

**Masterstudiengang Cinematography  
der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“  
Potsdam-Babelsberg**

**Modulbeschreibungen**

	Seite
Modul 1 Künstlerische Kameraarbeit	2
Modul 2 Künstlerische Projekt- und Forschungsarbeit	3
Modul 3 Vertiefungsmodul entsprechend dem künstlerischen Abschlussprojekt	5
Modul 4 Freies Studium	6
Modul 5 Aktuelle Tendenzen	7
Modul 6 Künstlerisches Abschlussprojekt	8
Modul 7 Masterarbeit	9

<b>Studiengang/Studiengänge:</b>	Cinematography, Regie Studienschwerpunkt Spielfilm
<b>Modul:</b>	<b>Modul 1</b> <b>Künstlerische Kameraarbeit</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Visualisierungsmethoden theoretisch</b> 3 x 2 SWS 1. Semester bis 3. Semester (3 LP) <b>Visualisierungsmethoden praktisch</b> 1 SWS im 1. Semester (9 LP), 1 SWS im 2. Semester (4 LP) und 1 SWS im 3. Semester (1 LP) <b>Bild- und Farbgestaltung/Farbtheorie</b> je 1 SWS im 1. und 2. Semester (2 LP)
<b>Modulverantwortlicher:</b>	Studiendekan/in
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	19 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 165 h Eigenstudium: 405 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	1. bis 3. Semester
<b>Dauer:</b>	3 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	Jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	Wöchentlich, Blockseminar
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Sicherer technisch-künstlerischer Umgang mit traditioneller Filmtechnik sowie mit verschiedenen digitalen Technologien für Film- und Fernsehproduktionen und entsprechender Postproduktion
<b>Studieninhalte:</b>	- Vermittlung visueller Gestaltungsmöglichkeiten durch theoretische und anwendungsbetonte Seminare sowie Training von Fähigkeiten zur Umsetzung unterschiedlicher Abbildungsabsichten mit verschiedenen Technologien, Bildästhetischer Gedankenaustausch durch Begegnungen mit den Visualisierungsmodellen verschiedener herausragender Kameraleute, Vermittlung von theoretischem Fachwissen für den Umgang mit Kadrage, Licht, Farbe, und filmischem Raum - Praxisbezogene Anwendung der erarbeiteten Grundlagen von Visualisierungsmethoden, Umgang mit 2D und 3D-Kamerasystemen, digitalem und analogem Kino - Farbgestaltung und -korrektur, Color-Grading
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesung, Seminar, Übung, Workshop
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Visualisierungsmethoden theoretisch, Visualisierungsmethoden praktisch: Aktive Teilnahme, Präsentation mit Fachgespräch, benotete Leistungsnachweise Bild- und Farbgestaltung/Farbtheorie: Leistungsnachweis „mit Erfolg“
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	Arithmetisches Mittel der Noten der Leistungsnachweise

<b>Studiengang/Studiengänge:</b>	Cinematography, Szenografie, Drehbuch/Dramaturgie
<b>Modul:</b>	<b>Modul 2</b> <b>Künstlerische Projekt- und Forschungsarbeit</b>  Projektmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	Ideenfindung, Recherche und Konzeption 1,5 SWS im 1. Semester und 1 SWS im 2. Semester (4LP)  Analyse, Auswertung und Optimierung des künstlerischen bzw. des Forschungs-Projekts je 1 SWS im 1. und 2. Semester (2 LP) Produktion/künstlerisch-praktischer Teil in 2D oder 3D je 0,5 SWS im 1. und 2. Semester (18 LP) Farbkorrektur des fiktiven oder dokumentaren Projekts im 2. Semester ( 2 LP) Stoffentwicklung 2 SWS im 1. Semester (1 LP)
<b>Modulverantwortlicher:</b>	Studiendekan/in
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	27
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 112,5 h Eigenstudium: 697,5 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	1. und 2. Semester
<b>Dauer:</b>	2 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	Jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	Wöchentlich, Blockseminar
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sicherer Umgang mit der jeweils verwendeten Technologie, z. B. digitale Kamerasysteme, Studioteknologie, 3D, Sondertechniken oder Anwendung bzw. Erforschung von künstlerisch bedingten Hybridtechniken oder konventioneller Filmtechnik</li> <li>- Profilierung der künstlerisch-/handwerklichen Umsetzung</li> <li>- Erweiterung und praktische Anwendung des fachspezifischen Wissens</li> <li>- Umgang mit professioneller High-End Technologie (z.B. 35mm, HD bis zu Auflösungen von z.Z. maximal 5K, 3D etc.)</li> <li>- Souveräne Beherrschung der Workflow-Planung</li> <li>- Führung und Integrationsverhalten bei Teamarbeitsprozessen</li> <li>- Beherrschung von aktuellen und zukünftigen Prozessen der Postproduktion und Farbkorrektur des geschnittenen Filmes</li> <li>- Grundsätzliche Erweiterung des Berufsfeldes auf Bereiche von künstlerisch-wissenschaftlicher Forschung</li> </ul>
<b>Studieninhalte:</b>	- Ideenfindung, Recherche, Konzeption - Verabredung individueller Projekte oder Forschungsgegenstände und ihrer visuellen Umsetzung im Team mit Studierenden aus verschiedenen Studiengängen

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Befähigung zum produktiven interessendominierten Dialog und zur Akzeptanz von Anregungen und Voraussetzungen, die aus der Unterschiedlichkeit von Charakteristika der anderen Studiengänge resultieren</li> <li>- der Prozesscharakter von Film- bzw. Forschungsarbeit in seiner Planung, Umsetzung und Flexibilität wird projektbezogen trainiert und genutzt</li> <li>- Künstlerisch-praktische Projekt- bzw. Forschungsarbeit beinhaltet die Planung und Korrektur von Umsetzung und Teambildung; Kalkulation von Zeit und Kosten sowie Realisation der Kameraübung in 2D oder 3D, z.B. unter Studiobedingungen, evtl. Umsetzung des kurzen Films unter teilweiser Einbeziehung eines Originalmotivs oder in Kombination mit Studiobedingungen. Alternativ kann ein dokumentarisches oder experimentelles Projekt gedreht werden, um die gegenwärtige Entwicklung hin zu Cross Media Projekten zu unterstützen und zu ermöglichen, die z. B. Studiotekniken wie Chromakey oder Virtual Reality nutzen. Insgesamt handelt es sich um ein interdisziplinäres Synergieeffekt-Labor mit gegenseitiger Anregung und Ergänzung aus den jeweils beteiligten Bachelor- oder Master-Studiengang der HFF, was so auch unter dem Aspekt von künstlerischer Forschung gestaltet werden kann.</li> <li>- Korrekturprozesse als Chance der Individualisierung des Projekts und zur Qualifizierung der Studierenden – keine Dienstleistung, sondern persönliche studentische Aktivität</li> <li>- Allgemeine Modelle zur Um- und Durchsetzung von filmischen Erzählmustern in verschiedenen Genres</li> </ul>
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesung, Seminar, Workshop, Projektarbeit, Einzelunterricht, Kleingruppenunterricht
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	<p><b>Analyse, Auswertung und Optimierung des künstlerischen bzw. des Forschungs-Projekts; Produktion/künstlerisch-praktischer Teil in 2D oder 3D:</b> praktische Arbeit, Präsentation mit Fachgespräch, benotete Leistungsnachweise</p> <p><b>Ideenfindung, Recherche und Konzeption; Projektbezogene Künstlerische Betreuung (Kleingruppe); Farbkorrektur des fiktiven oder dokumentaren Projekts; Stoffentwicklung:</b> praktische Arbeit, aktive Teilnahme, Leistungsnachweis „mit Erfolg“</p>
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	Arithmetisches Mittel der Noten der Leistungsnachweise

<b>Studiengang/Studiengänge:</b>	Cinematography, Szenografie,
<b>Modul:</b>	<b>Modul 3</b> <b>Vertiefungsmodul entsprechend dem künstlerischen Abschlussprojekt</b> Spezialisierungsmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Technisch-künstlerische Assistenzen</b> je 1 SWS im 3. und 4. Semester (4 LP)  weitere 4 Lehrveranstaltungen mit jeweils 2 SWS im 1. bis 4. Semester (4 LP) zu wählen aus: <b>Digital Cinematography in 2D oder 3D</b> <b>Innovative fortgeschrittene Lichtsetzungs- und Beleuchtungskonzepte</b> <b>Fortgeschrittene digitale und analoge Technologien (Steadicam, Motion Control)</b> <b>VFX-Compositing / digitale Seterweiterung etc.</b> <b>Vertiefende Farbkorrektur an High-End-Systemen</b>
<b>Modulverantwortlicher:</b>	Studiendekanin/Studiendekan
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	8 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 150 h Eigenstudium: 90 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	1. bis 4. Semester
<b>Dauer:</b>	4 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	Blockseminar
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Vertiefung von Wissen und Fähigkeiten mit Bezug zum künstlerischen Abschlussprojekt
<b>Studieninhalte:</b>	<b>Technisch-künstlerische Assistenzen:</b> sind in der Regel in einem Masterprojekt der HFF zu absolvieren. <b>Digital Cinematography in 2D oder 3D; Innovative fortgeschrittene Lichtsetzungs- und Beleuchtungskonzepte; Fortgeschrittene digitale und analoge Technologien (Steadicam, Motion Control); VFX-Compositing / digitale Seterweiterung etc.;</b> <b>Vertiefende Farbkorrektur an High-End-Systemen:</b> Wissenschaftlich-praktisches Detailwissen im Zusammenhang mit dem künstlerischen Abschlussprojekt
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesung, Seminar, Übung
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	aktive Teilnahme, Leistungsnachweise „mit Erfolg“
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	

<b>Studiengang/Studiengänge:</b>	Cinematography, Regie Studienschwerpunkt Dokumentarfilm und Spielfilm, Medienwissenschaft, Filmmusik, Montage, Film- und Fernsehproduktion,
<b>Modul:</b>	<b>Modul 4</b> <b>Freies Studium</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	Mindestens 10 SWS (5 LP) zu wählen beispielsweise aus: <b>Dokumentarregie 1</b> <b>Filmästhetik</b> <b>Tongestaltung und Musikdramaturgie</b> <b>Montage/Wahrnehmung</b> <b>Inszenierungswerkstatt</b> <b>Studiengangübergreifende Hi-Profile-Vorlesungsreihe Ethik</b>
<b>Modulverantwortlicher:</b>	Studiendekanin/Studiendekan
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	5 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 150 h Eigenstudium: 0 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	1. bis 4.Semester
<b>Dauer:</b>	4 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	Jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	Wöchentlich oder Blockseminar
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Befähigung zur Analyse und Anwendung von erweitertem medientheoretischem Fachwissen über Dokumentar- und Spielfilm sowie weitere innovative bildrelevante Erzählformen oder Experimente.
<b>Studieninhalte:</b>	Medienspezifische Aspekte aus technologischen, philosophischen, ästhetischen und angewandten Disziplinen. Die Studierenden sollen auf Grund ihrer Neigungen aus dem gesamten Seminarangebot der Studiengänge der HFF ihre Lehrveranstaltungen belegen.
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesung, Seminar, Übung, Workshop
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Leistungsnachweise mit Erfolg
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	

<b>Studiengang/Studiengänge:</b>	Cinematography, Animation, Regie, Montage, Medienwissenschaft
<b>Modul:</b>	<b>Modul 5</b> <b>Aktuelle Tendenzen</b> Studienmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	Mindestens 10 SWS (5 LP) zu wählen aus: <b>Visiting Artist</b> <b>Exkursion – Filmfestival unter Betonung des bildkünstlerischen Aspekts</b> <b>Existenzgründer-Seminar</b> <b>Medienrecht</b>
<b>Modulverantwortlicher:</b>	Studiendekanin/Studiendekan
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	5 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 150 h Eigenstudium: 0 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	1. bis 4. Semester
<b>Dauer:</b>	4 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	Jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	Wöchentlich und Blockseminar
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Vertiefung und Auseinandersetzung mit aktuellen fachübergreifenden filmkünstlerischer Tendenzen durch Begegnungen mit den Meistern ihrer Fächer.  Allgemeine Befähigung für den späteren Berufsalltag von Film- und Fernsehschaffenden sowie Einbeziehung in die Vernetzung innerhalb der Branche. Vertiefende Aneignung von Fakten und empirischem Wissen zur Befähigung, das freischaffende Berufsleben zu bewältigen.
<b>Studieninhalte:</b>	Umfassende berufspraktische Erfahrungsfelder mit ihren jeweiligen Besonderheiten und Problemstellungen, um den Übergang der letzten Ausbildungsetappe in die Praxis fließend, erfolgreich und vernetzt zu ermöglichen. Genereller Studieninhalt ist der professionelle und künstlerische Medienalltag im stetigen und sprunghaften (explosiven) Wandel.
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Vorlesung, Seminar, Exkursion
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	aktive Teilnahme, Leistungsnachweise „mit Erfolg“
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Cinematography
<b>Modul:</b>	<b>Modul 6</b> <b>Künstlerisches Abschlussprojekt</b> Abschlussmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Ideenfindung, Recherche, Konzeption, Konzept/Entwurf</b> 0,5 SWS im 2. Semester (8 LP) <b>Produktion des künstlerischen Abschlussprojekts</b> 3 SWS (2 x 0,5 und 2 x 1) im 3. bis 6. Semester (31 LP) Präsentation mit Abschlussgespräch (1 LP)
<b>Modulverantwortlicher:</b>	Studiendekanin/Studiendekan
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	40 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 52,5 h Eigenstudium: 1147,5 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	2. bis 6. Semester
<b>Dauer:</b>	5 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	Jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	Konsultationen nach Vereinbarungen
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Zulassung zum Studium
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Befähigung zur eigenständigen Arbeit mit hohem künstlerischen Anspruch als Director of Photography (DoP) für Spiel-, Dokumentar-, Experimental- oder Hybridfilm.
<b>Studieninhalte:</b>	Interdisziplinäre Herstellung einer Spiel-, Dokumentar-, Experimental-, oder Hybridfilmproduktion
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Einzelunterricht,
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Benotung des künstlerischen Abschlussprojekts, Benotung der Präsentation mit Abschlussgespräch,
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	80% Projekt 20% Präsentation

<b>Studiengang / Studiengänge:</b>	Cinematography
<b>Modul:</b>	<b>Modul 7</b> <b>Masterarbeit</b> Abschlussmodul
<b>Lehrveranstaltung/en:</b>	<b>Masterarbeit</b> 1 SWS (15 LP) <b>Kolloquium zur Masterarbeit</b> (1 LP)
<b>Modulverantwortlicher:</b>	Studiendekanin/Studiendekan
<b>Leistungspunkte (LP):</b>	16 LP
<b>Arbeitsaufwand:</b>	Präsenzzeit: 15 h Eigenstudium: 465 h
<b>Modultyp:</b>	Pflicht
<b>Semester:</b>	5. und 6. Semester
<b>Dauer:</b>	2 Semester
<b>Häufigkeit des Angebotes:</b>	Jährlich
<b>Veranstaltungsturnus:</b>	Konsultationen nach Vereinbarungen
<b>Voraussetzung für die Teilnahme:</b>	Abschluss der Module 1 - 4
<b>Kompetenzerwerb:</b>	Befähigung zur Bearbeitung eines eigenständig entwickelten Problemfeldes, dessen Erörterung eine wissenschaftlich-theoretische oder auch künstlerisch-reflektierende Diskursfähigkeit belegt.
<b>Studieninhalte:</b>	Recherche und Praxis wissenschaftlichen Arbeitens. Es kann künstlerisch-reflektierend auf das künstlerische Abschlussprojekt Bezug genommen werden.
<b>Lehr- und Lernformen:</b>	Einzellunterricht, Kolloquium,
<b>Prüfungsleistung/en:</b>	Masterarbeit, Verteidigung in Form eines Kolloquiums
<b>Berechnung der Modulnote:</b>	