

**Studienordnung für den Studiengang Animation
der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ Potsdam-Babelsberg
vom 05. November 2001**

Präambel

Der Fachbereichsrat des Fachbereichs II der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ Potsdam-Babelsberg (HFF) hat aufgrund des § 9 Abs. 2 in Verbindung mit § 74 Abs. 1 Nr. 1 BbgHG vom 20.05.1999 (GVBl. I S.130), geändert durch Artikel 2 des Gesetzes vom 28.6.2000 (GVBl. I S.90), folgende Studienordnung für den Diplomstudiengang Animation erlassen.*

§ 1 Gegenstand der Studienordnung

(1) Diese Studienordnung regelt auf der Grundlage der Prüfungsordnung Inhalt und Anforderungen des Studiengangs Animation.

§ 2 Gegenstand des Studiums und Studienziel

(1) Gegenstand des Studiums ist die künstlerische Gestaltung auf den verschiedenen Gebieten der Animation, wie klassischer Zeichentrick, experimenteller Animation und Computeranimation.

(2) Ziel der Ausbildung ist die berufliche Befähigung zur künstlerisch und fachlich kompetenten Tätigkeit als Animationsfilmgestalter/in.

(3) Bestandteil des Studiums ist die interdisziplinäre Teilnahme an den in der HFF angebotenen Lehrveranstaltungen / Projekten. Die Arbeit in studiengangübergreifenden Projekten dient der Befähigung zu arbeitsteiliger Kooperation und beinhaltet eigenständiges künstlerisches Lernen.

§ 3 Gliederung, Dauer und Abschluss des Studiums

(1) Das Studium gliedert sich in zwei Studienabschnitte:

1. Das Grundstudium
2. Das Hauptstudium

Die Regelstudienzeit im Studiengang Animation beträgt neun Semester (viereinhalb Studienjahre).

(2) Das Grundstudium erstreckt sich in der Regel über vier Semester (zwei Studienjahre). Es wird mit einer Zwischenprüfung (Diplom-Vorprüfung) abgeschlossen.

(3) Das Hauptstudium erstreckt sich in der Regel über fünf Semester (zweieinhalb Studienjahre) und beinhaltet die Vorbereitung und Fertigstellung des Diplomprojektes. Es wird mit der Prüfung zum Diplom abgeschlossen. Nach erfolgreich abgeschlossener Diplomprüfung wird der akademische Grad

„Diplom-Animatorin / Diplom-Animator“

verliehen.

§ 4 Studienfachberatung

(1) Jeweils zu Beginn des Studienjahres werden die Studierenden über die Struktur des Studiums informiert, auf die Zusammenhänge der einzelnen Lehrgebiete, auch studiengangübergreifend, hingewiesen sowie in allen das Studium und die Prüfungen betreffenden Fragen beraten und mit der Prüfungsordnung bekannt gemacht.

(2) Das Studienangebot sowie die jeweils zu erbringenden Leistungen werden zu Beginn jedes Semesters bekannt gemacht.

§ 5 Lehrveranstaltungsformen

(1) Die Lehrangebote im Studiengang Animation erfolgen in den Formen von:

- Vorlesungen
- Seminaren
- Übungen
- Kursen
- Projektarbeiten
- künstlerischer Einzelbetreuung
- Workshops
- Exkursionen

Vorlesungen

dienen der theoretischen Vermittlung medien-spezifischer, technologischer und kunstwissenschaftlicher Kenntnisse.

Seminare

ergänzen auf interaktive Weise den fachtheoretischen und technologischen Unterricht. Die Studierenden lernen zu analysieren und zu reflektieren.

Übungen/Projektarbeiten

trainieren technische und künstlerische Fertigkeiten.

Künstlerische Einzelbetreuung

wird in Form von Konsultationen und praktischer Projektbetreuung durchgeführt.

Kurse

werden in theoretischer oder praktischer Unterrichtsform oder in Verbindung beider Formen durchgeführt. Kurse haben Werkstattcharakter und werden in der Regel an aufeinanderfolgenden Tagen als Block durchgeführt.

Workshops

bieten die Möglichkeit, mit qualifizierten Fachkräften und Institutionen in intensiven Austausch zu treten und von deren beruflicher Praxis zu profitieren.

*genehmigt vom Präsidenten am 8. Januar 2002

Ergänzt werden die genannten Lehrformen durch Exkursionen.

(2) Die fachspezifischen Lehrangebote gliedern sich in vier Module:

- Animationsspezifisches Modul
- Modul Computeranimation / Interaktion
- Bildkünstlerisches Modul
- Künstlerisch-wissenschaftliches Modul

§ 6 Inhalte des Studiums

(1) Den Inhalt des Grundstudiums bildet die künstlerisch-gestalterische und handwerklich-technische Ausbildung auf den folgenden Gebieten:

- Praktische und theoretische bildkünstlerische Grundlagen
- Filmische und medientechnische Grundlagen
- Animationsspezifische Grundlagen
- Grundlagen der Computeranimation

(2) Das Hauptstudium dient der Erweiterung der im Grundstudium erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse und deren Anwendung im eigenständigen künstlerisch-gestalterischen Prozess sowie der Herstellung des künstlerischen Diplomprojektes und der Anfertigung der theoretischen Diplomarbeit. Eine Spezialisierung auf einen gestalterischen Schwerpunktbereich ist möglich. Übungen und Kurse sind vorrangig projektgebunden und weitgehend praxisorientiert. Der Unterricht besitzt überwiegend den Charakter des künstlerischen Einzelunterrichts. Das siebte, achte und neunte Semester dient vorrangig der Gestaltung und Fertigstellung des Diplomprojektes und der Anfertigung der theoretischen Diplomarbeit.

(3) Lehrveranstaltungen im Grund- und Hauptstudium

(siehe Anlage 1 „Fächerkatalog“ und Anlage 2 „Animation Studienplan“ zu dieser Studienordnung)

(4) Exkursionen sind Bestandteil der Lehrveranstaltungen.

§ 7 Inkrafttreten

Diese Studienordnung tritt am 1. Oktober 2002 in Kraft.

ANLAGE 1

zur Studienordnung für den Hochschulstudiengang Animation

Fächerkatalog

Erläuterungen zu den Lehrveranstaltungen (§ 6)

1. Animationsspezifisches Modul

a) Grundlagen der Animation I

Grundstudium

6 SWS, 2 Semester, 1. + 2. Semester

Leistungsnachweis:

Animationsübungen nach 2 Semestern

Praktische Einführung in die Grundlagentechniken sowie Einblick in die arbeitsteiligen Produktionsschritte zur Herstellung eines Animationsfilms. Vermittlung von praxisrelevanten elementaren Gesetzmäßigkeiten der Animation bis zur Entwicklung einer Figur als „Character“.

b) Grundlagen der Animation II

Grundstudium

4 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 3. + 4. Semester

Leistungsnachweis:

Animationsübungen nach 2 Semestern

Fortsetzung der praktischen Einführung in die Grundlagentechniken sowie Einblick in die arbeitsteiligen Produktionsschritte zur Herstellung eines Animationsfilms. Vermittlung von praxisrelevanten elementaren Gesetzmäßigkeiten der Animation bis zur Entwicklung einer Figur als „Character“.

c) Experimentelle Animation

Grundstudium

4 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 1. + 2. Semester

Leistungsnachweis:

Animationsübungen mit unterschiedlichen Techniken nach 2 Semestern

Theoretische und praktische Einführung in experimentelle Animation. Vermittelt werden experimentelle und kreative Herangehensweisen mit analogen und digitalen Techniken und Kunstformen.

d) Animationslayout

Grundstudium, Kurs

2 SWS, 1 Semester, Empfehlung: 2. Semester

4 SWS, 1 Semester, Empfehlung: 3. Semester

Testat nach 1 Semester

Vermittelt werden die theoretischen und handwerklichen Grundlagen des Layouts. Schwerpunkte sind das fachliche Notationssystem und der Umgang mit Layout-Werkzeugen sowie praktische Übungen.

e) Figurendesign / Modelsheet

Grundstudium, Kurs

2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 2. + 3. Semester

Testat nach 1 Semester

Die Entwicklung von Hauptfiguren zu Zeichenvorlagen als wichtige Voraussetzung für die durchgängige Wiedererkennbarkeit der Figuren wird in verschiedenen Designstilen geübt. Praktische Übungen ergänzen ein vollständiges „Modelpack“ einer Figur.

f) **Storyboard**

Grundstudium, Kurs
2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 3. + 4. Semester
Testat nach 2 Semestern

Die Vermittlung von Grundkenntnissen über Bewegbildegestaltung, Montage, Schnitt, Storytelling sowie die Besonderheiten des Animationsfilms werden durch praktische Übungen ergänzt.

g) **Hintergrundgestaltung**

Grundstudium, Kurs
2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 3. + 4. Semester
Testat nach 2 Semestern

Vermittelt werden verschiedene künstlerische Techniken zur Hintergrundgestaltung und der Umgang mit unterschiedlichen Materialien.

h) **Geschichte und Analyse des Trickfilms**

Grundstudium
4 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 1. + 2. Semester
Leistungsnachweis: Schriftliche Semesterarbeit

Kritische Diskussion der Funktion, Wirkungsweise, Inhalt und Ästhetik des Animationsfilms anhand vergleichender Studien zur Geschichte unter ökonomischen, soziologischen und künstlerischen Aspekten.

i) **Projektbetreuung**

Grund- und Hauptstudium
0,5 SWS, 2 Semester, 1. + 2. Semester
0,75 SWS, 2 Semester, 3. + 4. Semester
1 SWS, 5 Semester, 5. bis 9. Semester
Kein Nachweis erforderlich

Die künstlerisch-praktische Betreuung der studentischen Arbeiten am Projektstand. Hier werden individuell Themenschwerpunkte wie Stoffentwicklung, Storyboard, Dramaturgie, Kalkulation, Finanzierungsplanung und Produktionsorganisation vertieft. Insbesondere die Erarbeitung der künstlerisch-praktischen Prüfungsleistungen für die Diplom-Vorprüfung und die Diplomprüfung stehen im Mittelpunkt.

2. Modul Computeranimation und Interaktion

a) **Grundlagen Hard- / Software**

Grundstudium
4 SWS, 1 Semester, 1. Semester
Leistungsnachweis: praktische Übungsaufgaben

Einführung in Aufbau, Funktionsweise und Benutzung des Computerlabors der HFF mit dem Schwerpunkt

auf zweidimensionale Grafik-Applikationen. In praktischen Übungen wird der Umgang mit verschiedenen Hardware- und Software-Komponenten sowie Peripheriegeräten vermittelt.

b) **2D Computeranimation**

Grundstudium
2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 2. + 3. Semester
Leistungsnachweis:
Animationsübungen nach 2 Semestern

Einführung in den Umgang mit zweidimensional arbeitenden Animations-Programmen. Vermittelt werden technische Medienkompetenz im Hinblick auf lineare und nichtlineare Erzählstrukturen.

c) **Ink + Paint / Colorierung**

Grundstudium
2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 2. + 3. Semester
Testat nach 2 Semestern

Einführung in die Techniken der digitalen Bearbeitung von Zeichentricksequenzen. Vermittelt werden sowohl die automatisierte Colorierung traditionell gezeichneter Sequenzen als auch die Bearbeitung von Realbildern für die Erzeugung von Special Effects bis hin zur Ausbelichtung auf Filmmaterial.

d) **3D Computeranimation**

Grundstudium
4 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 3. + 4. Semester
Leistungsnachweis:
Animationsübungen nach 2 Semestern

Einführung in den Umgang mit dreidimensional arbeitender Grafik- und Animationssoftware. Vermittelt werden 3D-Modellierung, 3D Hintergrund-Design, Animation, Texturing, Lighting und Rendering sowie die Produktionskette bei der Entwicklung computergenerierter Animation.

e) **Interaktion**

Hauptstudium
4 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 5. + 6. Semester
Testat nach 1 Semester

Einführung in diverse Verfahrensweisen zur Erstellung und Produktion von Echtzeit-Animationen und interaktiver Anwendungen. Vermittelt wird ein Einblick in Konzeption und Gestaltung interaktiver Anwendungen.

f) **Compositing**

Grund- und Hauptstudium, Kurs
4 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 4. + 5. Semester
Testat nach 2 Semestern

Einführung in die Anwendung von Programmen für die digitale Mehrebenen-Technik zur Bearbeitung von Realfilm- bzw. Animationssequenzen. Vermittelt werden Kenntnisse im Umgang mit digitalem Video- bzw. Filmmaterial und dessen Bearbeitung zur Erzeugung von Spezialeffekten.

g) **Projektbetreuung**

Grund- und Hauptstudium

0,5 SWS, 2 Semester, 1. + 2. Semester

0,75 SWS, 2 Semester, 3. + 4. Semester

1 SWS, 5 Semester, 5. bis 9. Semester

Kein Nachweis erforderlich

Die künstlerisch-praktische Betreuung der studentischen Arbeiten erfolgt in der Regel im Einzel- bzw. Gruppengespräch nach festen bzw. am Projektstand orientierten individuell vereinbarten Terminen. Hier werden individuell und projektbezogen auch Themenschwerpunkte wie Stoffentwicklung, Storyboard, Technical Storyboard, digitale Postproduktion, Kalkulation, Finanzierungsplanung und Produktionsorganisation vertieft. Insbesondere die Erarbeitung der künstlerisch-praktischen Prüfungsleistungen für die Diplom-Vorprüfung und die Diplomprüfung stehen im Mittelpunkt.

3. Bildkünstlerisches Modul

a) **Gestalterische Grundlagen**

Grundstudium, Kurs

4 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 1. + 2. Semester

Testat nach 2 Semestern

Fachorientierte Einführung in das strukturelle Natur- und Kunststudium.

Analyse der bildnerischen Mittel:

Punkt, Linie, Fläche, Körper-Raum, Hell-Dunkel, Farbe.

b) **Figürliches Gestalten / Zeichnung**

Grund- und Hauptstudium

4 SWS, 8 Semester, Empfehlung: 1. - 8. Semester

Leistungsnachweis:

Zeichnungen nach jeweils 2 Semestern

Strukturelles / bildnerisches Natur- und Kunststudium der Figur zur komplexen Verbindung von Zeichen- und Schauspielkunst in der Animation. Klassisches und experimentelles Akt-, Portrait- und Kostümzeichnungen (Bewegungs-, Form- und Stilanalyse).

c) **Figürliches Gestalten / Plastik**

Hauptstudium

2 SWS, 4 Semester, Empfehlung: 5. - 8. Semester

Testat nach jeweils 1 Semester

Analyse, Aufbau und Entwicklung „realer“ Charaktere zur Überführung in die „Virtualität“. Klassisches Modellieren vor dem Modell sowie Form- und Stilexperimente: Individuum-Typus, Metamorphose, Genesis der 3D-Form.

d) **Bildgestaltung**

Grundstudium

4 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 1. + 2. Semester

Leistungsnachweis:

Bildkünstlerische Arbeiten nach 2 Semestern

2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 3. + 4. Semester
Leistungsnachweis:

Bildkünstlerische Arbeiten nach 2 Semestern

Theorie und Praxis der Bildsprache als Metasprache der Filmkunst. Anhand von Beispielen aus Bildender Kunst, Fotografie, Film und digitalen Medien werden die jeweils wirkenden Gestaltungselemente der verschiedenen Techniken untersucht.

4. Künstlerisch-wissenschaftliches Modul

a) **Filmgeschichte**

4 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 5.+ 6. Semester

Leistungsnachweis: Schriftliche Semesterarbeit

Einführung in die Filmgeschichte unter Einbeziehung realgeschichtlicher, ökonomischer, politischer und kultureller Kontexte.

b) **Musik / Filmmusik**

2 SWS, 4 Semester, Empfehlung: 1. - 4. Semester

Leistungsnachweis:

künstlerisch-praktische Semesterarbeiten zu Musik und Bewegtbild

Vermittlung grundlegender Kenntnisse über musikalische Zusammenhänge, Entwicklung der musikalischen Vorstellungskraft, Filmmusikanalysen, Funktionen und Wirkungsmöglichkeiten von Musik im Film sowie deren praktische Anwendung in kleineren Übungen und einer größeren Abschlussarbeit.

c) **Stoffentwicklung**

2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 2. + 5. Semester

Testat nach 1 Semester

Einführung in die Grundlagen der Stoffentwicklung und dem Anfertigen von Exposé, Treatments und Rohdrehbüchern, praktische Strukturübungen und die Stoffentwicklung der Vordiplom- und Diplomprojekte der Studierenden.

d) **Dramaturgie**

2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 3. + 6. Semester

Testat nach 1 Semester

Einführung in die Grundlagen der Filmdramaturgie

e) **Schauspiel für Animation**

2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 3. + 4. Semester

Testat nach 2 Semestern

Studien zum Verständnis von figürlichen Bewegungsabläufen, z.B. Acting for Animators, Pantomime, Tanz, Akrobatik.

f) **Anatomie**

Kurs

2 SWS, 1 Semester, Empfehlung: 2. Semester

Leistungsnachweis: bildnerische Studien

Vermittelt werden Grundprobleme der funktionellen Künstleranatomie.

g) **Theorie der technischen Gestaltungsmittel**

2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 1. + 2. Semester
Testat nach 2 Semestern

Vermittelt werden die technischen Grundlagen analoger und digitaler Bildaufnahmeverfahren.

h) **Medienrecht**

Kurs

2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 5. + 6. Semester
Testat nach 2 Semestern

Vermittelt werden Grundlagen in Urheber-, Nutzungs-, und Verwertungsrecht

i) **Kalkulation**

Kurs

1 SWS, 1 Semester, Empfehlung: 3. Semester
Testat nach 1 Semester

Vermittelt werden Grundlagen der Projekt-Budgetierung, Ressourcenplanung und des Rechnungswesens sowie der Finanzierung.

j) **Special Effects**

Kurs

2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 3. + 8. Semester
Testat nach 1 Semester

Studien zur Konzeption und Umsetzung von analogen und digitalen Spezialeffekten.

k) **Audio-/Video-Postproduktion**

2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 4. + 8. Semester
Testat nach 1 Semester

Vermittelt werden Kenntnisse der analogen und digitalen Nachbearbeitung von audiovisuellen Werken.

l) **Kunstgeschichte**

2 SWS, 2 Semester, Empfehlung: 1. + 2. Semester
Testat nach 2 Semestern

Vermittelt werden Grundkenntnisse der bildenden und darstellenden Künste.

m) **Filmmastering**

Kurs

1 SWS, 1 Semester, Empfehlung: 3. Semester
Testat nach 1 Semester

Vermittelt werden die Verfahrensweisen des Ausbelichtens von Bilddaten auf Filmmaterial.