

**Studienordnung für den Studiengang Szenografie
der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ Potsdam-Babelsberg
vom 22. Juni 1998, geändert durch Satzung vom 07.09.2007**

Zum besseren Verständnis wurden die Änderungen in der nachfolgenden Fassung eingearbeitet. Die o. g. Satzung ist durch Veröffentlichung in den "Amtlichen Bekanntmachungen" 13. Jahrgang Nr. 4 in Kraft getreten.

Präambel

Der Fachbereichsrat des Fachbereichs II der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ Potsdam-Babelsberg (HFF) hat aufgrund des § 11 Abs. 1 in Verbindung mit § 91 Abs. 1 Nr. 1 BbgHG vom 24.06.1991 (GVBl. I S. 156), zuletzt geändert durch Gesetz vom 22.05.1996 (GVBl. I S. 173), die folgende Satzung erlassen.*

§ 1 Gegenstand der Studienordnung

Die Studienordnung regelt auf der Grundlage der Prüfungsordnung Inhalt und Anforderungen des Studiums einschließlich der dem Studiengang zugeordneten Studienpraktika.

§ 2 Studienvoraussetzungen und Zulassungsverfahren

1. Der Bewerber muss den Nachweis über eine erfolgreich absolvierte Grundausbildung (Vordiplom) in einem vergleichbaren Studiengang einer Kunsthochschule oder Kunstfachhochschule erbringen.

2. Das Zulassungsverfahren zum Studium wird in der Ordnung zur Feststellung der studiengangsbezogenen Eignung der HFF geregelt.

§ 3 Gegenstand und Ziele des Studiums

Das Szenografiestudium bietet Studierenden, die bereits an einer anderen bildnerischen Hochschule das Grundstudium absolviert haben, eine spezifische Ausbildung auf den Gebieten Film, Fernsehen, Multimedia. Trainiert wird die Erarbeitung visueller Lösungen bzw. Entsprechungen für dramaturgisch bedingte Inhalte der AV-Medien.

Mit dem

- Kennenlernen traditioneller szenografischer Gestaltungsmittel
 - Erschließen neuer Gestaltungsmethoden
 - Erproben innovativer Gestaltungskonzepte
 - Entwickeln eigener gestalterischer Handschriften
 - Lernen, sich mit medialen Mitteln auszudrücken
- soll die Fähigkeit erworben werden, als Glied eines Inszenierungsteams die bild-künstlerische Komponente verantwortungsbewusst in das jeweilige Gesamtkunstwerk zu integrieren. Die Studierenden werden auf kreative Tätigkeiten in den Berufsfeldern

Szenenbild / Szenografie

Set-Design / Production Design

Mediendesign

vorbereitet. Verbunden wird damit der Anspruch auf eine Verbesserung der Bildkultur in den Medien bzw. auf die Entwicklung einer spezifischen Medienästhetik.

§ 4 Gliederung, Dauer und Abschluss des Studiums

Das Studium wird als Hauptstudium mit einer Regelstudienzeit von 6 Semestern durchgeführt. Das sechste Semester wird inhaltlich wesentlich von der Anfertigung der Diplomarbeit bestimmt. Nach erfolgreich abgeschlossener Diplomprüfung wird der akademische Grad

"Diplom-Szenenbildnerin bzw.

Diplom-Szenenbildner für Film und elektronische Bildmedien" verliehen.

§ 5 Studienfachberatung

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

§ 6 Lehrveranstaltungsformen

Künstlerisch-praktische Lehrveranstaltungen und Theorieangebote ergänzen sich wechselseitig. Neben fachspezifischer Stoffvermittlung gehören studiengangsübergreifende studentische Filmprojekte zum Ausbildungsprinzip. Die Studierenden lernen, sich einerseits in ein schöpferisches Team mit Studierenden anderer Fachrichtungen (Regie, Schauspiel, Produktion, Kamera u.a.) zu integrieren und andererseits ihre eigene künstlerische Individualität zu entwickeln. In der Ausbildung sind folgende Lehrformen üblich:

Vorlesungen

dienen der Vermittlung medientheoretischer, kunstwissenschaftlicher und technologischer Kenntnisse.

Kolloquien und Seminare

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

Übungen

trainieren technische und künstlerische Fertigkeiten.

Künstlerische Einzelbetreuung

begleitet die fachspezifische Projektarbeit. In Form von Konsultationen und Korrekturen werden am Beispiel

- fiktiver Entwürfe,
- an Komplexaufgaben mehrerer Studiengänge oder
- an Projekten mit Praxispartnern

*genehmigt vom Präsidenten am 19. Juli 2004 bzw. 08.11.2007

gestalterische Methoden unterschiedlicher szenografischer Disziplinen vermittelt.

Ergänzt werden die genannten Lehrformen durch Angebote im Kurssystem und Workshops.

§ 7 Inhalte des Studiums

(1) Allgemeine Studieninhalte

Auf der Grundlage handwerklicher Kenntnisse und filmpraktischer Komplexübungen werden wesentliche Studieninhalte vom Verhältnis zwischen technischem Fortschritt und künstlerischer Innovation geprägt.

Vorlesungen und Übungen zur Ikonografie des Film- bzw. Fernsehbildes, Dramaturgie des bewegten Bildes, korrespondieren mit experimentellen Übungen zur Überlagerung mehrerer Bildebenen, zur Kombination realer und visueller Räume, zur Schaffung phantastischer Raumillusionen. Die studienganginterne bzw. -übergreifende experimentelle Projektarbeit wird auch als künstlerische Entwicklungsarbeit verstanden, die dazu beitragen soll, das Defizit professioneller Forschungs- und Entwicklungsarbeit auf gestalterischem Gebiet zu verringern.

(2) Spezielle Studieninhalte

Fächergruppe Mediengestaltung

Fernsehdesign I

1. Einführung

Testat

2 SWS bzw. Kurs 30 Std. / 2. Semester

Auf Grundlage der historischen Entwicklung des FS-Designs (Szenografie) in Deutschland und international wird die Praxis des Fernsehdesigns (Szenografie) analysiert. Voraussetzungen und Bedingungen bei Öffentlich-Rechtlichen, freien Programmanbietern bzw. Producenten werden diskutiert.

2. Gemeinsame Übung der Studiengänge Kamera und Szenografie TV 1

Leistungsnachweis mit Note

Kurs 80 Stunden / 2. Semester

Durch genrespezifische Aufgabenstellungen werden in dem Kurs erste Möglichkeiten geboten, sich spielerisch-kreativ der Mehr-Kamera-Technik zu nähern. Dabei ist für die Studenten ein besonderer Schwerpunkt die bildgestalterische Teamarbeit. Die verschiedenen Einzelübungen dienen dazu, sich mit dem technischen Apparat als Mittler vertraut zu machen und ihn im Sinne einer gestalterischen Absicht zu nutzen.

Fernsehdesign II

Testat

4 SWS bzw. Kurs / 3. Semester

Der szenische Raum als realer Raum, assoziativer Raum, synthetischer Raum.

Filmszenografie I

1. Einführung

Testat

4 SWS / 1. Semester

Ziel der Veranstaltung ist, die Szenenbildgestaltung in der Vielfalt, anhand der Filmarchitektur von den Klassikern bis in die Gegenwart, nachzuvollziehen. Vorge stellt wird u.a. das Studio mit seinen Ateliers, Werkstätten und technischen Möglichkeiten.

2. Filmübung

Leistungsnachweis mit Note

6 SWS / 1. Semester

Gemeinsame Übung der Studiengänge Kamera und Szenografie. Entwicklung des szenischen Raumes unter Berücksichtigung der Bewegung der Kamera.

Filmszenografie II

Leistungsnachweis mit Note

Spielfilm / Fernsehfilm

4 SWS bzw. Kurse 2 x à 30 Stunden / 3. Semester

Vorstellen unterschiedlicher gestalterischer Handschriften

Diskussion von Praxisbeispielen

Kostümgestaltung

Testat

Kurs 20 Stunden für Regie und Szenografie /

4. Semester

Maskengestaltung

Testat

Kurs 20 Stunden für Regie und Szenografie / 4. Semester

Mediendesign

Testat

4 SWS bzw. Kurse 2 x à 30 Stunden, 3. Semester

- Multimedia, CD-Rom

- komplexes Mediendesign (szenischer Raum und Grafik)

- Stellenwert und Aufgabenbereiche der gestaltenden Berufsgruppen in der Medienproduktion.

Gestaltung virtueller Räume

Testat

4 SWS bzw. Kurs / 3. Semester

Der synthetische Raum

Vorführung und Analyse wesentlicher Beispiele

Einführung in die Technologie

Fächergruppe Medientechnologie

Filmtrick

1. Tricktechnik - Trickgestaltung

Testat

2 SWS / 1. Semester

Ausgehend von den traditionellen und konventionellen Trickverfahren werden Modell-, Vorsatzmodell- sowie Bildkombination mit Hilfe der Glasmalerei vorgestellt.

Die digitale Technik beeinflusst die Trickgestaltung der heutigen Filmproduktionen. Im Seminar werden die Anwendungen dieser modernsten Technologie an Hand von Ergebnissen aus den laufenden Filmproduktionen vorgestellt.

2. Trick-Workshop

Leistungsnachweis ohne Note

2 SWS bzw. Kurs 30 Stunden / 2 Semester

Konzeption bzw. Realisierung einer elementaren Tricksequenz

Szenenbildtechnologie / CAD

Testat

3 SWS / 1. und 2. Semester

- Geschichte und Ästhetik der technischen Zeichnung
- Dekorationsbausysteme
- Aufbau von technischen Zeichnungen (Grundriss, Schnitt, Ansichten, Wandabwicklung, Vermaßung)
- Darstellung und Konstruktion von Details
- CAD-Einführung
 - 2 D-Zeichen
 - 3 D-Modellieren
 - Freiformflächen
 - Volumenmodelle

Die hier dargestellten Themen werden mit Übungen und auch an einzelnen Studienaufgaben, an denen die Studierenden arbeiten, erläutert und vermittelt.

Ergänzung durch in der Regel 3-wöchiges Ausstattungspraktikum (Dekobau, Bühne, Requisite) bei einer HFF-Komplexübung F2, TV2, F3, Diplomfilm.

Logistik und Kalkulation

Testat

2 SWS bzw. Kurs à 30 Stunden / 3. Semester

- Produktionsbedingungen, Produktionsarbeit in Fernsehbetrieben, Strukturen
- Ausstattungsspektren, Arbeitsanforderungen, Arbeitsabläufe, Logistik, Kosten
- Arbeitsverträge sowie Randbedingungen

Fotografie und Kameraarbeit

Testat

2 SWS / 1. Semester

Mit dieser Unterrichtsveranstaltung werden für die Studierenden des Studienganges Szenografie technische, handwerkliche und gestalterische Grundlagen geschaffen, um das fotografische Standbild und das bewegte elektronische Bild für eigene Zwecke nutzen zu können.

Fächergruppe Medientheorie

Kunstgeschichte

Testat

2 SWS / 1. und 2. Semester

Anhand von ausgewählten Beispielen der Architektur, Malerei, Grafik, Plastik und des Designs werden Kenntnisse über Hauptperioden der Kunstentwicklung vermittelt. Die Behandlung des Exterieurs und Interieurs steht im Zentrum der kunstanalytischen Arbeit. Die Studierenden setzen sich mit Lebensweisen und Wohnkultur, der Möbelgestaltung und der Mode in verschiedenen Kunstepochen auseinander, um für ihre Arbeit als Szenenbildner Sicherheit im Stilempfinden zu gewinnen.

Filmgeschichte

Testat

6 SWS / 1. bis 4. Semester

Dramaturgie

Testat

2 SWS / 1. Semester

Das medientheoretische Angebot kann je nach Möglichkeit auf die Fächer Fernsehgeschichte, Wahrnehmungstheorie u.a. erweitert werden.

Szenografische Projektarbeit

Gestalterische Methoden der Szenografie

2 Leistungsnachweise mit Note

2 x 6 Wochen / 4. Semester

Wahlobligatorisch 2 Sujets von 4 angebotenen Möglichkeiten

1. Projektarbeit - Film

Filmszenografische Entwurfsarbeit für HFF Komplexübungen F2, F3 bzw. Co-Produktion mit anderen Partnern

- Recherche, soziales und historisches Umfeld
- Motivsuche
- Entwurf, Anpassung an die realen Möglichkeiten
- Kombination von Originalsituation mit Dekorationselementen
- Story-Board
- konstruktive Unterlagen
- Grundrisse, Abwicklungen, Details, Realisierungskonzept

2. Projektarbeit - Fernsehdesign

Fernsehzenografische Entwurfsarbeit für TV-2, Co-Produktion mit anderen Hochschulen, Praxisaufgaben von Sendeanstalten

- Konzeption
 - Ideenskizzen
 - optisches Drehbuch,
- Umsetzung der gestalterischen Absicht
 - Entwurf
 - kameragerechter Grundriss
- Realisierung in Kooperation mit den Praxispartnern
 - konstruktive Grundlagen
 - Dekobau und Montage
 - elektronische Aufzeichnung

3. Projektarbeit - Mediendesign

Medienspezifische Gestaltungskonzeption szenografischer Lösungen für TV, interaktives Video, CD-ROM Produktion und Computergestaltung.

Auseinandersetzung mit neuen Gestaltungsmitteln im Medienbereich erproben visueller Ausdrucksformen. Zusammenarbeit mit Praxispartnern.

- Erarbeitung einer Gestaltungskonzeption
- Darstellung der Gestaltungsabsicht
- Technische Realisierung im Videolabor und am Computer

4. Projektarbeit - VR Szenarien

- Entwickeln von VR-Szenarien
- nach Möglichkeit Realisierung im virtuellen Studio
- Konzeption von Special Effects

Spezielle Szenografie

Leistungsnachweis mit Note

15 Wochen Projektarbeit

8 SWS Konsultation / 5. Semester

Visuelle Inszenierungsarbeit

„Die Alternative“

Erarbeitet wird ein szenografischer Ideenentwurf größerer Dimension, Film, TV, Multimedia nach Wahl. In partnerschaftlicher Auseinandersetzung mit einer starken, ambitionierten Künstlerpersönlichkeit soll ein Konzept für ein experimentelles Projekt erarbeitet werden. Bei der Wahl der gestalterischen Mittel soll

versucht werden, neue Wege zu beschreiten, Klischeevorstellungen zu durchbrechen, zu provozieren und trotzdem den Zuschauer (evtl. bestimmte Zielgruppen) zu akzeptieren. Es soll versucht werden, eine dem Zeitgeist entsprechende Bildsprache auf hohem bildnerischem Niveau zu kreieren, die aber auch von Rezipienten zu verstehen ist.

Konzepterarbeitung und Diskussion in der Gruppe werden individuell und technologisch unterschiedliche Gestaltungsweisen deutlich machen.

Nach Erarbeitung ausführungsreifer Vorschläge wird eine Realisierung angestrebt.

§ 8 Studienpraktika

Ein ca. 3-wöchiges Praktikum auf dem Gebiet der Ausstattungspraxis (Dekobau, Montage, Requisite) bei einer HFF-Komplexübung soll den Studierenden während des 1. Studienjahres neben technologischer Erfahrung Einblicke in das Funktionieren von Studentenproduktionen geben, ihnen die Integration in die komplexe Struktur der HFF erleichtern.

§ 9 In Kraft treten

Die Studienordnung tritt am Tag nach der Veröffentlichung in Kraft.