

DIGITAL PRODUCTION DP KARRIERE

MAGAZIN FÜR POSTPRODUKTION & VISUALISIERUNG

SONDERAUSGABE 01|12

Abheben mit Weiterbildung

Master und Diplom

Vom Bolognaprozess profitieren

Going South

Dort studieren, wo andere
Urlaub machen

Privat oder öffentlich?

Die besten Schulen in Deutsch-
land, Österreich und der Schweiz



Kommando Karriere

Bilder: FX-Tracker 2012

Bei der Gründung vor 20 Jahren im idyllischen Ludwigsburg konnte noch niemand wirklich ahnen, welche Bedeutung die Filmakademie Baden-Württemberg für die Film- und VFX-Branche haben würde. Derzeit ist sie eine der renommiertesten Ausbildungseinrichtungen in Deutschland, an der viele international erfolgreiche VFX-Artists ihr Handwerk gelernt haben. Das Interesse an einem Studium an der Filmakademie und die Bewerberzahlen sind dementsprechend hoch.

von Mirja Fürst

Nur 87.000 Einwohner zählt Ludwigsburg bei Stuttgart und ist somit keine laute Metropole, die Studierenden von ihrem Studium besonders ablenken könnte.

Vielleicht ist gerade die ruhige Atmosphäre in der Barockstadt Ludwigsburg ein weiterer entscheidender Faktor des Erfolgs und der Inspiration. Hinzu kommen die guten Rahmenbedingungen der Ausbildungsstätte in institutioneller und wirtschaftlicher Hinsicht.

Eingebettet in die Region Stuttgart bietet die Filmakademie Film- und Medienschaffenden ein gutes Umfeld für Entfaltung, denn dort gibt es eine Vielzahl an potenziellen Auftraggebern aus der Wirtschaft und zahlreiche unverbrauchte Drehorte.

Veranstaltungen wie das Cartoon Forum und die vom Animationsinstitut organisierte FMX bieten gute Kontakt- und Informationschancen für Studierende.

Studiumbasis

Trotz der Vielzahl der spezialisierten Studiengänge wie Animation, Drehbuch, Dokumentarfilm oder Bildgestaltung und Kamera möchte die Filmakademie die Studierenden zu Generalisten ausbilden. Dem Bologna-Prozess hat sich die Filmakademie nicht gebeugt, nach wie vor erhalten die Absolventen als Abschlusszertifikat ein Diplom.

Das Studium gliedert sich in ein Grundstudium, in dem die Studierenden noch frei

von Marktinteressen experimentieren und ihre eigenen Interessen verfolgen können. Im Hauptstudium werden für die Studierenden und ihre Projekte die vielen Kooperationen der Filmakademie mit den öffentlich-rechtlichen und privaten Sendeanstalten und Firmen sowie Konzernen der Wirtschaft interessant.

Das Motto der Gründerväter war bereits „Learning by doing“ und bis heute wird projektbezogene Praxisnähe an der Filmakademie groß geschrieben. Die Studierenden sollen sich nicht an der Theorie des Filmes abarbeiten, sondern lernen, wie Filme mithilfe filmischer Technik umzusetzen sind.

Deshalb kommen auch alle Dozenten der Filmakademie aus der Praxis und sind nicht festangestellt. Über 400 Professionals aus der Branche bekommen pro Studienjahr einen Lehrauftrag an der Akademie.

Voraussetzungen

Grundlegende Voraussetzung für eine Bewerbung an der Filmakademie ist die allgemeine Hochschulreife und mindestens ein Jahr Berufserfahrung in der Film- und Medienpraxis. Das Vollstudium an der Filmakademie dauert acht Semester.

Für Quereinsteiger mit einem Vordiplom oder einem Diplom eines Medienstudien-gangs gibt es die Möglichkeit, direkt in ein Projektstudium einzusteigen und dieses in nur fünf Semestern zu absolvieren. Und zwar

in den Studiengang Produktion sowie in alle Studienschwerpunkte des Studiengangs Film und Medien, ausgenommen davon sind Bildgestaltung/Kamera und Szenischer Film.

Die Inhalte im Studienschwerpunkt Animation sind breit gefächert. Deshalb entscheiden sich die Studierenden in ihrem Studium ganz speziell für eine Vertiefung in den Bereichen Animation & Effects, Producing, Concept & Arts oder Technical Directing.

Ausstattung

Für die rund 450 Studierenden und die 250 Produktionen, die jährlich an der Filmakademie entstehen, gibt es ein umfassendes Technik-Equipment. Seit 2002 existiert an der Filmakademie das Institut für Animation, Visual Effects und digitale Postproduktion. Prof. Thomas Haegele ist der Leiter dieser VFX-Talentschmiede: „Im Prinzip ist der Campus der Filmakademie strukturiert wie ein Filmstudio.“

Die Ausstattung der Filmakademie bietet alles, was das VFX-Herz sich wünscht. Dort findet man zwei große Studio-Räume, eine Kulissenwerkstatt und einen Leihpark, in dem die Studierenden Digital Film, umfangreiches Lichtequipment, HD-Cams, 35-mm- und S16-Kameras sowie die Camcorder Panasonic P2 und Sony EX ausleihen können. Die digitale Postproduktion kann in HD, 2K und 4K an zahlreichen Workstations mit jeder

gängigen 2D- und 3D-Software der Branche gemacht werden.

Der Stereo-3D-Entwicklung entsprechend stattete sich die Filmakademie Ludwigsburg auch aus. Das campuseigene Kino Caligari wurde mit einem DCI-konformen Projektor ausgerüstet, der eine Stereo-3D-Projektion ermöglicht. Ebenfalls besteht die Möglichkeit, Digital Grading und Digital Mastering nun auch mit stereoskopischem Material durchzuführen. Für den Audiobereich besitzt die Filmakademie Sounddesign-Arbeitsplätze, Midi-Studios und ein Tonaufnahme- und Kino-Misch-Studio.

Die Liste der Auszeichnungen, die die Studierenden der Filmakademie bereits erhalten haben, ist endlos. Aktuell konnten beispielsweise drei Studenten mit ihrem FMX-Trailer „a.maize“ den VES Award in der Kategorie „Outstanding Visual Effects in a Student Pro-



So sieht das Gebäude der Filmakademie in Ludwigsburg von außen aus.

Bild: Filmakademie Baden-Württemberg

DP: Welche Interessenschwerpunkte sollten die Animationsstudierenden mitbringen?

Thomas Haegele: Im Studienschwerpunkt Animation sollten die Interessen in den Bereichen Animation, Effects, Animation/Effects Producing sowie Technical Directing liegen. Im Studienschwerpunkt Interaktive Medien wiederum werden die Interessen für Content Directing und Crossmedia/Games Producing angesprochen.

DP: Warum der Standort Ludwigsburg?

Thomas Haegele: In der Stadt Ludwigsburg sind neben der Filmakademie, der Akademie der Darstellenden Künste auch eine Verwaltungshochschule und Pädagogische Hochschule angesiedelt, das heißt eine gut funktionierende Infrastruktur für Studierende ist vorhanden. Auch die Nähe zur Landeshauptstadt Stuttgart bietet rund um das Jahr viele Film-, Medien- und Kulturangebote und ist für die Gastlehrenden von nah und fern leicht zu erreichen.

DP: Absolvieren bei Ihnen auch einige Studierende eine Weiterbildung? Sind einige Studierende schon vorher in der Branche tätig gewesen?

Thomas Haegele: Alle Animationsstudierenden sind bereits in der Branche tätig gewesen, dies ist sehr erwünscht. Ein 12-monatiges Praktikum ist Voraussetzung für eine Bewerbung an der Filmakademie. Oft liegt aber auch ein vorausgegangenes Hochschulstudium oder eine längere Berufstätigkeit vor.

DP: Was beinhaltet das Projektstudium?

Thomas Haegele: Im Projektstudium heißt es vor allem: Filme machen – Learning by doing. Wie an der Filmakademie insgesamt, erfolgreicher Unterricht und die inhaltliche und gestal-



»Alle Animationsstudenten sind bereits in der Branche tätig gewesen.«

Thomas Haegele
Leiter Institut für Animation

ject“ abräumen. Wer also die Aufnahme in die Filmakademie Ludwigsburg schafft, kann auf eine interessante Zukunft in der Branche hoffen.

Praxiserfahrung erforderlich

Um sich über das Bildungsangebot an der Filmakademie Ludwigsburg zu informieren, im Speziellen über den Studienschwerpunkt Animation, sprach die DIGITAL PRODUCTION mit Professor Thomas Haegele, dem Leiter des Institutes für Animation an der Filmakademie.

DP: Welche Ansprüche können speziell der Bereich Animation und das Animationsinstitut an Ihrer Hochschule erfüllen?

Thomas Haegele: Die Einbindung in die Filmakademie ist wesentlicher Teil der Arbeit des Institutes. Das gemeinsame Grundstudium in den Kursen Regie, Drehbuch, Bildgestaltung/Kamera und Filmgestaltung, der Unterricht in Produktion, Montage/Schnitt, Filmgeschichte und Medientheorie, die Kooperation mit den Studienschwerpunkten Dokumentarfilm, Szenischer Film und Werbefilm sowie die intensive und fruchtbare Zusammenarbeit mit allen Studierenden der Filmakademie sind unverzichtbarer Teil der Ausbildung.

Animation, Visual Effects und interaktive Medien im Rahmen eines breit angelegten Filmstudiums erlernen zu können, ist ein Vorteil, den Studierende der Filmakademie den Studierenden vieler anderer Hochschulen voraus haben.

DP: Welche Anforderungen müssen Interessierte erfüllen, um bei Ihnen angenommen zu werden?

Thomas Haegele: Der Nachweis einer allgemeinen beziehungsweise fachgebundenen Hochschulreife, praktische Erfahrung im Medienbereich und mindestens ein 12-monatiges Praktikum sind gefordert.

DP: Wie viele Bewerbungen erhalten Sie jedes Jahr? Wie viele speziell für den Animationsbereich?

Thomas Haegele: Insgesamt gehen bei der Filmakademie Baden-Württemberg jährlich rund 650 Bewerbungen ein, davon alleine knapp 100 für die Bereiche Animation und Interaktive Medien.



Der Akademiehof der Filmakademie Baden-Württemberg – Beleuchtung inklusive

Bild: Filmakademie Baden-Württemberg

terische Betreuung der Projekte am Institut durch Gastlehrende aus der Praxis – aus der Region, aus Deutschland, aus Europa und aus der ganzen Welt.

Nähere Informationen sind im Prüfungsamt oder unter www.filmakademie.de erhältlich. Das fünfsemestrige Projektstudium schließt sich an das zweijährige Grundstudium an.

DP: Welche Inhalte und Softwarepakete sind Bestandteil des Animationsstudiums?

Thomas Haegele: Das Animationsinstitut bietet eine Infrastruktur auf dem neuesten Stand der Technik. Alle Studierenden verfügen über eine eigene Workstation mit Windows, OSX und Linux und allen gängigen Tools sowie speziellen projektbezogenen Lösungen. Die Formate Full HD, Digital Cinema und Stereo 3D sind Standard. Den Studierenden stehen ein Motion-Capture-System und ein 3D-Drucker zur Verfügung.

Sie haben Zugang zur gesamten Infrastruktur der Filmakademie und können für 3D-Arbeiten zum Beispiel Maya, 3ds Max, Softimage XSI, Maxon Cinema 4D, Lightwave oder Houdini benutzen. Im Bereich Compositing-Tools verfügt die Filmakademie unter anderem über Adobe After Effects, Autodesk Toxic & Combustion, Eyeon Digital Fusion und The Foundry Nuke.

Für das Rendering können die Studierenden unter anderem V-Ray, Mental Ray, Pixar Renderman oder Solid Angle Arnold nutzen. Zur Präsentationstechnik ist zu sagen: Wir haben ein digitales Kino in 3D Stereo, einen Präsentationsraum in Stereo 3D und weitere Seminarräume in HD.

DP: Wie ist Ihre Erfahrung, gehen die Studierenden nach einem Studium an der Filmakademie direkt in die Praxis oder bilden Sie sich zum Beispiel noch im Ausland fort?

Thomas Haegele: Das Institut für Animation, Visual Effects und Digitale Postproduktion ist kein Elfenbeinturm, sondern bildet direkt für den Markt aus.

Die Berufsaussichten für unsere Absolventen waren und sind hervorragend. Sie gründen eigene Firmen im Umfeld der Filmakademie, arbeiten als Freelancer auf der ganzen Welt und als Artists in bedeutenden Firmen in den USA, Europa und Deutschland. In der Region Stuttgart zum Beispiel bei Black Mountain, M.A.R.K.13, Pixomondo, Studio Soi, StudioFilmBilder, unexpected sowie weltweit bei Aardman Animation, Disney, Digital Domain, Double Negative, Dreamworks, Glassworks, Framestore CFC, Industrial Light & Magic, Pixar, Scanline, Sony Pictures Image-

works und Studio AKA. Und das sind nur einige Beispiele von Firmen, bei denen Absolventen des Animationsinstituts derzeit beschäftigt sind. Viele unserer Absolventen kehren nach einigen Jahren und vielen im Ausland gesammelten Erfahrungen nach Deutschland zurück und arbeiten hier an spannenden Projekten.

DP: Gibt es einen Trend für den Berufseinstieg junger Absolventen?

Thomas Haegele: Da Visual Effects auch in Deutschland immer häufiger eingesetzt werden, in Kino- genauso wie in den Fernsehfilmen, wird auch der Bedarf an Animatoren, Visual Effect Artists, Technical Directors und Animation Effects Producern steigen. Dazu kommt ein insgesamt stark ansteigender Bedarf an Spezialisten für Transmedia-Pro-

jekte, für Interaktive Medien und für Spielekonzepte.

DP: Wie hoch sind die Kosten für ein Studium bei Ihnen an der Hochschule?

Thomas Haegele: Ab dem Sommersemester 2012 sind an der Filmakademie keine Studiengebühren mehr zu entrichten.

DP: Gibt es Förderungsmöglichkeiten oder Stipendien für ein Studium?

Thomas Haegele: Wie bei jedem anderen Hochschulstudium kann ein Student BAföG erhalten bei der Erfüllung der nötigen Voraussetzungen.

DP: Welche erfolgreichen Artists der Branche haben bei Ihnen studiert? Gibt es einige bekannte Filmbeispiele?

Thomas Haegele: Als Beispiele seien drei aktuelle genannt: Die Absolventen Thilo Ewers und Ando Avila waren über das Stuttgarter Unternehmen Pixomondo an den Visual Effects des 3D-Films „Hugo Cabret“ von Martin Scorsese beteiligt, der jüngst den Oscar in der Kategorie „Beste visuelle Effekte“ erhielt. An weiteren Standorten von Pixomondo sind Sven Martin, Michael Wortmann, Benjamin Seide, Björn Mayer und Rainer Gombos als VFX Supervisor beschäftigt.

Bei dem Fernsehfilm „Der Grüffelo“, einer Koproduktion des Ludwigsburger Studio Soi mit BBC und ZDF aus dem Jahr 2009, führten die Animations-Absolventen Max Lang und Jakob

Schuh Regie. Der Film wurde für den Oscar 2011 in der Kategorie „Bester animierter Kurzfilm“ nominiert.

Der Filmakademie-Absolvent Matthias Wittmann arbeitet als Animation Supervisor für Digital Domain und war unter anderem für die Gesichtsanimation bei „Thron: Legacy“ und bei dem oscarprämiierten David Fincher-Spielfilm „Der seltsame Fall des Benjamin Button“ verantwortlich.

DP: Ist die Anzahl der internationalen Kooperationen durch den Bologna-Prozess gestiegen oder alles wie vor der Umstellung?

Thomas Haegele: Die Filmakademie nimmt an dem Bologna-Prozess nicht teil. Die Filmakademie und im Besonderen das Animationsinstitut sind international stark vernetzt. Dies erfolgt zum einen über die jährlich vom Animationsinstitut veranstaltete FMX, Conference on Animation, Effects, Games and Transmedia, mittlerweile die bedeutendste Konferenz in Europa auf diesem Feld.

Zum anderen gibt es Austauschprogramme und Kontakte mit einer Vielzahl an Hochschulen, zum Beispiel mit Gobelins l'école de l'Image in Paris, mit dem Animation Workshop in Viborg, mit der Moholy-Nagy Universität in Budapest, mit der School of Visual Arts in New York oder der Vancouver Film School – ebenso mit Firmen zum Beispiel mit Pixar, Disney, Sony Pictures Imageworks (IPAX) oder Framestore.

Die Filmakademie verleiht weiterhin ein Diplom. Eine Umstellung auf Bachelor- und Master-Abschlüsse ist zukünftig nicht vorgesehen.

> mf



„Der Grüffelo“ ist eine erfolgreiche Animationsproduktion des Studio Soi, an dem die Filmakademie-Absolventen Max Lang und Jakob Schuh gearbeitet haben.



As Great as It Gets

RTT is the leader in enterprise, high-end 3D visualization, developing process-changing technology for clients such as adidas, BMW, Eurocopter, Ferrari, Hugo Boss, Porsche, and Samsung. As a strategic partner to leading worldwide brands, we are innovators of emotive, digital product experiences.

We are looking for talented, exceptional technical and creative professionals who strive to get new things started while being immersed in cutting-edge realtime and 3D technology. Take on new challenges in your career by working with us!

**Visit the RTT Recruitment Hub
at FMX 2012 from 8-9 May in
Stuttgart, Germany**

www.rtt.ag/career

Nichts für Theoretiker

Matthias Bäuerle studiert im zweiten Studienjahr an der Filmakademie Baden-Württemberg Animation. Der Animationsstudent erzählte der DIGITAL PRODUCTION im Interview, wie er an die Filmakademie gekommen ist, wie er das Studium empfindet und wie seine Zukunftspläne aussehen.

DP: Wie bist du zur Filmakademie gekommen?

Matthias Bäuerle: Nach meinem Bachelor im Fach Kommunikationsdesign an der FH Aachen, bei dem ich schon mit Animation zu tun hatte, habe ich zunächst als Kameraassistent Set-Erfahrung gesammelt, bevor ich 2009 bei Studio Soi als Praktikant im Modellbau und später im Compositing am Kurzfilm „The Gruffalo“ mitarbeiten durfte. Das war eine wichtige und lehrreiche Zeit für mich.

DP: Warum hast du dich für die Filmakademie entschieden?

Matthias Bäuerle: An der Filmakademie zu studieren war schon ein Traum, als ich im Teenageralter anfing, Kurzfilme zu drehen und kleine 3D-Experimente zu machen. Damals hatte ich allerdings noch keine Präferenz für ein bestimmtes Fach.

Ich wollte einfach Filme machen. Während der Arbeit bei Studio Soi und dem dadurch entstandenen Kontakt zu Studenten und Absolventen der Filmakademie wurde mir bewusst, dass die praxisnahe Ausrichtung und der vielfältige Lehrplan zu meinen Vorstellungen eines guten Studiums passt.



DP: Warum hast du dich denn speziell für den Studiengang Animation entschieden?

Matthias Bäuerle: Während der Arbeit bei Studio Soi habe ich festgestellt, dass Animation viele Disziplinen des Filmmachens vereint. Hier kann ich Geschichten inszenieren, Kamera machen, Welten erfinden und gestalten.

Außerdem reizt mich, dass Animation durch die enge Verknüpfung mit technischen Neuerungen immer im Wandel ist. Es gibt immer etwas Neues zu lernen und die Branche bietet gute Berufsaussichten.

DP: Musstest du dich schon direkt zu Anfang deines Studiums für einen konkreten Studienschwerpunkt entscheiden?

Matthias Bäuerle: Ja, bei der Bewerbung musste ich mich direkt für den Studiengang



Dieser Shot stammt aus Matthias Bäuerles Bewerbungsfilm „Papierkrieg“ für die Filmakademie Ludwigsburg – zwei Kinder fechten darin über gefaltete Objekte einen kleinen Kampf aus.

„Film & Medien“ mit dem Studienschwerpunkt „Animation“ entscheiden.

DP: Welche Voraussetzungen musstest du erfüllen? Hast du ein bestimmtes Projekt eingereicht, um angenommen zu werden?

Matthias Bäuerle: Die Voraussetzungen für die Bewerbung waren 12 Monate Praxiserfahrung und die Hochschulreife. Außerdem musste man eine Bewerbungsmappe einreichen, um seine Fähigkeiten zu zeigen. Ich habe mich

diverse Stabstellen vom Beleuchter bis zum Tonmeister zu besetzen.

Wer seine eigene filmische Handschrift entwickeln möchte, sich eine Ausbildung auf hohem künstlerischen und handwerklichen Niveau wünscht und neue Felder entdecken will, ist hier genau richtig.

Ich glaube, Leute, die gerne theoretisch arbeiten oder eine schulische Ausbildung ohne nötige Eigeninitiative erwarten, werden hier nicht glücklich.

»Mich reizt an der Animation, dass sie immer im Wandel ist.«

Matthias Bäuerle

matthias.baeyerle@filmakademie.de

damals mit meinem Kurzfilm „Papierkrieg“ und einem Zusammenschritt meiner vorherigen Arbeiten beworben. Dadurch wurde ich zur weiterführenden Runde eingeladen, in der Einzelgespräche stattfinden und man innerhalb von 72 Stunden eine filmische Aufgabe bearbeiten muss.

DP: Wem würdest du die Filmakademie empfehlen als Studienort? Für wen eignet sie sich und für wen eher nicht?

Matthias Bäuerle: Ich glaube, die Filmakademie ist ein guter Studienort für junge Filmmacher, die ihre Fähigkeiten durch praktische Arbeit an verschiedenen Filmprojekten erweitern möchten.

Im ersten Studienjahr hat man zusätzlich die Möglichkeit, in andere Disziplinen der Filmherstellung hineinzuschnuppern und

DP: Gibt es viele Studenten, die vorher schon in der Branche gearbeitet haben oder für die das Studium ein zweiter Bildungsweg ist?

Matthias Bäuerle: Ja, im Grunde haben alle durch ihre Praktika schon Erfahrung auf ihrem Gebiet, die sie hier vertiefen möchten. Auch ein vorheriges Studium ist nicht selten und wie ich finde auch oft hilfreich.

Mein Wissen in Design und Marketing aus dem Bachelorstudium ist bei der Herstellung meiner Filme und beim Umgang mit Kunden oder anderen Departments durchaus nützlich.

DP: Wie ist es generell dort zu studieren, was sind die Vorteile der Filmakademie?

Matthias Bäuerle: Ludwigsburg ist eine kleine Stadt, in der sich eine vielfältige Film Landschaft entwickelt hat.

Einige Absolventen gründen hier ihre Unternehmen und verknüpfen die Filmakademie mit dem Markt.

Außerdem ist die Nähe zu Postproduktionsfirmen in Stuttgart wie zum Beispiel Pixomondo, Polynoid und Studio Filmbilder eine tolle Sache.

DP: Gibt es Nachteile, Kritikpunkte?

Matthias Bäuerle: Bisher konnte ich für mich persönlich keine Nachteile an der Filmakademie Ludwigsburg entdecken.

DP: Wie ist die Ausstattung an der Uni, was steht euch Animationsstudenten zur Verfügung für eure Projekte?

Matthias Bäuerle: Die gute Ausstattung war auch ein Punkt, warum ich hier studieren wollte. Die Filmakademie ist immer bemüht, auf unsere Wünsche einzugehen. Ab dem Projektstudium hat jeder Student am Animationsinstitut seinen eigenen Arbeitsplatz.

Die Computer sind mit den gängigen Programmen ausgestattet, die in der Industrie genutzt werden, und wenn man für ein Projekt etwas Spezielles braucht, bemühen sich die IT-Verantwortlichen um eine entsprechende Lösung.

DP: Wie hoch sind die Studiengebühren, gibt es eine Möglichkeit der Förderung? Und wie schwierig ist es nebenher zu arbeiten?

Matthias Bäuerle: Die Studiengebühren lagen bisher bei circa 610 Euro pro Semester. Ab dem kommenden Semester fallen die 500 Euro Studiengebühren weg und so bleiben nur noch circa 110 Euro als Pflichtbeiträge für Studentenwerk, Haftpflichtversicherung und ASTA. Nebenher arbeiten ist recht schwierig, da die Projektarbeit und der Unterricht viel Zeit in Anspruch nehmen. Einige Leute wie ich nutzen die Semesterferien, um sich das Studium zu finanzieren.

DP: Wie ist Ludwigsburg als Studienort?

Matthias Bäuerle: Ludwigsburg ist ziemlich klein, deshalb zieht es viele Studenten nach Stuttgart. Ich empfand es als ziemlich schwierig, eine passende Wohnung zu finden, da es hier neben der Filmakademie noch zwei weitere Hochschulen gibt.

Das Freizeitangebot ist hier recht vielseitig. Auf dem Sportgelände der PH Ludwigsburg kann man beispielsweise Fußball, Tennis und Basketball spielen.

Kneipen sind in Ludwigsburg allerdings eher selten, so dass sich das Nachtleben in Ludwigsburg meist

auf zwei bis drei Locations beschränkt. An sich kann man hier ganz gut leben und wenn man etwas vermisst, findet man es bestimmt im benachbarten Stuttgart.

DP: Welche Projekte entstehen zurzeit an der Filmakademie? Gibt es Trends?

Matthias Bäuerle: Durch die Vielzahl an Studiengängen und die Menge an Filmen, die hier im Jahr entstehen, kann man eigentlich keine bestimmte Richtung festmachen. Ich denke, das verhält sich wie auf dem freien Markt



Bild: Filmakademie Baden-Württemberg

Das vierminütige Projekt „Du darfst“ entstand im ersten Semester im Rahmen der „Filmgestaltung 1“.



Bild: Filmakademie Baden-Württemberg

Die Plansequenz-Kamerafahrten der abstrakte Handlung des Films zum Thema Schönheitswahn wurden mit einer Sony PMW-EX3 und einem P5 Pro35 Adapter gedreht.

auch, wo verschiedene Trends und aktuelle Themen die Stoffe oder Form der Filme beeinflussen. Eine Besonderheit in diesem Jahr

»Viele Studenten der Filmakademie zieht es nach Stuttgart.«

an der Filmakademie sind drei Neunzigminüter, die in Kooperation mit diversen Sendern, Filmförderungsanstalten und

Produktionsfirmen entstehen.

DP: Wie ist die Unterstützung vonseiten der Uni? Ist Eigeninitiative gefragt oder bekommt man viel Rückendeckung?

Matthias Bäuerle: Eigeninitiative und Motivation der Studenten sind definitiv wichtig an der Filmakademie. Die Dozenten und Mitarbeiter stehen uns aber immer mit Rat und Tat zur Seite, wenn es Fragen oder Probleme geben sollte. Sowohl während eines Projekts als auch im Unterricht.

DP: An welchen Projekten arbeitest du?

Matthias Bäuerle: Derzeit arbeite ich hauptsächlich an Projekten des Diplomjahrgangs mit und befinde mich gleichzeitig in der Vorbereitung für meinen nächsten Film, den ich im kommenden Semester realisieren werde.

DP: Was ist dein Ziel nach der Uni? Wo möchtest du beruflich hin?

Matthias Bäuerle: Mein Ziel nach der Filmakademie ist es, zunächst Erfahrung bei diversen Produktionen zu sammeln. Ich kann mir auch vorstellen, für eine Weile im Ausland zu arbeiten und früher oder später ein eigenes Studio aufzubauen.

Ich denke, das wird sich im Verlauf des Studiums noch deutlicher herauskristallisieren. Wichtig ist mir, mich sowohl gestalterisch als auch handwerklich weiterzuentwickeln, an tollen Projekten mitzuarbeiten und gute Geschichten zu erzählen. > mf