

Informationen zum Studium Schule für Bildende Kunst und Gestaltung, Berlin

Schönhauser Allee 36
10435 Berlin

www.kunstschuleberlin.de

Betriebsbeschreibung der Schule, allgemein

Die Schule für Bildende Kunst und Gestaltung ist eine private Einrichtung, die seit 2003 in Kassel existiert und in allen Richtungen der bildenden Kunst unterrichtet. Die Schule zieht in Sommer 2009 nach Berlin um.

Verschiedene Angebote gibt es täglich für alle Altersgruppen in Malerei, Bildhauerei, Gestaltung und Grafik.

In jeder Gruppe nehmen zwischen 10 bis 15 Schüler teil.

Das Konzept ermöglicht eine flexible Termingestaltung, sodass die Schüler jederzeit einen oder mehrere Kurse belegen können. Das Lehrprogramm basiert auf dem einer klassischen Schule. **Für Teilnehmer, die sich beruflich in dieser Richtung orientieren wollen, bietet die Schule ein 3-jähriges Studium zum/zur Kunstmaler/in-Kunstzeichner/in bzw. Graf. Zeichner/in mit dem Schwerpunkt Gebrauchsgrafik an. Die Ausbildung kann als Vollzeit, bzw. Teilzeit oder als Blockausbildung absolviert werden. Ab Herbst 2009 bieten wir auch Fernstudium an.**

Die Dozenten sind akademisch ausgebildete Künstler und verfügen über langjährige pädagogische Erfahrung und geben daher qualifizierten und seriösen Unterricht, wodurch die Qualität der Ausbildung gewährleistet wird.

Unsere sechsjährige Erfahrung in Kassel, Hessen zeigt, dass viele junge Menschen auf der Grundlage der Bildenden Kunst die handwerkliche als auch die künstlerische Komponente eine Ausbildung absolvieren wollen.

Studienstruktur Allgemein

Basisstudium/Wahl

Basisstudium/Pflicht

Basisstudium/Wahl

Basisstudium/ 1.-2. Studienhalbjahr Bildbearbeitung, plastisches Gestalten	Basisstudium/ 1.-2. Studienhalbjahr Grundlage: Zeichnen, Malerei, Farblehre, Typografie, Akt, plastische Anatomie, Illustration, Grafisches Gestalten Materialkunde, Kunsttheorie, Komposition	Basisstudium/ 1.-2. Studienhalbjahr Bildbearbeitung, Druckgrafik, Illustration
---	---	---



Hauptstudium 1

Hauptstudium 2

Hauptstudium Kunstmaler/in- Kunstzeichner/in/ 3.-5. Studienhalbjahr <i>Aufbau Hauptfächer:</i> Zeichnen, Malerei, Illustration, Plastische Gestaltung, Drucktechniken, Kunstgeschichte/ Kunstabstrachtung <i>Spezialisierung:</i> EDV für Künstler, Selbständige Marktarbeit, Management, Marketing, Großformatige Malerei, Landschaftspraktikum, Ausstellungsprojekt
--

Hauptstudium Graf Zeichner/in für Illustration /Comic- und Trickfilmzeichnen 3.-5. Studienhalbjahr <i>Aufbau Hauptfächer:</i> Zeichnen, Malerei, Illustration, Comic, Buchgestaltung, Typografie, Drucktechniken, Geschichte der Visuellen Kommunikation, grafische Zeichnen, Tieranatomie, Geschichte und Grundlagen des Filmproduktion <i>Spezialisierung:</i> EDV-Kurse, Foto, Video, Trickfilm, DTP Layout, Audibearbeitung, Grafisches Gestalten Selbständige Marktarbeit, Management, Marketing, Werbetechniken, Projektarbeit/ Praktikum
--



Abschlussarbeit/ darüber hinaus 8 Wochen Praktikum bzw. <i>praxisbezogene</i> Projekte 6. Studienhalbjahr Interne Abschlussprüfung/Abschlussausstellung Abschluss: Kunstmaler/in- Kunstzeichner/in
--

Abschlussarbeit/ darüber hinaus 8 Wochen Praktikum 6. Studienhalbjahr Interne Abschlussprüfung/Abschlussausstellung Abschluss: Grafische(r) Zeichner/in- (Illustration/ Comic- , Trickfilmzeichnen)
--

Studium allgemein

Teilnahmegebühr: 2616 Euro im Jahr zzgl. 200 Euro Materialkosten im Jahr
Dauer: 3 Jahre/ 6 Studienhalbjahre / Teilzeit-, Block- und Fernstudium 5 bis 6 Jahren/ 10 bis 12 Studienhalbjahren.
Ein Einstieg ist 2 Mal im Jahr möglich.

I. Berufsziel Kunstmaler/in, Kunstzeichner/in

3 Jahre/ 6 Studienhalbjahre

Schwerpunkt: Malerei, freies Zeichnen

Studienhalbjahrdauer: ca. 6 Monate/ 22-26 SWS von Dozenten begleitete Unterrichtsstunden, darüber hinaus: ca.10 SWS Freie Atelierarbeit.

Aufgaben und Tätigkeiten im Überblick

Kunstmaler/innen malen nach eigenen Ideen oder in fremdem Auftrag Bilder und Zeichnungen oder entwerfen und gestalten Mosaik, Glasfenster und Gobelins. Zum Teil fertigen sie auch Kopien von Originalwerken an oder sind in der Gemälderestaurierung tätig.

Die manuellen Fertigkeiten und handwerklichen Techniken, die Kenntnisse über Farben, Bindemittel, Papier, Holz, Leinwand sowie ihre Formbarkeit und Wirkung setzen eine lange und intensive Übung voraus.

Jede/r Kunstmaler/in entwickelt dabei eigene besondere Methoden.

Kunstmaler/innen und Kunstzeichner/innen arbeiten vorwiegend als freischaffende Künstler/innen und realisieren meist eigene Konzepte und Projekte.

Auch Auftragsarbeiten sind möglich.

Ausbildungsinhalte:

Basisstudium

Im 1. Studienhalbjahr und 2. Studienhalbjahr (1. Ausbildungsjahr) werden folgende Inhalte vermittelt:

- Vermittlung und Übung künstlerischer Grundlagen und besonders der handwerklichen Umsetzungstechniken und Darstellungsmittel, begleitende kunst- und fachtheoretische Veranstaltungen
- intensives Studium und Verarbeitung von Akt, Porträt, Stilleben, Kostüm, Landschaft, Plastisches Gestalten
- zusätzliche freie und angewandte praktische Aufgabenstellungen
- Erforschen der Möglichkeiten der Darstellung, Perspektive und Komposition, Farbsensibilisierung
- Maltechniken und Herstellung von Malmaterial
- berufsbezogenes fachorientiertes Praktikum (2 Wochen)
- Fototechnik, Fotografie
- Grafische Grundlagen, Typografie, Layout, Bild, Farbe, Storyboards

Hauptstudium

Im 3. bis 5. Studienhalbjahr (2. Ausbildungsjahr) werden folgende Inhalte vermittelt:

- Kunstbetrachtung und Kopieren in Museen
- Kunsttheorie und Praxis
- Erarbeiten eigenständiger Arbeitstechniken
- Übungen und Versuche mit Techniken des Tafel- und Monumentalbildes
- Angewandte Malerei, Wandbildtechniken und neue Wege der künstlerischen Darstellung
- Existenzgründung, Existenzsicherung
- EDV, Selbstpräsentation
- EDV-, Internetanwendungen für bildende Künstler
- Rechtsgrundlage der Künstlerarbeit
- Art-Marketing, Art-Management, Galerien, Kuratorenarbeit
- ein mindestens vierwöchiges Praktikum (z.B. bei bildenden Künstlern, Restauratoren, Bühnenmalern)

Im 6. Studienhalbjahr ist eine Abschlussarbeit anzufertigen, welche die Künstlerpersönlichkeit der Absolventen und Absolventinnen dokumentieren soll. Darüber hinaus ist ein 8-wöchiges Praktikum, bzw. praxisbezogenes Projekt zu absolvieren.

Ausbildungsabschluss, Nachweise und Prüfungen

Ausbildungsabschluss, Schulinterne Prüfung

Prüfende Stelle: Schule für Bildende Kunst und Gestaltung, Berlin

Abschlussbezeichnung

Die Abschlussbezeichnung lautet: Kunstmaler/in- Kunstzeichner/in.

II. Berufsziel Grafische(r) Zeichner/in – Gebrauchsgrafik (Illustration/ Comic- bzw. Trickfilmzeichnen)

Vollzeit 3 Jahre/ 6 Studienhalbjahre /Teilzeit, Block und Fernstudium 5 bis 6 Jahren/ 10 bis 12 Studienhalbjahren

Schwerpunkt: Illustrator/in bzw. Comic-Zeichner/in

Studienhalbjahrdauer ca.6 Monate/ 22 bis 26 SWS von Dozenten begleitete Unterrichtsstunden/ ca. 10 SWS Freie Atelierarbeit.

Aufgaben und Tätigkeiten im Überblick

Illustratoren gestalten Bücher. Sie arbeiten fast immer freiberuflich und handeln ihr Honorar pro gestaltetes Exemplar aus. Die Ausbildung erfolgt meist über ein Grafik-Design-Studium, in dem der Schwerpunkt Illustration gewählt werden kann. Manche Illustratoren spezialisieren sich auf Illustrationen für Nachrichtenmagazine und Geschäftsberichte. Zu ihren Aufgaben gehören das Bebildern von Kinderbüchern, die Gestaltung von Buchumschlägen und das Erstellen von Infografiken.

Comic-Zeichner/innen entwerfen, texten und zeichnen Comics, kurz für Comicstrips, mit Texten gekoppelte Bilderfortsetzungsgeschichten abenteuerlichen, komischen, grotesken oder phantastischen Inhalts, wie zum Beispiel Mickey Mouse, Tim und Struppi, Asterix und Obelix. Comiczeichner/innen sind meist freischaffend tätig und arbeiten projektbezogen. Sie verfassen Comicserien für Zeitungen und Zeitschriften, für die Werbung und illustrieren Medien aller Art, vom Magazin über Lernmittel für Kinder bis hin zu Seiten im World Wide Web und CD-ROMs.

Als freie Autoren und Autorinnen veröffentlichen sie eigene Comicalben bei Verlagen, wozu sie alle Kniffe der Selbstvermarktung beherrschen müssen. Von besonderer Bedeutung für einen Comic ist die Idee der ganzen Geschichte, auf die das Storyboard aufbaut, welches meist schon mit den passenden und pointierten Texten versehen wird. Daraufhin werden die einzelnen Figuren zeichnerisch entworfen und Bild für Bild gezeichnet. Die Linien dieser Vorzeichnungen werden mit Tusche geschwärzt. Farbe bekommt das Bild inzwischen schon häufig direkt auf dem Computerbildschirm, indem es mit Zeichen-, Bildbearbeitungs- und auch Animations-Software bearbeitet wird.

Zwei zentrale zeichnerische Fertigkeiten müssen Comiczeichner/innen besitzen: Sie brauchen Gefühl für Mimik und Gestik von Figuren, sowie Gefühl für Bewegung, die sie auch nicht-animierten Bildern verleihen müssen.

Damit eine Figur lebendig wirkt, braucht es viel zeichnerisches Geschick und eine leidenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Medium.

Trickfilmzeichner/innen arbeiten im Medienbereich, vor allem in den Sparten Film, Fernsehen und Internet. Dabei wirken sie etwa an der Produktion von Werbespots, Musikclips oder Computer- und Schulungsfilmern mit. Beim Erstellen von Illustrationen am Computer, welches meist in Teamarbeit geschieht, bedienen sie sich modernster digitaler Bildbearbeitungs-, Zeichen- und Animationssoftware, deren Einsatz eine Vielzahl alternativer Colorationen, Kameraperspektiven, Schnitte und Spezialeffekte ermöglicht.

Sie arbeiten in Trickfilmstudios sowie in Ateliers, die Computeranimationen gestalten, Trickfilme zeichnen oder animierte Fernsehsendungen produzieren.

Ausbildungsinhalte:

Basisstudium

Im 1. und 2. Studienhalbjahr (1. Ausbildungsjahr) werden folgende Inhalte vermittelt:

- Vermittlung und Übung künstlerischer Grundlagen besonders der handwerklichen Umsetzungstechniken und Darstellungsmittel
- begleitende kunst- und fachtheoretische Veranstaltungen
- intensives Studium und Verarbeitung von Akt, Porträt, Stilleben, Kostüm, Landschaft, und Plastisches Gestalten
- Grafische Grundlagen, Typografie, Layout, Bild, Farbe, Storyboards
- zusätzliche freie und angewandte praktische Aufgabenstellungen
- Erforschen der Möglichkeiten der Darstellung, Perspektive und Komposition, Farbsensibilisierung
- Fototechnik, Fotografie
- Grafische Techniken, Drucktechniken Linoldruck, Holzdruck, Radierung, Siebdruck,
- berufsbezogenes fachorientiertes Praktikum (2 Wochen)

Hauptstudium

Im 3. bis 5. Studienhalbjahr werden folgende Inhalte vermittelt:

- Zeichnen, Malerei, Plastische Anatomie von Menschen und Tieren
- Perspektive, Kürzungen, Landschaften

- Kunstbetrachtung und Kopieren in Museen
- Kunstgeschichte, Kunsttheorie
- Werbetheorie und Praxis
- Layout, Storyboard, Kameraarbeit
- Comic/Illustration als Schwerpunkt
- Geschichte und Grundlage der Visuelle Kommunikation und Filmgeschichte
- Existenzgründung, Existenzsicherung
- Rechtsgrundlagen der Künstlerarbeit
- Marketing, Management, Galerien, Kuratorenarbeit
- ein mindestens vierwöchiges Praktikum (z.B. bei einem freiberuflichen Grafiker, Verlag, Werbeagentur)
- EDV, Selbstpräsentation
- EDV -Bild-, Video-, Audiotbearbeitung, Animation
- EDV-Technik, Anwendungen
- berufsbezogenes fachorientiertes Praktikum (4 Wochen)
- Print- und Mediendesign

Im 6. Studienhalbjahr ist eine Abschlussarbeit anzufertigen, welche die berufliche Kompetenz und Künstlerpersönlichkeit der Absolventen und Absolventinnen dokumentieren soll. Darüber hinaus ist ein 8-wöchiges Praktikum in einem Betrieb, bzw. bei einem/r Freiberufler/in zu absolvieren.

Ausbildungsabschluss, Nachweise und Prüfungen

Ausbildungsabschluss: Schulinterne Prüfung

Prüfende Stelle: Schule für Bildende Kunst und Gestaltung, Berlin

Abschlussbezeichnung:

Die Abschlussbezeichnung lautet:

Graf. Zeichner/in mit Schwerpunkt Gebrauchsgrafik (Illustration/ Comic- , Trickfilmzeichnen).