

2013

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 17. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Published by ATEC

Deutschland € 14,95
Österreich € 17,-
Schweiz sfr 23,-

7

DIGITAL PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

NOVEMBER | DEZEMBER 07|13



Games

Cryengine, Ingame Cinematics, Maya LT 2014 und mehr ...

FMX 2014

„Rugbybugs“ vorneweg im FMX-Trailer

4K-Grundlagen

Gerüstet für den nächsten Hype



4 194336 214951 07



„Magic Mushroom“ (ITFS 2013-Trailer)
von Michaela Gote, Julian Weiß,
Producer: Martin Backhaus, 2013

Effekte produzieren

Seit neuestem können Studenten der Filmakademie Baden-Württemberg ab dem dritten Studienjahr eine Studienvertiefung wählen, mit der sie zu Spezialisten im Produzieren von Effekten und Animationen werden sollen. Auch Quereinsteigern, die bereits Praxiserfahrung in der Branche gesammelt haben, steht dieser Weg offen. Wir stellen Ihnen die Studienvertiefung „Animation/Effects Producing“ genauer vor. von Mirja Fürst

Die Filmakademie Baden-Württemberg gilt als eine der renommiertesten Filmhochschulen für Visual Effects und Animation in Deutschland. Seit ihrer Gründung 1991 hat auch das praxisnahe Learning-by-Doing-Konzept wesentlich dazu beigetragen. Rund 300 Experten aus der Film- und Medienbranche sind an der Hochschule als Gastdozenten tätig, und die Studententeams produzieren jährlich etwa 250 Filme, die an Wettbewerben rund um den Globus teilnehmen.

Das Animationsinstitut bietet den Studenten an technischer Ausstattung alles, was ein Artist-Herz begehrt: Die Studierenden verfügen über eine eigene Workstation mit allen gängigen Tools sowie speziellen projektbezogenen Lösungen. Darüber hinaus stehen ihnen ein Optitrec-Motion-Capture-System und ein 3D-Drucker zur Verfügung. Die Vertiefung „Animation/Effects Producing“ (AEP) gehört zum Studienschwerpunkt „Animation“

im Studiengang „Medien & Film“. Alexandra Stautmeister aus dem „Team Rugbybugs“ (s. Artikel FMX-Trailer 2014) studiert diesen spezialisierten Berufszweig. Neben „Rugbybugs“ hat sie auch den in der Kategorie „Bester Kurzfilm“ für einen animago AWARD nominierten Beitrag „Harald“ von Moritz Schneider produziert. Ist also ein spezialisierter Produzent ein weiterer Schlüssel zum Erfolg für Visual-Effects- und Animationsprojekte?

Wir sprachen mit dem Leiter des Instituts für Animation, Visual Effects und digitale Postproduktion, Prof. Thomas Haegele, sowie Projektbetreuer Andreas Ulmer und Studienkoordinatorin Tina Ohnmacht über den neuen Studienschwerpunkt AEP am Animationsinstitut.

DP: Gegenstand der Ausbildung ist das Tätigkeitsfeld eines Producers, nicht das eines Produzenten. Wodurch unterscheiden sich diese Berufe?

Thomas Haegele: Gerade in Deutschland ist der Produzent in der Regel der Firmeninhaber, der sehr stark für die Akquise und Finanzierung der Projekte verantwortlich ist. Der Producer betreut einzelne oder mehrere Projekte, sowohl inhaltlich wie organisatorisch, und ist sehr direkt am Entstehungsprozess der Projekte beteiligt. Wir möchten unsere AEP-Studierenden auf die Anforderungen des Marktes vorbereiten und ihnen dadurch die Möglichkeit bieten, als Producer im Bereich Animation und/oder VFX zu arbeiten. Natürlich kann das Studium AEP auch darauf vorbereiten, später als Produzent tätig zu sein.

DP: Was sind die Studienschwerpunkte im Lehrplan?

Tina Ohnmacht: Wie alle Studienbereiche an der Filmakademie Baden-Württemberg, ist die Vertiefung AEP eine praxisnahe Ausbildung. Die Studierenden lernen hauptsächlich dadurch, dass sie als Pro-

ducer an Animations- und VFX-Projekten arbeiten, unterstützt durch Gastlehrende aus der Praxis. Schwerpunkte im Lehrplan sind Grundlagen der Animation/VFX sowie Projektplanung, Kalkulation, Controlling, Kommunikationsstrategien, Teambildung und das Erlernen des Umgangs mit unterschiedlichen Pipeline-Tools, mit denen auch komplexe Projekte gesteuert werden können. Eine Vernetzung mit anderen Studienangeboten im Haus, wie beispielsweise dem Studienbereich „Interaktive Medien“, ist explizit gewünscht. Bereits bei der kreativen Ideenfindungsphase werden Projekte auf ihr transmediales Potenzial geprüft.

DP: Was sind die Aufgaben eines Animation/ Effects Producers in der Praxis?

Andreas Ulmer: Die Aufgaben sind unterschiedlich, je nachdem ob es sich um eine klassische Film- oder Werbefilmproduktion handelt, die Live-Action-Elemente mit VFX-Effekten unterstützt, oder ob es sich um ein Animationsstudio handelt. Auch die unterschiedlichen Animationstechniken und die Größe der Firma haben Auswirkungen auf das Aufgabenfeld des Producers. Grundsätzlich ist die Aufgabe eines Producers im Bereich Animation und Effekte eine der spannendsten Tätigkeiten überhaupt, weil der Producer das komplette Projekt von der Idee bis zur Fertigstellung betreut. Er bildet die Schnittstelle zwischen allen Projektbeteiligten, den Artists, Technikern und Auftraggebern und verantwortet das Projekt hinsichtlich Qualität, Kosten und Zeitplan.

DP: Ist der deutsche Markt für einen spezialisierten Producer geeignet oder ist der Beruf eher international orientiert?

Thomas Haegele: In Deutschland hat insbesondere der Bedarf an Visual-Effects-Producern in allen Bereichen von Film über Werbe- bis Imagefilm sehr deutlich zugenommen. Der Animation/Effects-Producer entspricht genau diesem Anforderungsprofil. In der Vergangenheit wurden diese Tätigkeiten noch – mangels personellen Angebots – durch Artists oder Producer aus dem Live-Action-Bereich besetzt. Mit unseren Absolventen können wir diesen Bedarf zukünftig besser abdecken.

International ist der Producer im Bereich Animation/VFX schon länger als fester Bestandteil im Team etabliert. Es gibt auch schon erste AEP-Absolventen, die unmittelbar nach ihrem Studium im Ausland eine Tätigkeit aufgenommen haben.

DP: Aus welchen Bereichen kommen die AEP-Quereinsteiger?

Tina Ohnmacht: Ein Teil der Quereinsteiger sind Studierende, die bereits vorher einen Studienabschluss, zum Beispiel im Bereich BWL oder Medienkommunikation, absolviert haben. Auch der Einstieg für Artists aus den Bereichen Animation oder VFX, die sich in Richtung Produktion/Producing weiterentwickeln möchten, ist eine Option. Es besteht aber ebenso die Möglichkeit, dass sich Bewerber direkt aus der Medienpraxis bei uns bewerben, die bereits berufliche Producing-Erfahrungen vorweisen können, etwa aus der Tätigkeit in einem Animationsstudio oder bei einer Filmproduktionsfirma.

DP: Wie stehen die Chancen, angenommen zu werden?

Andreas Ulmer: Grundsätzlich sind die Chancen auf eine Studienzusage – bei geeigneter

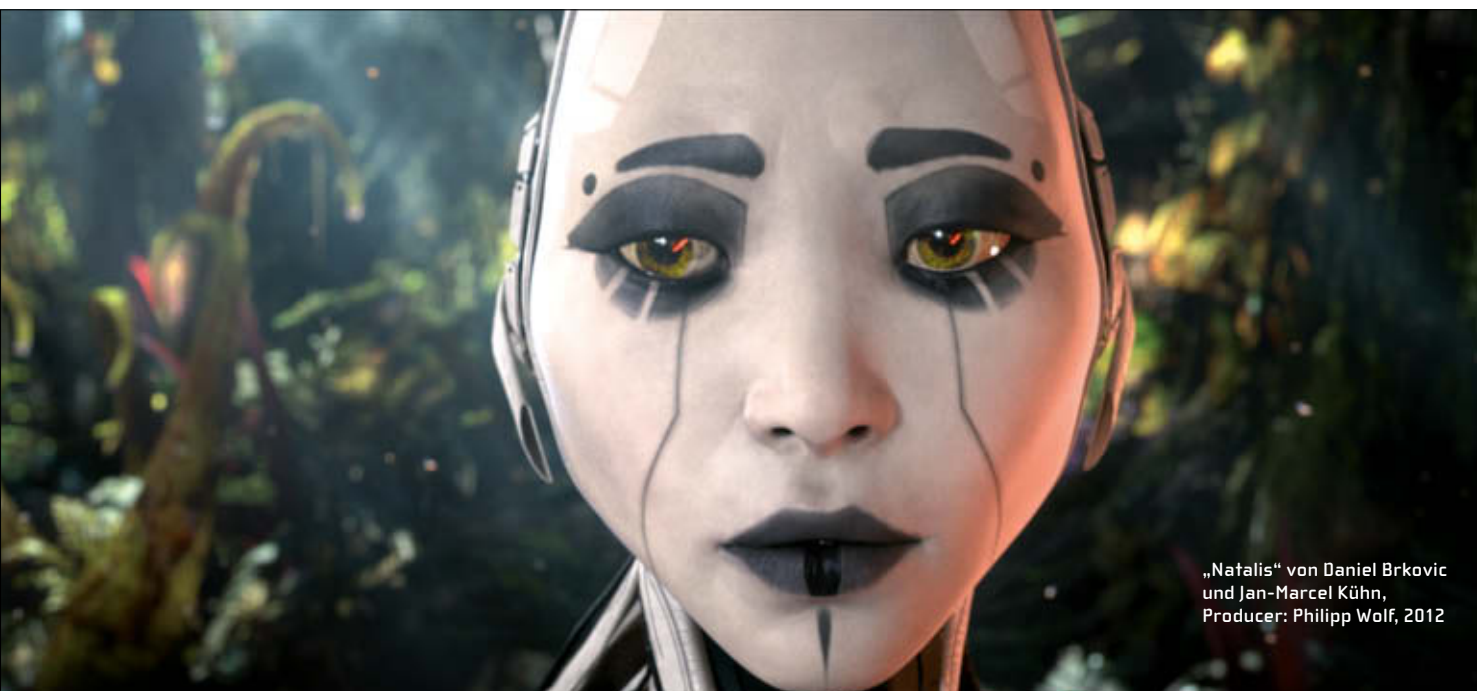
Filmakademie Baden-Württemberg

Animation/Effects Producing

Der Einstieg ins AEP-Studium ist für Quereinsteiger mit einem Hochschulabschluss sowie nachgewiesener praktischer Erfahrung im Medienbereich beziehungsweise Berufserfahrung von mindestens zwei Jahren als Producer/Herstellungsleiter in Film, Fernsehen und anderen Medien direkt ins dritte Studienjahr möglich. Darüber hinaus können Studierende des Studiengangs „Produktion“ auch nach dem Grundstudium in die Vertiefung AEP wechseln. AEP dauert zwei Jahre, dazu kommt die Diplombearbeitungszeit von drei Monaten. Die AEP-Vertiefung ist laut der Filmakademie Baden-Württemberg in Deutschland bisher einzigartig. Weitere Informationen: www.animationsinstitut.de



Zugangsvoraussetzung – im Moment durchaus gut, weil die Vertiefung AEP noch relativ neu und noch nicht so bekannt ist. Das Studium beginnt jeweils zum Wintersemester und die Bewerbungsfristen dafür enden jeweils im Frühjahr eines Jahres. Genaue Informationen zur Bewerbung finden sich auf der Internetseite der Filmakademie Baden-Württemberg: www.filmakademie.de > mf



„Natalis“ von Daniel Brkovic und Jan-Marcel Kühn, Producer: Philipp Wolf, 2012