be applied to any collaborative project: a film, a script, a game, a play, a building project, a social sculpture, etc. It covers the concepts of modular structures, systems thinking, design thinking and the matrix of the seven stages of the design process. It introduces collaborative and creative techniques such as the six thinking hats, the Disney method, the wisdom of teams, and others.

Period	Sep 20 – 22, 2016 Calendar week 38
Subject Area	Serial Storytelling supervised by Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	Serial Storytelling Class B / Sem. 3

Credit Points	1
Credit Requirements	Active participation (ungraded)

PROJECT 5 – WRITERS’ LAB

Project

Prof. Sylke Rene Meyer | Gerald Schenke | Manuel Meimberg | Bastian Terhorst | Peter Furrer | N.N.

In this writers’ lab the students focus on innovation in the field of serial storytelling. Instead of approaching a series project in a classical way, the students explore new strategies – from innovative approaches in storytelling, to new forms of collaborative writing or the use of other media, including distribution. Ideally, the core themes of this unit are influenced by the interests of the students as manifested in their individual research projects.

In the first part of this course, the writers’ lab will be split into two parts. After a brief recap on collaboration, the students will enter into the “Writers’ Lab – Games” (Oct 4 – Oct 25). Here, the students will be introduced to non-linear storytelling in this growing field of entertainment and art. After a general introduction the group will learn about the basics of game design, followed by a four-day software course on working with the game engine “Unity”. In small groups they will explore the new terrain and develop collaboratively their own concepts of game-based storytelling.

In the second part, the “Writers’ Lab – Comedy” (Nov 17 – Nov 25) the students focus on innovation in the field of comedy. Analysing this tonality on a contemporary level, taking into account new approaches in different media, the students explore possible approaches of comedy in series.

The writers’ lab project concludes with a pitch of the students’ concepts to a selected audience of business professionals.

Period	Sep 21 – Nov 25, 2016 Calendar week 38 – 47
Subject Area	Serial Storytelling supervised by Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	Serial Storytelling Class B / Sem. 3

Credit Points 9

Credit Requirements Work samples and writing assignment (graded)

NEW MEDIA – TRANSMEDIA

Seminar

Marc Lepetit

Stories are no longer told through a single medium, but simultaneously by various media (YouTube, VR, Instagram, Facebook, etc.). The trailer for a film, e.g., may be the beginning of an expansive narrative that continues, in newspaper articles, websites, blog entries, interviews, recommendations, fan videos, etc.

This seminar tackles questions such as: How does transmedia storytelling work? How do you develop captivating material throughout and across different media? Who is my potential audience? How do I reach them? Where do I find the partners I need for such an approach, and how do I fund a transmedia project?

Period	Sep 23, 2016 Calendar week 38
Subject Area	Serial Storytelling supervised by Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	Serial Storytelling Class B / Sem. 3

Credit Points	2 (if all courses in the series "New Media" are successfully completed)
Credit Requirements	Active participation (ungraded)

PROJECT 4 – RESEARCH PROJECT (PART II)

Project

Prof. Sylke Rene Meyer | Dr. Nanna Heidenreich |
Prof. Dr. Swantje Lichtenstein

After delivering a documentation of their research on serial storytelling, with regard to its innovative potential, as well as the first drafts of their research papers, students are asked to read their classmates' research papers and actively participate in all feedback discussions. The students will give and receive critical feedback and discuss the research projects of all the members of their class.

Led by the professors Sylke Rene Meyer, Dr. Nanna Heidenreich, and Dr. Swantje Lichtenstein, these feedback sessions are followed by one last rewrite phase. The final draft of the research papers will be assessed and graded by the professors.

Period	Sep 26 – 30, 2016 Calendar week 39
Subject Area	Serial Storytelling supervised by Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	Serial Storytelling Class B / Sem. 3

Credit Points	6
Credit Requirements	Writing assignment (graded)

SERIAL WRITERS' DAYS AT THE FILM FESTIVAL COLOGNE

Excursion (optional)

Prof. Sylke Rene Meyer

While there is an increased number of writers' room formats and experiments being installed by production companies and TV channels in Europe, the concept of collaborative writing in this strictly structured, writer-based way is still generally regarded with scepticism: "it is far from cost-efficient", "European writers are too ego-driven", or "there is no place for writers' rooms in our traditional, well-working structures".

One aspect the decision makers seem to know little about is the fact that there is a whole new generation of serial storytellers expertly trained in collaborative writing that is already waiting in the wings.

This event of prominent European film schools (Den Danske Filmskolen, Den Norske Filmskole, La Fémis, Filmakademie Baden-Württemberg, Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf, Serial Eyes/dffb, ifs internationale filmschule köln) who are experimenting with collaborative methods aims to:

- encourage a new and focused discussion on the writers' room as a highly effective, quality-enhancing story development method
- enter into a dialogue with the industry focusing on their needs and experiences
- introduce students and alumni of the leading European series programs to an audience of international industry professionals – and vice versa
- introduce students and alumni to each other to create a solid, nurturing network of screenwriters who can count on their fellow writers' professional collaborative skills

Period	Oct 9 – 10, 2016 Calendar week 40 – 41
Subject Area	Serial Storytelling supervised by Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	Serial Storytelling Class B / Sem. 3

SERIES DRAMATURGY III – TOPOLOGICAL SEMANTICS

Seminar

Prof. Sylke Rene Meyer

Topological Semantics is based on studies of affect and on theoretical works concerning spatial semantics by Yuri Lotman, Mikhail Bakhtin, Michel Foucault and others. Spatial story design provides a method of story development for user-oriented audio-visual narrative.

Following spatial semantics and its application in interactive storytelling, the author no longer creates the protagonist, his or her wants or needs, nor controls the story arc. Instead, spatial story design allows the author(s) to make the formative creative decisions in the process of story development by designing a narrative space and spatial dynamics that then translate into user generated story.

Spatial story design serves as a framework for interdisciplinary collaborations, and can be used to create film and theatre scripts, improv-based theatre, 360° narratives, and walk-in story world experiences for a number of users in either live or holographic virtual reality spaces.

Period	Oct 20 – 21, 2016 Calendar week 42
Subject Area	Serial Storytelling supervised by Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	Serial Storytelling Class B / Sem. 3

Credit Points	3 (if all courses in the series “Series Dramaturgy” are successfully completed)
Credit Requirements	Active participation (ungraded)

SERIES DRAMATURGY III – SEQUENCE STRUCTURE

Seminar

Tom Abrams

This seminar introduces aspects of Frank Daniel’s “Sequence Structure” approach that are valuable for beginners as well as for advanced writers. It will focus on the basic approach of seeing a screenplay (or teleplay) as a succession of sequences (rather than acts), which in turn consist of a progression of scenes that provide a unifying kind of tension.

According to Daniel, these structures were established at the start of cinema, and have long become part of the subconscious knowledge of screenwriters and directors on the one hand, and of the audience’s expectations on the other. Becoming aware of these structures can help screenwriters understand the extent to which they themselves have been using these patterns instinctively. It also shows them how to use – or counteract – this tendency in their own work.

In addition, the “Sequence Structure” concept can help students structure their work process by working on smaller sections of their projects, which in turn reduces the risk of becoming overwhelmed by the complexity of a complete act. Apart from this, general aspects of screenwriting, such as the protagonist and his/her goal, conflicts, hindrances, theme, action, etc., will be dealt with through film and series analyses.

Period	Oct 26 – 28, 2016 Calendar week 43
Subject Area	Screenwriting and Dramaturgy Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	Serial Storytelling Class B / Sem. 3
Credit Points	3 (if all courses in the series “Series Dramaturgy” are successfully completed)
Credit Requirements	Active participation (ungraded)

SERIES DRAMATURGY III – NINE POWERS

Seminar

Laurie Hutzler

Laurie Hutzler is one of the leading script advisors drawing on inspiration and suggestions from contemporary psychology. Laurie Hutzler’s “Character Mapping” is known and revered by many screenwriters and novelists, as is her concept of “Nine Powers”.

The collision of conscious desires, its implementation in every day’s strategies, and the individual, unknown need is the basic tension of each character. The confrontation with deeper moral and spiritual questions can make this three-dimensional character model even more complex, relevant and inspiring. Using the popular drama series “Game of Thrones” as an example, Laurie Hutzler gives a detailed discussion of the nine character types and their strategies to solve the problems of human life.

Period	Nov 9 – 11, 2016 Calendar week 45
Subject Area	Screenwriting and Dramaturgy Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	Serial Storytelling Class B / Sem. 3 Drehbuch Jhg. G / Sem. 4
Credit Points	3 (if all courses in the series “Series Dramaturgy” are successfully completed)
Credit Requirements	Active participation (ungraded)

LEGAL AND BUSINESS ISSUES IN INTERACTIVE MEDIA

Seminar (optional)

Jim Charne

Motion pictures are a classic form of linear storytelling. But powerful low cost microprocessors, computers, and mobile devices have opened up opportunities for storytelling in new media that deliver a powerful interactive experience.

Sessions over two evenings will explore the history, structure, and players in interactive media and entertainment, distribution channels, gatekeepers to entering this field as a producer/publisher, the parties who are part of many deals for development and distribution of games and apps, how game development deals may differ from motion picture deals, contract terms you'll encounter, what they mean, and negotiation strategies when making your deal.

Each evening session will consist of approximately one hour of presentation, and a full half hour of open discussion to address questions and topics raised by the audience.

Period	Nov 10 – 11, 2016, evenings Calendar week 45
Subject Area	Serial Storytelling supervised by Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	optional: Serial Storytelling Class B / Sem. 3 Digital Narratives Class A / Sem. 1 Kreativ Produzieren Jhg. G / Sem. 4

“QUALITY SERIES – MADE IN EUROPE”

Excursion (optional)

Carolin Grosse Hellmann

The series symposium “Quality Series – Made in Europe” presents case studies on successful international series and panel discussions with high-profile European series professionals. Producers, showrunners and editors discuss trends, present their high-quality series, and analyze international co-production models, funding opportunities, etc.

In 2015, the students have already visited this festival in Ludwigsburg. Building on this experience, now they can actively strengthen their professional network. They will pitch their current series project and look to join forces with potential partners from numerous parts of the European series industry.

Period	Nov 14 – 15, 2016 Calendar week 46
Subject Area	Serial Storytelling supervised by Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	Serial Storytelling Class B / Sem. 3

MASTER'S PROJECT I / PREPARATION AND SCRIPT CONSULTING

Project

Prof. Sylke Rene Meyer | N.N.

At the end of the third semester, the MA students begin working on their master's projects. They develop an idea for a comprehensive series concept that may be based on their work in the "writers' lab". The story development process begins with a one-day session with tutors and is continuously supported via Skype-based sessions throughout the lecture-free period.

Period	Nov 28, 2016 – Feb 28, 2017 Calendar week 48 – 9
Subject Area	Serial Storytelling supervised by Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	Serial Storytelling Class B / Sem. 3

Credit Points	9
Credit Requirements	Work samples and writing assignments (graded)

SERIES DRAMATURGY III – TOOLS

Workshop

Prof. Sylke Rene Meyer

The development and description of the inner structure of a character is no longer left solely up to the sources of intuition and life experience. Given the number of new description models of the “New School” dramaturgy, writers can now use a wider range of methods to work on characters and their three-dimensionality, e.g. by exploring psychological types (“Emotional Tools”), classical forms of psychological crises (“The Hero’s Journey”), or by the deliberate reduction of minimum dramatic turning points (beats or sequences).

“Tools” is a workshop that analyzes scenes and character material to get to a more solid understanding of the larger story to come. The seminar program draws on various approaches and applies to the specific needs of each writer.

Period	Nov 11 – Dec 1, 2016 Calendar week 48
Subject Area	Serial Storytelling supervised by Prof. Sylke Rene Meyer
Participants	Serial Storytelling Class B / Sem. 3

Credit Points	3 (if all courses in the series “Series Dramaturgy” are successfully completed)
Credit Requirements	Active participation (ungraded)

MASTERSTUDIENGANG
MASTER'S PROGRAM

DIGITAL NARRATIVES

DIGITAL NARRATIVES

(The positions of the professors for Digital Narratives are currently being filled.)

The Digital Narratives masters' degree centers on the analysis and research of stories in the digital age and attempts to rethink and develop them in light of social responsibility. Through the interplay between reflection and artistic and scientific research, the program encourages students to develop and try out innovative narrative spaces and architectures.

By connecting digital working methods to forms of thinking, coupled with the space for reflection and exploratory research strategies, critically thinking artistic personalities will be able to take an active role in the creative industries, be it in artistic contexts and/or in the concept development and transfer of future fairer living and working forms. The program brings creative talents from around the world together across disciplines, in order to merge artistic, scientific and entrepreneurial thinking and promote reflective action.

The first semester focuses on the analysis and consolidation of the project idea and the realization of one's own position as an artist. Students create a context for their project ideas by pursuing a general and comparative historical and technological examination. They explore their chosen topic and technology in a historical context and through comparison with existing projects. The projects are further developed in theoretical and practical events.

DIGITALITY I

Seminar

Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth | Prof. D.N. – Theory | Curtis L. Maughan

In this semester, students start to analyze and develop aesthetic strategies and forms of narration in a context of cross-media. Life and experience today is determined by the media that we use and that surround us. This course gives students the possibility to look at our everyday life from an outside perspective and to analyze the fundamental transformation of aesthetics or ways of production. The aim of this course is to question digitality and its emergent aesthetic and technical forms of narration in terms of participation in their further development.

This course begins with a lecture that places digital narratives in a historical and theoretical context. It also includes a visit to the conference Clash of Realities.

An Introduction to Digital Culture: History & Theory –

Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth (Sep 22 – 28, 2016)

While the theoretical origins of digital technology go back several hundred years –to Leibniz, Babbage, Boole, Lovelace, etc. –, the technological realization and implementation only started in the mid-20th century. The seminar will first deal with the basic innovations and principles of digital technology and will then focus on the gradual transition from industrial to digital culture between the 1950s and the present day. Thereby, the emphasis is set on the evolution of storytelling: on changes in literature and analog audiovisual media (film, television) resulting from the technological and cultural transition into the digital realm and, of course, on the beginnings of storytelling within the new digital transmedium itself (inter alia text adventures, hypertext, digital film, digital games).

Clash of Realities (Nov 14 – 16, 2016)

For information on the conference outline, its schedule and the keynote speakers please go to page 7.

Period	Sep 22, 2016 – Jan 18, 2017 Calendar week 38 – 3 Overall 6 days
Subject Area	Digital Narratives – Theory N.N.
Participants	Digital Narratives Class A / Sem. 1

Credit Points 3

Credit Requirements Term paper (graded)

Preparation Preparatory reader to be announced.

CHANGE – REVIEW

Seminar

Prof. D.N. – Theory | N.N.

Students will be asked to define their own cultural, social, and media theory questions that are relevant to their projects and artistic concepts, and to explore these independently and in group discussions. The students' diverse cultural backgrounds and professional skills will be essential in the discussion and key to exploring different mindsets. Their project ideas and concepts will be challenged and the context will be questioned from a theoretical, artistic and historical point of view.

Field Trip to the Beyond Festival (Sep 29 – Oct 1, 2016)

A field trip to the Beyond Festival in Karlsruhe is part of this course, where “Future Design Thinking” will be the main topic this year.

“In the coming decades, new technologies will change our lives and the way in which we perceive them in hitherto unimaginable ways. The *Future Design* Symposium is a creative collusion of science, technology and art—an experimental laboratory for new art forms and perspectives on the social impact of technologies within Europe. *Future Design* provides new and critical views on imagination and new insights into reality. In view of the risks and possible collateral damage connected to these new technologies, scientist and artist must make a stand for their values, and do so by openly discussing the potential and risks, and by formulating a vision for EUROPE and BEYOND.”

Period	Sep 29, 2016 – Jan 18, 2017 Calendar week 39 – 3 Overall 6 days
Subject Area	Digital Narratives – Theory N.N.
Participants	Digital Narratives Class A / Sem. 1

Credit Points	4
Credit Requirements	Active participation (ungraded)

METHODS 1

Seminar

Keith Cunningham | Prof. D.N. – Art & Design | N.N.

A major challenge for filmmakers and artists in digital project work today is finding the right tools, and the right methods to work with these tools on any particular project. Whether the tools chosen are simple creativity exercises or elaborate software, they will define the project and the process as much as the story will. In this course, students will acquire skills, tools, and methods that will enable them to further develop their projects. In addition, they will work with the ifs knowledge cloud and customize it for the purpose of their projects and the program.

Creative Writing – Keith Cunningham (Oct 4 – 5, 2016)

The workshop focuses on creating spontaneously from the imagination. The main concept is for the students to shift their attention from their rational mind (involuntary, obsessive thinking) to their intuition and unconscious (unfettered improvisation). Simple exercises are used to facilitate this shift. This includes “Wild Writing” to begin each session.

Creative Coding

The workshop focuses on the creative use of code. Students explore different frameworks to develop any kind of digital narrative with code no matter what level of experience they have. The aim is to understand the dependence and interaction of storytelling on the chosen framework and start using code for new innovative creations.

Period	Sep 19, 2016 – Jan 24, 2017 Calendar week 38 – 4 Overall 8 days
Subject Area	Digital Narratives – Art & Design N.N.
Participants	Digital Narratives Class A / Sem. 1

Credit Points	4
Credit Requirements	Active participation (ungraded)

NARRATIVES 1

Seminar

Jörg Ihle | Keith Cunningham | Prof. D.N. – Art & Design | N.N.

In the course Narratives, the students will begin by reviewing what we define as “story” and how it has been used. In the first semester of this course, there is a focus on finding a common language to describe and develop dramaturgy and to structure stories, plots, and experiences as well as interactions by looking in detail at how “story” has been interpreted ... until now. In discussions and lectures students will be introduced to established methods for developing projects in the coming semesters.

Story World – Jörg Ihle (Jan 12 – 13, 2017)

This course introduces students to the Story World concept. The process of this method begins with the creation of a “story world”, i.e. the universe, in which different types of stories may be told in various ways using a variety of media.

Dramatic World – Keith Cunningham (Jan 19 – 20, 2017)

The workshop will introduce a creative process of growth that constitutes the essence of drama. Drama helps us understand the meaning of human conflict. Characters fall into a dilemma that forces them to grow. The Hero’s Journey in life is both inevitable and essential. Over the days there will be many creativity exercises, examples from films, and lively discussions. Several models that open up the dimensions of drama will be introduced.

Period	Sep 19, 2016 – Jan 24, 2017 Calendar week 38 – 4 Overall 8 days
Subject Area	Digital Narratives – Art & Design N.N.
Participants	Digital Narratives Class A / Sem. 1

Credit Points	4
Credit Requirements	Work samples (graded)

PROJECT 1

Project

Paul Tyler | Prof. D.N. – Theory | Prof. D.N. – Art & Design | N.N.

An intricate part of the MA Digital Narratives program is the participants' project work, which guides and inspires new topics and tools in each semester. In the first semester, the students, together as a group and individually, are asked to review and re-evaluate the project or projects that they wish to develop within the course. Individual research, creative development, and prototyping as well as production and presentation of the projects in their different stages throughout the program are mostly done in the self-study phases. The students define their goals with their mentoring professors and work towards an agreed learning target in each semester. Additional mentoring can be provided by staff and other professionals.

As the project work phase is a self-study phase, the students are expected to manage their work on their own according to the goals set with the professors and mentors.

In the first semester students explore the theme, motives, motivation and technological possibilities of their project and form collaborations within the course. This investigative process is supervised by the professors. Students will work on their own as well as in groups. To get accustomed with communication about personal projects and collaborative creation, students will be able to use design-oriented methodology introduced in a workshop.

(see next page)

PROJECT 1

Creative Development – Paul Tyler (Nov 10 – 11, 2016)

In collaborative art and project work communication is highly important, especially because the process of creation and production is going to be unique in every new work.

When developing campaigns, organizational structures, experiences, stories, TV-formats, dramas, documentaries or games, you face the same challenge: capturing the relationships and journeys made by your users, employees, stakeholders, characters, contestants or players. “Handling Ideas” is a method that applies a very focused, highly effective and intensive technique to extract and map these pathways quickly, collaboratively and consistently.

In this workshop students learn how to communicate about ideas, stories and processes in a collaborative environment.

Period	Oct 6, 2016 – Jan 28, 2017 Calendar week 40 – 4 Overall 12 days
Subject Area	Digital Narratives – Theory N.N. Digital Narratives – Art & Design N.N.
Participants	Digital Narratives Class A / Sem. 1
Credit Points	15
Credit Requirements	Work sample (graded)

WEITERBILDUNGSPROGRAMME
FURTHER EDUCATION PROGRAMS

IFS-HERBSTCAMP 2016

Workshopwoche für Medienschaffende

In ihren Weiterbildungscamps bietet die ifs internationale filmschule köln komprimiert innerhalb einer Woche für die einzelnen Filmdepartments vertiefende Workshops und Vorträge mit relevanten Schwerpunkten an – für Film- und Medienschaffende. Das Herbstcamp 2016 findet vom 9. bis zum 18.09.2016 statt.

FILMWORKSHOP FÜR JUGENDLICHE

„Wir machen Film!“

09. – 11.09.2016 / 16. – 18.09.2016 / 23.09.2016

Dozentinnen: Anja Ehrhardt | Sonja Ilius-Hussong

Für geflüchtete und einheimische Jugendliche zwischen 14 und 18 Jahren

Kontakt: Su Nicholls-Gärtner | s.nicholls-gaertner@filmschule.de

UPDATE FÜR EDITOREN AM AVID MC 8.5

Update Avid MC 8.5, FX & Color:

Neue Features – Look Up Tables – Color Management – Avid FX

10. – 12.09.2016 (3 Tage)

Dozent: Rudi Heinen

Für Editoren mit Avid-Erfahrung, die ihr technisches Repertoire am Avid MC 8.5 erweitern möchten.

Kontakt: Susanne Kipp | s.kipp@filmschule.de

CREATIVE SCREENWRITING

Creative Screenwriting for Media Professionals (in English)

Sep 12 – 15, 2016 (4 days)

Lecturer: Keith Cunningham

For producers, directors, animators, novelists, playwrights, and other media professionals who are interested in screenwriting.

Contact: Carolin Große Hellmann | c.grossehellmann@filmschule.de

NRW SPEED CASTING

NRW-Schauspieler treffen auf Casting-Direktoren und ifs-Absolventen

15.09.2016 (1 Tag)

Casting-Direktoren: Bärbel Bodeux, Phillis Dayanir, Kristin Diehle, Clemens Erbach, Johanna Hellwig, Dominik Klingberg, Sandra Köppe, Susanne Ritter, Marc Schötteldreier, Sabine Schwedhelm

Für professionelle Schauspieler aus NRW, die im spielerischen Gespräch die geballte Besetzungskompetenz erleben und nutzen wollen.

Kontakt: Susanne Grünekleee | s.gruenekleee@filmschule.de

Jattina von Puttkamer | j.vonputtkamer@filmschule.de

IFS-HERBSTCAMP 2016

ALUMNI-TAG

15.09.2016 (ab 16.30 Uhr)

Traditionell treffen sich alle zwei Jahre ehemalige Studierende und Weiterbildungsteilnehmer aus allen Jahrgängen, um sich auszutauschen und Kontakte zur hiesigen jungen Branche zu knüpfen. Geplant sind u. a. eine Keynote von Dr. Nanna Heidenreich (Kokuratorin des Programms Forum Expanded bei der Berlinale) zu der Frage, wie man Film und Kino weiterdenken kann, die Vorstellung der neuen ifs campus media GmbH sowie Pitchings über laufende Projekte der Alumni. Bei Bier und Snacks wird der Tag mit ehemaligen und aktuellen Studierenden, Mitarbeitern und Professoren der ifs in ungezwungener Atmosphäre ausklingen.

MASTERCLASS NON-FICTION

Größer, internationaler und komplexer – in den letzten Jahren hat sich ein fundamentaler Wandel bei dokumentarischen Formaten vollzogen. Im Fernsehen wie im Kino: Große Event-Programme können ebenso reüssieren wie klassische Autorenfilme. Interessant sind aber auch völlig neue Formen. In den letzten Jahren ist zu beobachten, dass die altbekannten Grenzen zwischen Dokudrama, Dokumentation, Dokumentarfilm, Reportage, Factual Entertainment, magazinartigen Formaten etc. diffundieren. Ein und dasselbe Thema kann unter Umständen in völlig verschiedenen Formaten bzw. Sendeplätzen seine Heimat finden, abhängig davon, wie zeitgemäß, wie jung oder wie klassisch die entsprechenden Redaktionen in aller Welt ihren Sendeplatz verstehen. Wichtigstes Ziel ist dabei, ein möglichst großes Publikum zu erreichen.

Im Hinblick auf diese Veränderungen unterliegen die filmsprachlichen Gestaltungsformen und Erzählstrategien einem permanenten Veränderungs- und Erweiterungsprozess. Die hierfür notwendige Flexibilität ist zu einem bestimmenden Faktor geworden, um Ideen erfolgreich zu platzieren. Klassisch Dokumentarisches verbindet sich heute geradezu selbstverständlich mit fiktionalen Elementen, mit Animationen und visuellen Effekten. Am Computer generierte Bildwelten ermöglichen Erzählungen, die lange Zeit für Dokumentaristen nicht realisierbar schienen.

Die Teilnehmer der Masterclass entwickeln ihre individuellen Filmideen mit Blick auf den deutschen und internationalen Markt. Begleitet werden sie dabei von einem Team international renommierter Paten und Dozenten. Neben der Projektentwicklung werden sie auch auf die Arbeitsprozesse rund um die Produktion hochwertiger Dokumentationen vorbereitet. Jeder Teilnehmer wird darin unterstützt, die individuellen Fähigkeiten zu erweitern, und darin geschult, neue Trends zu erkennen und für sich zu nutzen. Schließlich ist die Masterclass der ideale Ausgangspunkt für den Aufbau eines dichten Netzwerks von Gleichgesinnten und Entscheidern.

Termine

Die berufsbegleitende Weiterbildung besteht aus 11 Wochenendmodulen von insgesamt 32 Unterrichtstagen sowie einem 4-tägigen Kongressmodul (World Congress of Science & Factual Producers) im Zeitraum von Jan. 2017 bis Feb. 2018.

Bewerbungsdeadline: 15. November 2016

Kontakt

Heike Fink | h.fink@filmschule.de

Iris Landgraf | i.landgraf@filmschule.de

„If clothes make the men, then costumes certainly make the actors.“
(Audrey Hepburn)

Kostüme im Film wie das „kleine Schwarze“ von Audrey Hepburn in „Frühstück bei Tiffany“ oder das weiße Kleid von Marilyn Monroe in „Das verflixte 7. Jahr“ sind zu Ikonen des Kinos geworden. Aber nicht nur solche augenfälligen Kostüme werden sorgfältig gestaltet: Jedes Kleidungsstück, das ein Schauspieler in einem Film trägt, wird mit Blick auf seinen erzählerischen Wert ausgesucht. Neben Aspekten wie soziale Herkunft und aktueller Status nimmt der Zuschauer auch Charaktereigenschaften und seelische Zustände mehr oder weniger unbewusst über das Kostüm wahr. Diese inhaltliche Nähe zum Drehbuch, die intensive Arbeit mit den Schauspielern und die aufwendige Organisation machen das Kostümbild zu einer der aufregendsten Abteilungen der Filmproduktion.

Ziel des Weiterbildungsprogramms ist es, den Teilnehmern in gestalterischer und organisatorischer Hinsicht ein Fundament für die eigenständige Arbeit in der Kostümabteilung von Film- und Fernsehproduktionen zu verschaffen. Zahlreiche künstlerisch-handwerkliche Übungen werden durch Lehrveranstaltungen zu Auszügen und Anschlussbüchern, zur Organisation in der Kostümabteilung, durch Seminare wie Schauspielerkontakt und durch Case Studies zu ausgewählten Filmen ergänzt.

Termine

Die Weiterbildung Kostümbild findet alle zwei Jahre statt und wird neuerdings als sechswöchiger Basiskurs in Vollzeit durchgeführt. Die diesjährige Weiterbildung Kostümbild findet von Oktober bis Dezember 2016 statt.

Kontakt

Petra Maria Wirth | p.wirth@filmschule.de
Maren Radau | m.radau@filmschule.de

SCHAUSPIEL

Die Arbeit vor der Kamera erfordert eine eingehende Vorbereitung und Auseinandersetzung mit der Rolle, denn im Arbeitsalltag einer Filmproduktion bekommt der Schauspieler ungleich weniger Zeit als am Theater, sich den Kern einer Szene zu erarbeiten.

An der ifs bieten wir seit 2013 im Rahmen von interdisziplinären Frühlings- bzw. Herbstcamps Workshops mit erfolgreichen Regisseuren, Schauspiellehrern und Casting-Direktoren an, die die Arbeit inspirieren und erleichtern und vielfältiges Networking ermöglichen sollen.

Außerdem bieten wir ab September nach einer umzugsbedingten Pause erneut die wöchentlich stattfindenden Schauspiel-Workouts an, die professionellen Schauspielern die Möglichkeit bieten, das eigene Handwerkszeug und die Arbeit vor und mit der Kamera im Kollegenkreis zu verbessern.

Schauspiel-Workout

„Wir machen hier regelmäßiges Konditionstraining!“, so Schauspieler und Workout-Leiter Mark Zak. Die Schauspieler, die am Workout teilnehmen, trainieren ihr Handwerkszeug vor laufender Kamera, um für ihre Arbeit bei Dreharbeiten und Castings gerüstet zu sein und ihren „Spiel-Raum“ in vielfacher Hinsicht zu erweitern. Jeweils 9 Termine umfassen die Kurse, die in Zusammenarbeit mit einer Reihe von Schauspiellehrern und Casting-Direktoren an der ifs veranstaltet werden. Hier geben Schauspielprofis neue Impulse und ermöglichen darüber hinaus Networking und Austausch.

Im September wird es im Rahmen des Herbstcamps einen gebührenden Auftakt für die neue Runde der Workouts geben.

Termine und Dozenten

21.9. – 16.11.2016

Workout mit Mark Zak, zu Gast: Casting Director Marc Schötteldreier

23.11.2016 – 01.02.2017

Workout mit Gerhard Roß, zu Gast: N.N.

Kontakt

Susanne Grünekleee | s.gruenekleee@filmschule.de

Madeleine Krakor | schauspiel@filmschule.de

PROFESSOREN / *PROFESSORS*
MITARBEITER / *STAFF*

PROFESSOREN / PROFESSORS

Drehbuch und Dramaturgie / *Screenwriting and Dramaturgy*

Prof. Sylke Rene Meyer | s.meyer@filmschule.de

Serial Storytelling

betreut durch / *supervised by* Prof. Sylke Rene Meyer | s.meyer@filmschule.de

Regie (Spiel- und Dokumentarfilm) / *Directing (Feature Film and Documentary Film)*

Nicole Weegmann (Vertretungsprofessur / *Substitute Professorship*) |

n.weegmann@filmschule.de

ab / *from* 01.11.2016: Hajo Schomerus (Vertretungsprofessur / *Substitute Professorship*) | h.schomerus@filmschule.de

Spielfilmregie / *Feature Film Directing*

Prof. Dominik Graf

Kreativ Produzieren / *Creative Producing*

Prof. Gerd Haag | g.haag@filmschule.de

Spielfilmkamera / *Director of Photography – Feature Film*

Prof. David Slama | d.slama@filmschule.de

Dokumentarfilmkamera / *Director of Photography – Documentary Film*

Prof. Stephanie Hardt | s.hardt@filmschule.de

bis / *until* 31.10.2016: Hajo Schomerus (Vertretungsprofessur / *Substitute Professorship*) | h.schomerus@filmschule.de

Editing Bild & Ton / *Editing Picture & Sound*

Prof. André Bendocchi-Alves | a.bendocchi-alves@filmschule.de

Prof. Barbara Hennings | b.hennings@filmschule.de

Digital Film Arts

Prof. Rolf Mütze | r.muetze@filmschule.de

Digital Narratives – Theory

derzeit im Berufungsverfahren / *currently being filled*

Digital Narratives – Art & Design

derzeit im Berufungsverfahren / *currently being filled*

Comparative Media Studies

Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth | g.freyermuth@filmschule.de

Filmgeschichte und Filmanalyse / *Film History and Film Analysis*

Prof. Dr. Lisa Gotto | l.gotto@filmschule.de

Masterclass Non-Fiction

Prof. Uwe Kersken

MITARBEITER / STAFF

Studienleitung Qualitätsmanagement / *Head of Studies Quality Management*

Sunedria Nicholls-Gärtner | s.nicholls-gaertner@filmschule.de

Assistenz | Studierendenservice / *Assistance | Office of Student Affairs:*

Janina Jansen | j.jansen@filmschule.de

Studiengangplanung / *Study Program Planning:*

Laura Frings | l.fring@filmschule.de

Prüfungsservice / *Examination Office:*

Tanja Loh | t.loh@filmschule.de

Kooperationen | Int. Beziehungen | Alumnibetreuung | Film- und Medienwissenschaften / *Cooperation | Int. Relations | Alumni | Film and Media Studies:*

Marieke Steinhoff | m.steinhoff@filmschule.de

Fachbereich I / *Department I*

Leitung Drehbuch / *Head of Department Screenwriting:*

Carolin Große Hellmann | c.grossehellmann@filmschule.de

Leitung Kreativ Produzieren / *Head of Department Creative Producing:*

Marc Minneker | m.minneker@filmschule.de

Koordination BA Drehbuch / *Coordination BA Screenwriting:*

Jattina von Puttkamer | j.vonputtkamer@filmschule.de

Projektleitung / *Project Management Masterclass Non-Fiction:*

Heike Fink | h.fink@filmschule.de

Assistenz / *Assistance:*

Andreas Gäßler | a.gaessler@filmschule.de

Iris Landgraf | i.landgraf@filmschule.de

Valerie Lang | v.lang@filmschule.de

Eva Tüttelmann | e.tuettelmann@filmschule.de

MITARBEITER / STAFF

Fachbereich II / *Department II*

Leitung Regie, Schauspiel / *Head of Departments Directing, Acting:*

Susanne Grünekleee | s.gruenekleee@filmschule.de

Leitung Kamera / *Head of Department Cinematography:*

Kristina Klunkert | k.klunkert@filmschule.de

Leitung Digital Film Arts, Szenenbild, Kostümbild, Maske / *Head of Departments Digital Film Arts, Production Design, Costume Design, Make-up:*

Donna Hanisch | d.hanisch@filmschule.de

Koordination Editing Bild & Ton / *Coordination Editing Picture & Sound:*

Susanne Kipp | s.kipp@filmschule.de

Koordination Szenenbild, Kostümbild / *Coordination Production Design, Costume Design:*

Petra Maria Wirth | p.wirth@filmschule.de

Assistenz / *Assistance:*

Maren Radau | m.radau@filmschule.de

Melanie Scharfenstein | m.scharfenstein@filmschule.de

Shirin Shahabeddin | s.shahabeddin@filmschule.de

Madeleine Krakor | m.krakor@filmschule.de

Fachbereich III / *Department III*

Produktionsleitung / *Head of Production:*

Martin Kopischke | m.kopischke@filmschule.de

Produktionsmanagement / *Production Management:*

Jens Kaulen | j.kaulen@filmschule.de

Corinna Poetter | c.poetter@filmschule.de

Leitung Technik / *Head of Technical Department:*

Thomas Zschockelt | t.zschockelt@filmschule.de

Technik Postproduktion / *Technical Postproduction:*

Uğur Kurkut | u.kurkut@filmschule.de

Technik Disposition / *Technical Arrangements and Administration:*

Ernesto Ojeda Sosa | e.sosa@filmschule.de

Systemadministrator / *IT:*

Sebastian Grosse Hellmann | s.grossehellmann@filmschule.de

IMPRESSUM / *IMPRINT*

Geschäftsführung / *Chief Executive Directors*
Simone Stewens, Rainer Weiland

Layout
Karin Kaçi



ifs internationale filmschule köln gmbh
Schanzenstraße 28
51063 Köln

Tel. +49 221 920188-0
Fax +49 221 920188-99
info@filmschule.de
www.filmschule.de
www.facebook.com/filmschule