



Katalog der Grundlagenseminare an der KHM

Stand August 2026

Aus dem Bereich der Grundlagenseminare sind bis zum Vordiplom fünf Seminare aus mindestens drei verschiedenen Kategorien zu wählen.

Die Grundlagenseminare sind verknüpft mit Technikkursen; sie werden in den folgenden Kategorien angeboten:

- GS Animation
- GS Bildgestaltung/Kamera
- GS Code
- GS Dokumentarfilm
- GS Fotografie
- GS Installation
- GS Kreatives Produzieren
- GS Live Regie
- GS Material & Prozess
- GS Netze
- GS Schreiben
- GS Sound
- GS Spielfilmregie
- GS Video, Performance, Montage
- GS Zeichnen
- GS 3D-Gestaltung

GS Animation

Wintersemester

In diesem Seminar sollen vor allem Studierenden mit geringen Vorkenntnissen die Grundlagen der Animation vermittelt werden. Basierend auf Anschauung und Erfahrung werden erste Sequenzen skizziert und animiert. Schwerpunkt der Übungen wird der Zeichentrick sein, es werden jedoch alle Animationstechniken wie 2D und 3D einbezogen. Animation wird als abstrahierende Übersetzung der wahrgenommenen Realität verstanden, die mit Mitteln der Vereinfachung, Übertreibung und Verfremdung arbeitet und die das Typische einer Bewegungsgestalt herausarbeiten kann. Kurze Aufgaben werden die Studierenden schrittweise mit Gestaltungsmitteln der Animation vertraut machen. Neben der Darstellung von Bewegung wird auch Layout und Staging Gegenstand der Übungen sein. Die Teilnehmer*innen werden zu einer experimentierenden Arbeitsweise ermutigt, die auch andere Medien wie Realfilm, Theater, Tanz, Computerspiele und Architektur einbezieht.

GS Bildgestaltung/Kamera

Laufzeit über zwei Semester, Beginn im Wintersemester

GS Kamera 1 / Dokumentarische Bildgestaltung

wöchentlich stattfindendes Seminar im Wintersemester

Im Kamera 1 Seminar werden die Grundlagen der Bildgestaltung im Dokumentarfilm, sowohl praktisch als auch theoretisch gelehrt. Es werden erste kleine, praktische Kameraübungen gedreht, um das Handling mit der Kamera und die Annäherung an eine dokumentarische Situation zu erlernen. Daneben werden wir uns auch theoretisch mit der Bildgestaltung innerhalb von dokumentarischen Filmbeispielen auseinandersetzen und die grundsätzlichen Gestaltungsmöglichkeiten und Prinzipien erörtern.

Das Seminar ist inhaltlich an die „dokumentarischen Miniaturen 1“ angebunden und ist für die Studierenden dieses Seminars unbedingt zu empfehlen.

Analog Capture

Kompaktseminar, Wintersemester

Im diesem 16mm Workshop setzen wir uns mit den Grundlagen der analogen Bildgestaltung auseinander.

In dem fünftägigen theoretischen wie auch praktischen Workshop bekommt jede Person nach einer Kameraeinführung und Vermittlung der Grundlagen auch die Möglichkeit selber Filmmaterial zu belichten. Der Workshop richtet sich an alle Studierenden, die zukünftig mit Analogfilm in ihren Projekten arbeiten möchten.

Studierenden aus dem Seminar „dokumentarische Miniaturen“ und all denen, die im darauffolgenden Semester gerne das Seminar „Kamera 2 – szenische Bildgestaltung“ belegen möchten wird der Workshop explizit empfohlen.

Der Workshop richtet sich an Studierende in Diplom 1.

GS Kamera 2 / Szenische Bildgestaltung

wöchentlich stattfindendes Seminar im Sommersemester

In dem Seminar werden Grundlagen der szenischen Bildgestaltung und die praktische Handhabung der Arri Alexa Kamera und allem erdenklichem Zubehör gelehrt. Zu Beginn werden wir uns mit den technischen Voraussetzungen der szenischen Kameraarbeit, deren Gestaltungsmöglichkeiten und der filmischen Auflösung befassen. Darauf folgt eine intensive Auseinandersetzung mit der Arri Alexa, deren praktische Handhabung und die Einführung in die Aufgabenbereiche der Kameraassistentz und aller weiteren Positionen, welche die Kameraperson in ihrer Arbeit am szenischen Filmset unterstützen.

Der Höhepunkt des Seminars wird in der Kompaktwoche mit einer gemeinsamen Übung erreicht. Hier liegt der Fokus auf der Anwendung neu erlernter Techniken und regulären Abläufen am Set. Dabei wird das elementare Handwerk der Kameraarbeit in Form von Lichtgestaltung, Bildkomposition, Kamerabewegung und der szenischen Auflösung praktisch ausgeübt und angewendet.

Allen Studierenden die am Seminar „Spielfilmübung 1“ teilnehmen wird dieses Seminar dringend empfohlen.

GS Code

Wintersemester

In einer zunehmend medialen Gesellschaft ist ein elementares Verständnis von Algorithmen und Programmiersprachen der zentrale Schlüssel zur digitalen Selbstbestimmung. Digitale Informations- und Kommunikationsräume dominieren mittlerweile die Wahrnehmung unserer Lebenswirklichkeit und unser mediales Selbstbild. Noch wichtiger aber ist, dass wir auf der Basis algorithmischer Konstruktionen vollkommen neue Erfahrungs-, Handlungs- und Entscheidungsräume herstellen. Intelligente Algorithmen komponieren heute schon Musik, generieren interaktive Bildwelten und schreiben Gedichte. Wir müssen analytische und generative Algorithmen deshalb als grundlegende Kulturtechnik begreifen, deren Gefahren und ästhetische Schichten es gleichermaßen freizulegen gilt.

Das Seminar vermittelt die technischen und künstlerischen Grundlagen der Programmierung unter Python. Generative Algorithmen der Texterstellung bilden dabei den Kern der verwendeten Methoden. Neben der Vermittlung zentraler Daten- und Kontrollstrukturen innerhalb einer einfachen Entwicklungsumgebung geht es insbesondere um die Einführung in die Programmierung als künstlerische Praktik. Das Seminar kann dabei allerdings nur über die ersten Hürden helfen. Code kann erst zur eigenen künstlerischen Handschrift werden, wenn das Handwerk so gut beherrscht wird, dass es nicht mehr ums reine Funktionieren geht, sondern um das Ausloten des ästhetischen Potentials. Insbesondere gilt es bei generativen Verfahren, die Balance zwischen Freiheit und Kontrolle zu halten. Wo kann ich auf Kontrolle zugunsten von Überraschung verzichten, wo will ich die Kontrolle über den Prozess behalten, um bestimmte ästhetische Ergebnisse zu erzielen?

GS Dokumentarfilm

Laufzeit über zwei Semester, Beginn im Wintersemester

In diesem wöchentlich dreistündigen Seminar geht es um Konzeption und Produktion dokumentarischen Arbeitens. In verschiedenen Übungen werden die Studierenden an Recherche und Stofffindung und Teambildung herangeführt. Sie üben Wahrnehmung und genaue Beobachtung ein, aus der heraus sie ihre eigenen dokumentarische Praxen entwickeln. Es geht um audiovisuelle Umsetzungen, um erste Erfahrungen in Kameraarbeit oder Zusammenarbeit mit einer Kamera- und Tonperson; darüber hinaus um Montage- und Schnitttheorien, um Dramaturgie und Erzählweisen im Dokumentarfilm.

Am Ende des ersten Semesters wird eine dokumentarische Miniatur auf 16 mm gedreht und im zweiten Semester digital endgefertigt. Die verschiedenen Schnittfassungen werden im Seminar besprochen und kollektiv begleitet. Teil des Grundlagenseminars ist auch ein Interviewseminar und eine Settoneinführung.

Parallel zu den Grundlagen des dokumentarischen Arbeitens werden Beispiele historischen und zeitgenössischen Dokumentarfilmschaffens vorgestellt und diskutiert.

GS Fotografie

Laufzeit über zwei Semester, Beginn im Wintersemester

Das Grundlagenseminar Fotografie vermittelt profunde Grundlagen in der künstlerischen Fotografie. Die Studierenden werden mit den Möglichkeiten und Bedingungen der Fotografie vertraut gemacht, um daraus eigene künstlerische Arbeitsansätze zu entwickeln. Wie lässt sich eine Idee fotografisch umsetzen, welche Gestaltungsmittel gibt es? Wie verhält sich der/die Fotograf*in zur Umwelt und wie wirkt sich dies auf die entstehenden Bilder aus? Welche Aussagen lassen sich treffen? Wie lassen sich Fotografien präsentieren?

Auf der technischen Ebene werden Kenntnisse der Aufnahmetechnik (Belichtungsmessung, Blende, Verschlusszeit, Tiefenschärfe) sowie der Umgang mit analogen & digitalen Kameras vermittelt. Weiterhin werden die Möglichkeiten der Weiter- bzw. Nachbearbeitung behandelt, also die verschiedenen Scanner, Drucker und der Plattendrucker. Erste einführende Schritte in das Bildbearbeitungsprogramm Photoshop, Lightroom, Capture One, ergänzen die technische Einweisung.

Ziel des Grundlagenseminars ist es, Theorie und Praxis möglichst weitreichend ineinander greifen zu lassen und die technischen Fähigkeiten in der Fotografie zu erlernen. Zum einen, um in der künstlerischen Auseinandersetzung mit Fotografie mehr Möglichkeiten zu haben, zum anderen, um auch im angewandten Bereich besser aufgestellt zu sein.

Im Sommersemester findet eine Gruppenausstellung mit Arbeiten der Studierenden statt.

GS Installation

Kompaktseminar (2 Wochen), jedes dritte Semester

Künstlerische Installationen handeln von den Beziehungen zwischen Objekten, Klängen und Projektionen. Sie sind Teil einer lebendigen Aufführungspraxis, in der Künstler*innen und Betrachter*innen den Raum immer wieder neu erfahren und konstruieren. Die Installation als Mittelpunkt und Quelle dieser Transformationsprozesse ist Herausforderung und Angebot zugleich: In ihrer Konfiguration weist sie eine Vielzahl von künstlerischen Techniken und Strategien auf, in ihrer Form ist sie ein komplexes sensorielles Angebot an die Betrachter*innen.

In diesem Seminar experimentieren wir mit Materialien, Projektionen, Klängen und Objekten, ebenso wie mit Größenverhältnissen, Laut- und Lichtstärken. Der Begriff Installation wird vor dem Hintergrund einer multidisziplinären künstlerischen Praxis diskutiert, in der sowohl die unterschiedlichen Techniken besprochen werden als auch charakteristische Wahrnehmungsmerkmale – wie beispielsweise der Begriff der Immersion – benannt und analysiert werden sollen. Den Rahmen hierfür bildet der Transmediale Raum, der den Studierenden im Seminar für ihre Experimente zur Verfügung steht. Parallel zur Praxis diskutieren wir die Arbeiten der Studierenden und zeitgenössischer Künstler*innen.

Themenfelder: Der Relationale Raum | Die Installation als Versuchsaufbau | Partizipation und die Rolle der Betrachter*innen/Teilnehmer*innen | Embodied View | Video-Mapping und Materialität | Mehrkanal-Video | Klangraum | Immersion | Environments | Cave-Systeme | VR.

GS Kreatives Produzieren

Laufzeit über zwei Semester, Beginn im Wintersemester

KHM-Studierende werden mit dem ersten Projekt gleich auch zu Produzent*innen ihrer eigenen Werke. Spätestens ab diesem Zeitpunkt lernen sie die wirtschaftliche Verantwortung für ihr künstlerisches Vorhaben und für das mitwirkende bzw. mitarbeitende Team zu übernehmen. Gleichzeitig ist es jedoch essentiell auch für die spätere Tätigkeit als Regisseur*in die Wechselwirkung zwischen dem Künstlerischen und dem Produzieren sowie die Herstellungsprozesse zu verstehen. Aus diesem Grund werden in diesem Seminar die wirtschaftlichen, organisatorischen und technischen Grundlagen der Herstellung audiovisueller Werke vermittelt, die als Projekte an der KHM, aber auch als Debüt nach dem Studium entstehen.

Das Wissen um diese Grundlagen hilft, die für eine Filmherstellung essentielle Zusammenarbeit zwischen Regie und Produktion als Partnerschaft zu begreifen. Der/die kreative Produzent*in ist kreative/r Partner*in der Regie, die bei der Entwicklung der Projekte unterstützt, aber auch die künstlerischen und wirtschaftlichen Fragestellungen im besten Sinne für das Projekt versucht in Einklang zu bringen.

Das GS Kreatives Produzieren besteht aus zwei aufeinander folgenden und aufeinander aufbauenden Semestern. Willkommen sind vor allem Studierende im Diplom 1, ab dem 2. Semester. Gerne auch solche, die überlegen, Kreative Produzent*innen zu werden.

GS Kreatives Produzieren 1: Hier werden theoretische und praktische Grundkenntnisse zu allen Gewerken und zur Produktion audiovisueller Werke vermittelt, von der ersten Idee über allgemeine Projektorganisation und künstlerische Realisierung bis zu Endfertigung, Abrechnung, Präsentation und Auswertung.

GS Kreatives Produzieren 2: Hier werden die in P1 vermittelten Themen detaillierter und anhand der konkreten studentischen Projekte behandelt. Das Themengebiet wird um vertragsrechtliche und medienrechtliche Grundlagen erweitert, um das Bewusstsein beim Verwenden von urheberrechtlich sowie persönlichkeitsrechtlich geschütztem Material zu sensibilisieren. Es werden darüber hinaus die Grundlagen des „Grünen Produzierens“ vermittelt. Anhand von konkreten Beispielen werden zudem alle produktionsrelevanten Fragen behandelt, deren Beantwortung letztendlich die Studierenden in die Lage versetzen soll, eigene künstlerische Vorhaben erfolgreich umsetzen zu können.

GS Live Regie

Jedes Semester

Live-Regie ist ein wöchentlich stattfindendes Seminar, in dem Grundlagen des Live-Fernsehens vermittelt werden; darunter Multi-Kamera Aufzeichnung und/oder Livestream, Kamerabedienung Live TV, Kamerapumpe, Liveschnitt am Bildmischer Tricaster oder Blackmagic ATEM2. Regelmäßig finden zusätzlich Übungen on Location oder im Studio A statt (z.B. Science Slam, Jazz against the machine, ADHOC, Moers Festival, u.v.m.).

Ziel ist es, die Produktionsabläufe des Live-Fernsehens zu vermitteln und in ihren Möglichkeiten und Grenzen auszuloten. Außerdem beschäftigen wir uns mit Gestaltung, Ausarbeitung und Produktion studentischer Showformate.

GS Material & Prozess

Sommersemester

Inhalt des Grundlagenseminars ist die Auseinandersetzung mit Materialien und Materialprozessen, in Wechselwirkung zu Technologien und ihren Ästhetiken, im persönlichen wie gesellschaftlichen Kontext.

Basis jeder künstlerischen Arbeit ist Material, ob haptisch und physikalisch als Werkstoff, Träger und Medium oder/und strukturell und immateriell als Codierung. Die Betrachtung und Bearbeitung der Interdependenzen von Material in grundlegenden Prinzipien und in ihren Übersetzungen und Überschneidungen zwischen dem Digitalen und dem Physikalischen, finden im Seminar durch Experimente und Materialstudien statt. Materialprozesse und algorithmische Abläufe sind Teil praktischer Übungen sowie theoretischer Einführungen.

Den Schwerpunkt bilden das Beobachten und Kennenlernen von Material als eigenständigem Element, sowie die Bearbeitung von Materialien und deren Prozesse. Unter Einbeziehen grundlegender Techniken und der Nutzung der vorhandenen Geräte können eigene

Experimente und Modelle erarbeitet werden. Analoge Materialien und Werkzeuge zur Bearbeitung von Material auf digitaler und maschineller Ebene (bspw. CNC-Fertigung wie Lasercutter, 3D-Drucker, Fräse) stehen zur Verfügung. Die im Seminar verhandelten Prinzipien können Basis für Arbeiten und Konzepte auf skulpturaler und/oder digitaler Ebene werden.

GS Netze

Wintersemester

Obwohl das Internet die größte Infrastruktur ist, die je in der Menschheitsgeschichte errichtet wurde, bleibt es weitgehend unsichtbar und schwer vollständig zu erfassen. Es ist überall und gleichzeitig nirgends – es prägt, wie wir Informationen abrufen, was wir sehen, wie wir kommunizieren, wohin wir gehen und was wir begehren. Dieses Seminar stellt die Frage: Was ist das Internet eigentlich? Woraus besteht es, wie ist es entstanden, und wie verändert es sich?

Wir beginnen mit der Erkundung der physischen Infrastruktur des Internets – Kabel, Server, Protokolle –, ihrer Ursprünge sowie der Art und Weise, wie diese Infrastruktur sichtbar gemacht, dargestellt oder verborgen wird. Wir streifen kurz, wie es funktioniert, aber unser Fokus liegt darauf, wie es den Alltag beeinflusst. In einer lose chronologisch aufgebauten Reihe von Sitzungen untersuchen wir zentrale Momente seiner Entwicklung – angefangen bei den frühen Tagen der vernetzten Kommunikation: militärische Forschung, Kybernetik und systemisches Denken. Danach widmen wir uns der Frage, wie Vorstellungen von Gemeinschaft, Freiheit und Dezentralisierung mit diesen neuen Technologien verknüpft wurden.

Wir betrachten, wie das Web kommerzialisiert und zentralisiert wurde – mit dem Aufstieg zielgerichteter Werbung, Datenerfassung, Tracking-Technologien und Plattformkapitalismus – während es gleichzeitig weiterhin Dezentralisierung versprach, sowohl in Web 2.0 als auch in Web3. Abschließend widmen wir uns den ökologischen Auswirkungen digitaler Infrastrukturen und den umfassenderen Umweltmetaphern, mit denen wir Netzwerke denken – von Graphen und Wolken über Wälder bis hin zu unterirdischen Rhizomen.

Das Seminar fördert einen kritischen und neugierigen Blick auf das Internet – nicht nur als Werkzeug, das wir nutzen, sondern als technisches, soziales, politisches, ideologisches und kulturelles System, in dem wir leben. Durch Diskussion, Reflexion und die Auseinandersetzung mit historischen Materialien, Kunstwerken und Gästen erkunden wir, wie das Internet unseren Alltag, globale Ökonomien, politische Realitäten sowie emotionale und körperliche Erfahrungen prägt – und wie wir beginnen können, sein Potenzial in der Welt besser wahrzunehmen und neu zu denken.

GS Schreiben

Laufzeit über drei Semester, Beginn im Wintersemester

Die drei Seminare sollen der Dauer des Grundstudiums entsprechend auf drei Semester verteilt

werden (1. Sprache als Material; 2. Formen des Erzählens; 3. Schreiben in den Medien und Gattungen), bauen aber nicht zwingend aufeinander auf.

GS Schreiben: Sprache als Material

Das Seminar vermittelt Grundlagen der literarischen Spracharbeit. Ausgehend von eigenen Beobachtungen und verschiedenen Notatformen (Notiz, Liste, Tagebuch, Skizze, Webcam, etc.) widmet es sich der Frage, wie Welt in Text umgewandelt werden kann, und welche Wirkung und Funktion einzelne Sätze und Wörter dabei haben. Ein Wort steht nie für sich allein. Immer bezieht es sich auch auf andere Wörter, die manchmal dieses, oft aber auch jenes bedeuten können. Sprache als Material. (Lebens-) Material, das in Literatur mündet. Wie dieser Vorgang vonstattengeht, soll im Seminar untersucht werden. Kann man „falsch“ beobachten? Sollte man im Prozess des Notierens an literarische Kohärenz denken? Ist eine Notiz schon eine gestaltete Form? Muss man sich im Findungsprozess (Form, Ton, Umfang) an Regeln halten? Und welche wären das? Tagebuchaufzeichnungen und Notizen namhafter Schriftsteller*innen geben Aufschluss über den Weg vom Erlebnis über die Wahrnehmung hin zur Literatur. Anhand von kleineren und größeren Schreibaufgaben werden sich die Studierenden diesen Fragen stellen und dabei ihre eigene Wahrnehmung schulen und kennenlernen.

GS Schreiben: Formen des Erzählens

In diesem Seminar werden die Ansätze aus dem GS „Sprache als Material“ weiterentwickelt, der Fokus jedoch stärker auf narrative Textformen gelegt. Plot, Erzählhaltungen, Perspektiven und Figurenbeschreibungen werden nun näher untersucht. Wie ist ein Text dramaturgisch aufgebaut und welches Mittel bedient er sich dabei? Wer spricht, zu wem und warum? Was unterscheidet personale von auktorialen Erzählperspektiven? In welchem Verhältnis stehen Erzählzeit und erzählte Zeit? Konstituiert sich eine Geschichte anhand ihrer Figuren? Was macht eine Figur zu einer Figur? Und wie verortet man sie in Zeit und Raum? Wie erzeugt man Spannung? Und wie findet man den Ton, der zur jeweiligen Erzählung passt? Anhand verschiedener Erzählmodelle werden den Studierenden kleinere und größere Schreibaufgaben gestellt, die im Rahmen des Seminars diskutiert werden. So lernen sie nicht nur literarische Texte zu verfassen und vorzutragen, sondern auch über diese zu sprechen, konstruktive Kritik zu üben und eigene Texte zu überarbeiten.

GS Schreiben: Schreiben in den Medien und Gattungen

In diesem Grundlagenseminar wird Schreiben in bestimmten Gattungen und für unterschiedliche mediale Situationen unterrichtet. Ob Drehbuch, Gedicht, Theatertext, ob Roman oder verschiedenen Onlineformate – die konkreten medialen Gegebenheiten und gattungsbezogenen Traditionen stellen jeweils unterschiedliche Anforderungen an literarisch Schreibende. Bezogen auf das Schreiben für Theater und Film sind dies zum Beispiel die Fähigkeit, Dialoge zu verfassen, über Dramaturgie und Spannungsbögen nachzudenken und Bühnen- wie Filmsituationen literarisch zu bauen. So ist im Theater oder im Film der literarische Raum stets größer als die Textarchitektur und die Zeitstrukturen von den medial gegebenen Wahrnehmungsweisen bestimmt. Ein Gedicht dagegen arbeitet auf ganz andere Weise als die Prosa mit Klang, Rhythmus, Textökonomie und Bildlichkeit. Vermittelt werden soll in diesem Grundlagenseminar eine Vorstellung der medialen und gattungsbezogenen Räume sowie ihrer Traditionen, bezogen auf die Gegenwart, die diese Räume stets neu ausformt. Ziel ist es, dass erste medien- und gattungsbezogene Texte der Studierenden zur Diskussion gestellt werden.

GS Sound

Wintersemester

Klang, Musik und Geräusch sind wesentliche Bestandteile der künstlerischen Auseinandersetzung mit audiovisuellen Medien. Die Gestaltung der Klangebene stellt dabei ein zentrales Element dar, sei es als eigenständige Komposition in den Bereichen Musik oder Klangkunst, sei es im Zusammenhang mit anderen Medien, wie etwa Film, Video, Installationen, Radio, Performance.

In diesem Grundlagenseminar werden technische, künstlerische und wissenschaftliche Grundlagen der Arbeit mit Klang in Theorie und Praxis vermittelt. Dies umfasst u.a. die Themenkomplexe Schallausbreitung, auditive Wahrnehmung, Gehörphysiologie, Schallwandlung, Klangsynthese, digitale Audiotechnik und Filmtone. Neben diesen Grundlagen wird auch eine geschärfte ästhetische Wahrnehmung von Klangereignissen und ihr bewusster, reflektierter Einsatz im Gestaltungsprozess von audiovisuellen Medien sowie (klang-)künstlerischen Projekten angestrebt.

Die Teilnahme am Grundlagenseminar Sound ist Voraussetzung für die selbstständige Arbeit im Klanglabor und für die Ausleihe von Audio Equipment von dort.

GS Spielfilmregie

Laufzeit über drei Semester, Beginn im Wintersemester

Jede Seminareinheit findet – mit Ausnahme des Drehs, des Schauspiel-Workshops und des Schnitts – wöchentlich statt.

Das GS Spielfilmregie besteht aus drei aufeinander folgenden und aufbauenden Semestern und hat zum Ziel, die Studierenden durch alle Stufen des Filmemachens zu führen und ihnen das nötige Wissen und Handwerkszeug für die eigenen Projekte mitzugeben.

In **„Gewerke und Geschichten – Spielfilmregie I“** werden die Studierenden (Erstsemester) in die Positionen und Abläufe am Set, sowie in das Handwerkszeug zum Schreiben erster kleiner Szenen eingeführt.

In **„Inszenierung und Auflösung – Spielfilmregie II“** bekommen die Studierenden intensiven Einblick in die Arbeit mit Schauspieler*innen, Schauspielmethoden, Inszenierung und Staging, sowie in die Auflösung mit der Kamera.

Daran anschließend gibt es in der vorlesungsfreien Zeit einen intensiven einwöchigen Workshop zur Schauspielführung und danach die Inszenierung und den Dreh der im ersten Semester erarbeiteten Szene im Studio B mit Schauspielschüler*innen.

Im dritten und abschließenden Teil **„Postproduktion – Spielfilmregie III“** des GLS Spielfilmregie werden die gedrehten Szenen unter Betreuung geschnitten und in der Gruppe besprochen. Die entstandenen Szenen werden durch alle Schritte der Postproduktion begleitet und am Ende aufgeführt.

GS Video, Performance, Montage

Wintersemester

Das Grundlagenseminar „Video, Performance, Montage“ wird im Wintersemester angeboten und im Sommersemester durch ein aufbauendes Fachseminar ergänzt. In beiden Seminaren werden die künstlerischen Möglichkeiten von performativen Strategien in Zusammenhang und Differenz zu denen des Mediums Video erforscht. Der Fokus liegt auf der interdisziplinären und synergetischen Verbindung beider Felder: Wie verändert sich die Wahrnehmung des zeitbasierten Bildes, wenn es durch eine performative Maske betrachtet wird und was passiert mit dem transitorischen „Jetzt“ im performativen Akt durch die Konfrontation mit einem Aufzeichnungsapparat?

Anhand unterschiedlicher Strategien audiovisueller und performativer Montage wird theoretisch reflektiert und experimentell erprobt, wie sich autonome Sinneinheiten miteinander verweben, voneinander abgrenzen und derart schichten lassen, dass ein komplexer Bedeutungsraum entsteht, der über die Sinnhaftigkeit der Einzelelemente hinausweist. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf kollaborativen Arbeitsweisen: Unterschiedliche künstlerische Perspektiven, Materialien und methodische Zugänge werden nicht vereinheitlicht, sondern als produktive Differenzen in den Arbeitsprozess eingebracht.

Gleichzeitig werden die Studierenden in die Geschichte der Performance, die vielfältigen Formen des künstlerischen Bewegtbildes, sowie die in ihnen zur Geltung kommenden Montageformen eingeführt. Historische und zeitgenössische Entwicklungen aus Bildender Kunst, Experimentalfilm, Performance, Pop und Videokunst bilden dabei den Kontext. Essenzielle Festivals wie die Biennale di Venezia, die Documenta, die Kurzfilmtage Oberhausen und die Videonale sowie Institutionen wie das HAU (Hebbel am Ufer) und PACT Zollverein werden vorgestellt.

In prozess- und gruppenbasierten Aufgabenstellungen lernen die Teilnehmer*innen, bildnerisch-performative Fragestellungen zu entwerfen, diskursiv zu rahmen und umzusetzen. Begleitend werden Theorien zur Filmgeschichte, Montage und Performance von Autor*innen wie Walter Benjamin, Judith Butler, Sergej Eisenstein, Erika Fischer-Lichte und Peggy Phelan vorgestellt und ihre praktische Umsetzung in Form von Fotodokumentationen, Partituren, kollektiven Texten, sowie Ton- und Videoaufnahmen erprobt.

Die selbstständige künstlerische Arbeit steht dabei im Mittelpunkt des Seminars. Unterstützt wird dies durch regelmäßige Präsentationen, praktische Aufgabenstellungen und gemeinsame Diskussionen. Das Ziel des Seminars ist die Entwicklung einer kommunikativen Sensibilität, einer erhöhten Aufmerksamkeit für künstlerische, mediale und gesellschaftspolitische Prozesse sowie, damit einhergehend, erste Stadien einer eigenen künstlerischen Praxis und Haltung.

Die Studierenden werden im Rahmen dieses Prozesses ermutigt, in ihren Projekten leicht zugängliche Werkzeuge wie Mobiltelefone, Mikrofone, Sound- und Lichtanlagen sowie Open Source Hard- und Software zu nutzen. Dies fördert ein unabhängiges, niederschwelliges und freies Experimentieren und erleichtert, aufgrund der technologischen Schnittstellen, den Übergang zu einem transdisziplinären Arbeiten in verwandten Gattungen wie Installation und

Klangkunst.

Aufbauend auf dem Grundlagenseminar wird im Sommersemester ein Fachseminar angeboten. In diesem werden die begonnenen künstlerischen Prozesse vertieft und die Studierenden dazu eingeladen, ein gemeinsames Konzept für eine Performance oder ein Videoprojekt zu entwickeln, welches die erlernten Kenntnisse und Fähigkeiten miteinander verbindet und von den ersten Ideen bis zur Realisation den Prozess der Werkentstehung beispielhaft nachzeichnet.

GS Zeichnen

Jedes Semester

Zeichnen ist eine Grundlage der Grundlagen. Zeichnen zieht nicht nur die Hand, sondern schult vor allem auch die Beobachtungsgabe. Wie Goethe sagte: "Zeichnen nötigt zur Aufmerksamkeit, und sie ist doch die höchste aller Fertigkeiten und Tugenden". Zeichnung ist neben Sprache und Gesten (Tanz) einer der schnellsten und direktesten Wege, sich auszudrücken. Es schult die genaue Beobachtung und den Studierenden wird zugleich ein Werkzeug in die Hand gegeben, Dinge visuell zu formulieren, von der ersten Notation bis zur ausgearbeiteten Zeichnung und zur gezeichneten Bewegung. In diesem Seminar stehen Studien des menschlichen Körpers in stillen Posen und in Bewegung im Vordergrund. Auch werden wir eine Reihe von Techniken und Materialien untersuchen, die auf der Oberfläche Spuren hinterlassen. Vorkenntnisse werden nicht vorausgesetzt.

GS 3D-Gestaltung

Laufzeit über zwei Semester, Beginn im Wintersemester

Das Seminar richtet sich an Studierende mit geringen Vorkenntnissen, die für ihre Projekte die Grundlagen künstlerischer Bildsynthese lernen wollen und eine Neugierde für computergenerierte Formen und die Grundsätze der Vektor-Mathematik mitbringen. Der Kurs konzentriert sich auf technische und philosophische Aspekte der Simulation, die von der Phantasmagorie bis zu den Spezialeffekten in Filmen und nicht-repräsentativen qualia-basierten Abstraktionen reichen, wobei auch die sozialpolitischen Auswirkungen Beachtung finden. Handelt es sich bei der Täuschung des Auges nur um einen unschuldigen Trick, oder könnte sie potenziell tiefe und dauerhafte Auswirkungen haben?

GS 3D-Gestaltung I, wöchentlich stattfindendes Seminar im Wintersemester

Im ersten Teil werden die Prinzipien der Darstellung im dreidimensionalen Raum und die dafür geeigneten Werkzeuge vorgestellt und erarbeitet. Der erste Schritt ist die Erzeugung von Geometrie mit digitalen Werkzeugen. Es folgt eine Einführung in weitere Teilgebiete wie Animation und Simulation. Um Formen oder Animationen für Video-, Game- oder VR-/AR-Umgebungen erstellen zu können, wird besonderes Augenmerk auf die adäquate Vorbereitung gelegt. Das Erkennen und Einschätzen der notwendigen Fähigkeiten und technischen Anforderungen wird zu Beginn eines Projekts vermittelt. Damit das Potenzial

computergenerierter Welten und Szenarien künstlerisch umgesetzt werden kann.

GS 3D-Gestaltung II, wöchentlich stattfindendes Seminar im Sommersemester

Im zweiten Teil werden die erworbenen Fähigkeiten in eine künstlerische Arbeit übertragen. Es besteht die Möglichkeit, die Entwicklung von Formen und Bildern aus Rohdaten zu vertiefen. Dabei werden die Studierenden ermutigt, mit node- oder codebasierten Ansätzen zu experimentieren. Das Seminar endet mit der Fertigstellung und Präsentation der Werke in Form eines Screenings oder einer Ausstellung.