2015
1
DIGITAL PRODUCTION

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 19. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com
Published by ATEC

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

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

JANUAR | FEBRUAR 01|15



DP-Ausgabe 100

Geschichte der VFX & CGI in Deutschland

Workshops

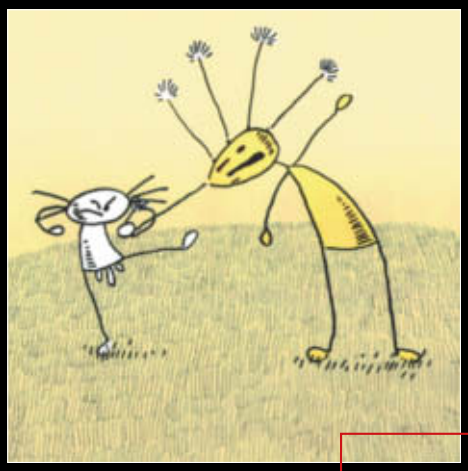
Online-Renderfarmen, Bifrost, Shader, Media Encoder u. v. m.

Praxis & Projekte

Who Am I, Windowlicker, Porsche, Uwe Boll und mehr

4 194336 214951 01

23 Jahre Filmakademie



„Wir lebten im Gras"

Trickfilmregisseur Andreas Hykade ist heute Professor am Animationsinstitut und an der Harvard University. Er hat u. a. das berühmte „Zehn kleine Jägermeister"-Musikvideo von den Toten Hosen gestaltet.

1995



1995

„Marianengraben"

Der Film basiert auf einer Geschichte von Science-Fiction-Autor Stanislaw Lem. Regie führte Achim Bornhak, die visuellen Effekte setzten Stephan Haase, Hartmut Engel und Benedikt Niemann um.

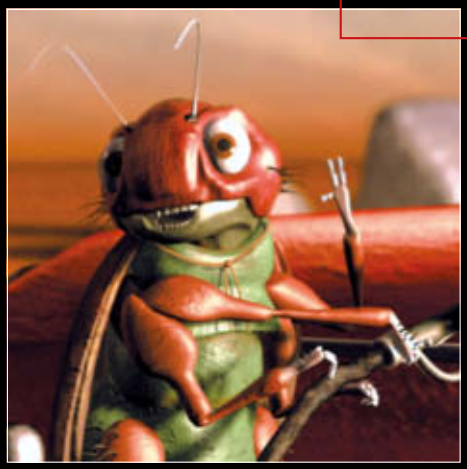
Bilder: Filmakademie Baden-Württemberg



„Die Rättin"

Die visuellen Effekte für die Verfilmung des gleichnamigen Romans von Günter Grass übernahmen Matthias Wittmann, Jan Stoltz, Steffen Knocke, Andreas Burgdorff, Andreas Illenseer und Olivier Passemard.

1998



2001

„Hessi James"

Der Animationsfilm von Johannes Weiland basiert auf einer Geschichte des Comedy-Duos Badesalz: Eine böse Kakerlake wird von einem kleinen hessischen Käfer in Grund und Boden geredet. Das Projekt war für den Studenten-Oscar nominiert.

2003

„Annie & Boo"

Ein Junge und ein Mädchen treffen zum ersten Mal in ihrem Leben auf das andere Geschlecht – was passiert? Das Projekt ist Johannes Weilands Diplomfilm, zwei Jahre zuvor erhielt er eine Oscar-Nominierung für „Hessi James". Heute ist er bei Studio Soi tätig.





„Luftbrücke"

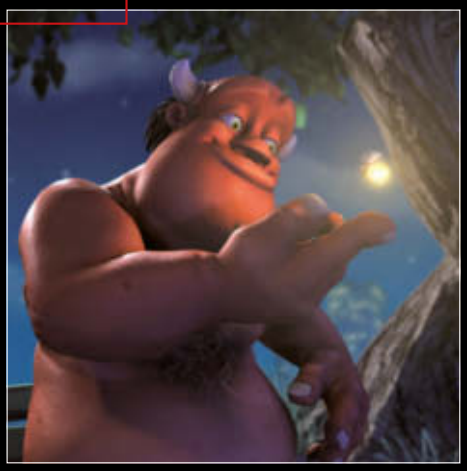
Die visuellen Effekte für den Sat-1-TV-Film realisierte unter anderem Max Stummer, VFX-Producer war Sacha Bertram.

2005

Am 14. Oktober 1991 begann der Studienbetrieb der Filmakademie in provisorischen Räumlichkeiten in der Rheinlandstraße in Ludwigsburg. Im ersten Jahr erreichten die Hochschule 220 Bewerbungen, daraus wurden 82 Studierende ausgewählt. 1993 waren es dann schon 660 Bewerber, die an der Filmakademie studieren wollten.

Die Filmakademie Baden-Württemberg (www.filmakademie.de) ist eine feste Ausbildungsgröße für die Branche: Von dort kommen die besten Animationstalente aus Deutschland, die jedes Jahr mit herausragenden Projekten alle wichtigen Awards abräumen und nach dem Studienabschluss bei den namhaften Studios dieser Welt ihre Karriere starten. Professor Thomas Haegele blickte für die DP-Jubiläumsausgabe auf über 20 Jahre Branchen- und Ausbildungszeit zurück und verriet uns, welche Studentenprojekte ihm nachhaltig im Gedächtnis geblieben sind. von Mirja Fürst

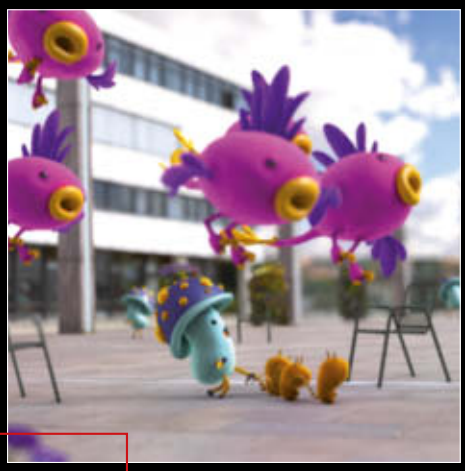
2006



„My Date from Hell"

Bei dem unterhaltsamen Animationskurzfilm führten Tim Weimann und Tom Bracht Regie, deren Diplomfilm das Projekt war. Ein aufwendiges Höllenprojekt war es tatsächlich: Bis zur Fertigstellung gingen viereinhalb Jahre ins Land.

2008



„Cartoon Forum Trailer"

Regie führten bei dem Trailer, der für die CartoonForum-Veranstaltung in Ludwigsburg entstanden ist, Max Lang und Regina Welker. Lang arbeitet bei Studio Soi und erhielt schon mehrere Oscar-Nominierungen mit seinen Animationsfilmen.

2010



„Mutterland"

Für das staatskritische Kurzfilmprojekt realisierte Hannes Appell die Regie, Animation und VFX. 2010 erhielt das Werk eine Nominierung für den VES Studenten-Award für die besten visuellen Effekte.

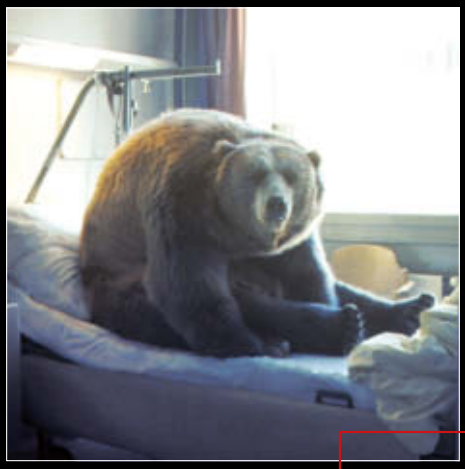
2011



„Mobile"

Das Werk von Verena Fels über eine Kuh, die ihr Schicksal in die Hand nimmt und dabei einiges in Bewegung bringt, erhielt 2011 den animago AWARD in der Kategorie „Beste Nachwuchs-Produktion".

2014



„Bär"

Den sehr persönlichen Film von Pascal Flörks über seinen Opa und dessen Kriegsgeschichte haben wir bereits in der DP-Ausgabe 03/14 ausführlich vorgestellt. Vor Kurzem gewann das Projekt den begehrten Nachwuchspreis „First Steps Award".

2014



„Wrapped"

Das Projekt realisierten Roman Kälin, Falko Paeper und Florian Wittmann. Neben dem „Best Student Project" Award bei der Siggraph in Vancouver und dem „Best Experimental" Award des LA Shorts Fests gewann das Team auch den diesjährigen animago AWARD in der Kategorie „Beste Nachwuchs-Produktion".

Nur ein Jahr später rief die Filmakademie die FMX Conference on Animation, Effects, Games and Transmedia (www.fmx.de) ins Leben, die bis heute eines der wichtigsten jährlichen Events für die VFX- und Animationsbranche ist. Die nächste FMX, die vom 5. bis 8. Mai 2015 in Stuttgart stattfindet, feiert das 20. Jubiläum.



Seit ihrer Gründung hat die Filmakademie das Ausbildungsangebot kontinuierlich erweitert, unter anderem mit der Vertiefung „Serien Producing" sowie den Studienschwerpunkten „Interaktive Medien", „Montage/Schnitt" und „Filmton/Sounddesign" (siehe auch DP-Karriere-Sonderheft 01/12, „Kommando Karriere").

2002 fand zum ersten Mal der Hollywood Workshop Los Angeles statt, bei dem Filmakademie-Studenten die kalifornische Filmhochschule UCLA (**www.tft.ucla.edu**) besuchen. Bis heute wird dieses Angebot einmal im Jahr von der Landesstiftung Baden-Württemberg finanziert.

Das Animationsinstitut (**www.animationsinstitut.de**) wurde ebenfalls 2002 als weitgehend selbstständiger Teil der Filmakademie gegründet und bildet seitdem alle Studierenden in den Schwerpunkten Animation und interaktive Medien aus.

Prof. Thomas Haegele hat visuelle Kommunikation, Politik und Publizistik studiert, danach arbeitete er als freiberuflicher Animationsfilmer sowie als Creative Director bei den TC Studios. 1986 gründete er Polygon, eines der ersten Produktionshäuser für professionelle Computeranimation in Deutschland. 1991 hat Haegele die bekannte Hochschule mit aufgebaut und leitet seit 2002 das Institut für Animation, VFX und digitale Postproduktion.

DP: **Da wir ja auch ein großes Jubiläum feiern: Welche DP-Artikel sind Ihnen im Gedächtnis geblieben und an welches Magazin-Cover erinnern Sie sich besonders gerne?**

Thomas Haegele: Als langjährigem DP-Leser fällt es mir schwer, einzelne Titelbilder oder gar Artikel aufzuzählen. Am meisten interessiert haben mich immer Berichte über wichtige internationale und nationale Produktionen sowie Artikel zu wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Themen. Hier eine eher willkürliche Auswahl von mir aus hundert spannenden Cover-Titeln: die DP-Ausgabe 02/11 mit „Rango", DP 06/09 zum Thema „Digitale Welten", DP 05/07 zu „Ratatouille", DP 05/06 zu „Fluch der Karibik 2" oder die DP-Ausgabe 04/04 mit der Visualisierung wissenschaftlicher Daten. Und natürlich habe ich mich immer gefreut, wenn der Film eines Filmakademie-Studenten es auf den Titel geschafft hat (siehe zum Beispiel DP-Ausgabe 02/13 und DP-Ausgabe 07/13).











DP: Wie ist die Idee zur Filmakademie in Ludwigsburg entstanden?
Thomas Haegele: Die Filmakademie wurde gegründet auf Initiative von Prof. Albrecht Ade – damals ein filmbegeisterter Professor an der Kunstakademie Stuttgart – und von Dr. Klaus Bessey – damals im Wissenschaftsministerium zuständig für den Bereich Film. Als Teil einer übergreifenden Filmkonzeption des Landes sollte die Filmakademie die medien- und filmpolitische Entwicklung in Baden-Württemberg vorantreiben. Von Anfang an war klar, dass die Filmakademie als praxis- und projektbezogene Ausbildungsstätte neben dem klassischen Film auch die Fächer Animation und Visual Effects umfassen musste, vor allem in den damals neuen und schnell wachsenden Bereichen Computeranimation und digitale Postproduktion. Als Mitglied des Gründungsteams gelang es mir, vom Start weg für eine gute technische Ausstattung der Akademie zu sorgen, sodass die Studierenden praxisnah auf aktueller Technik produzieren konnten.

DP: Vor welchen Problemen standen Sie in den Anfangstagen der Filmakademie?
Thomas Haegele: Eine Schwierigkeit zu Beginn war, dass es in der Region wenig verfügbare klassische Filmtechnik gab. Die damals entwickelte Strategie, alles Notwendige selbst zu besitzen und dabei voll auf die neue Digitaltechnik zu setzen, erwies sich als erfolgreich. So war die Filmakademie in der Lage, alle Veränderungen in der Branche, die sich aus dem immer rasanteren Vordringen digitaler Techniken in die Produktionsweise von Film und Fernsehen ergaben, rasch nachzuvollziehen und oft sogar vorwegzunehmen. Von Anfang an konnten die Studierenden der Filmakademie mit digitalem Video und Film arbeiten und so mit ihren Produktionen international Aufmerksamkeit erregen.



DP: Welche Technik-Meilensteine gab es an der Filmakademie?
Thomas Haegele: Wichtige Meilensteine waren der digitale Schnitt ab 1992 mit Avid-Systemen und die digitale Postproduktion mit unkomprimiertem Video D1, einer nonlinearen Videoregie, Harry und Domino von Quantel, Cineon von Kodak und später mit Systemen von Discreet Logic und Autodesk. Synthetische Bilder im Animations- und Effekt-Bereich erzeugten wir zunächst auf Silicon Graphics und ab 1998 dann auf PCs. Dazu nutzen wir seitdem Software von Autodesk, Alias, Softimage, Side Effects und vielen anderen. Seit 2004 setzen wir die HD-, seit 2007 die 2K- und seit 2014 die 4K-Auflösung ein. Stereo-3D haben wir 2008 eingeführt und 2010 erfolgten der Einzug von Spiele- und anderen Echtzeittechniken sowie die Erprobung von Virtual-Production-Workflows, die seit diesem Jahr durch das Markerless-Motion-Capture-System Ncam (www.ncam-tech.com) unterstützt werden.

DP: Wie hat sich die Tool-Verwendung an der Filmakademie über die 20 Jahre verändert?
Thomas Haegele: Im Studienschwerpunkt „Animation" haben wir von Anfang an versucht, den Studierenden alle Tools an die Hand zu geben, die in der Industrie verwendet werden. Wir sind den Herstellern äußerst dankbar, dass sie uns in diesem Bemühen immer unterstützt haben. Darüber hinaus haben wir nie versucht, einen Filmakademie-typischen Workflow zu installieren. Bis heute ist die Pipeline-Entwicklung eine zentrale Aufgabe für jedes Projektteam. Dies ist zwar nicht immer einfach und mit viel Arbeit verbunden, aber didaktisch unverzichtbar. Die dabei gemachten Erfahrungen gehören zu den wichtigsten Lernzielen am Institut.

> »Die komplette Digitalisierung ist vor allem eine Herausforderung.«
>
> Prof. Thomas Haegele
> Leiter des Animationsinstituts, Filmakademie

DP: Wie haben sich die Animationsstudenten seit der Anfangszeit verändert?
Thomas Haegele: Eigentlich haben sich die Bewerbungen zum Studienschwerpunkt „Animation" nicht verändert, auch wenn es in jedem Jahrgang Studierende mit den verschiedensten Interessen und Schwerpunkten gibt. Die technische Kompetenz ist heute deutlich größer, da viele Bewerberinnen und Bewerber Berufserfahrung oder ein vorangegangenes Studium mitbringen und auch weil der Zugang zu Tools heute viel einfacher ist als früher. Die meisten Bewerbe-



1995

Hier die Animation-Arbeitsräume im Jahr 1995. Auf den Monitoren entsteht gerade das Projekt „Marianengraben" (s. a. Projekt-Collage).

rinnen und Bewerber interessieren sich allgemein für Animation und Effekte, aber das Interesse an Vertiefungsmöglichkeiten wie Animation und Effect Producer, Technical Director oder Concept Artist nimmt zu – auch weil sich herumspricht, dass gerade hier die Karrierechancen sehr gut sind.

DP: Wie haben sich die Anforderungen für eine Aufnahme an der Filmakademie verändert?
Thomas Haegele: Nach wie vor wird bei der Aufnahmeprüfung zum Studienschwerpunkt Animation großer Wert auf die individuelle künstlerische Begabung und auf den Spaß am Erfinden und Gestalten von Geschichten, Charakteren und Welten gelegt, aber auch auf das Verständnis für Workflows und Teamarbeit sowie auf Interesse an den gesellschaftlichen Verhältnissen, die gekoppelt sind an die Wünsche der Zuschauer.

DP: Und der Unterricht?
Thomas Haegele: Die Gastlehrenden-Struktur der Filmakademie erlaubt es, den Studienplan in jedem Jahr neu zu gestalten. So können wir neue Entwicklungen in der Branche – wie zum Beispiel Stereo-3D oder aktuell Virtual Production – immer ohne Zeitverzögerung in den Unterricht aufnehmen.

DP: Warum wurde 2007 der Studienschwerpunkt „Interaktive Medien" ins Angebot aufgenommen? (interaktive-medien.animationsinstitut.de; siehe auch DP-Ausgabe 05/14 „Little Miss Not Perfect")
Thomas Haegele: Die Filmakademie versteht Animation als eine Basistechnologie für alle digitalen Medien. Visual Effects sind fotorealistische Animationen und Spiele sind interaktive Animationen. Im Studienschwerpunkt „Interaktive Medien" geht es vor allem um Games, Apps, Installationen und andere Formen von Interaktivität, aber auch um den durch die Digitalisierung der Medien immer wichtiger gewordenen Transmedia-Gedanken: Charaktere und Welten bilden die Grundlage für eine Vielzahl von Geschichten, die über die unterschiedlichsten Medien erzählt werden können. Und die meisten dieser Medien sind animationsgetrieben.

DP: Was vermitteln Sie den heutigen Studenten, was vielleicht in den 90ern noch nicht so wichtig war?
Thomas Haegele: Neben dem Filmemachen und anderen Projekten ist es die Aufgabe der Studierenden, sich einen Überblick über die Grundlagen von Animation, Effekten und Games zu verschaffen, was wichtig für das lebenslange Lernen ist. Darüber hinaus sollten sie sich in einem Gebiet, das ihnen Spaß macht, spezialisieren – dies ist für den ersten Job nach dem Studium wichtig. Und sie sollten sich natürlich darüber im Klaren sein, dass es den Job, den sie in 10 oder 20 Jahren ausüben werden, heute noch gar nicht gibt.

DP: Und wie hat sich die Branche seit Beginn der 90er-Jahre insgesamt verändert?
Thomas Haegele: Alle wesentlichen Veränderungen in den letzten 20 Jahren beruhen auf der Digitalisierung der Bewegtbildmedien. Die 90er-Jahre des vorigen Jahrhunderts revolutionierten die Postproduktion und die Synthese von Filmbildern. Die ersten Jahre dieses Jahrhunderts sahen grundsätzliche Veränderungen bei der Aufnahme von Filmbildern und in den letzten Jahren wurden Echtzeittechniken und Virtual-Production-Workflows immer wichtiger. Heute stehen vor allem die Auswirkungen der digitalen Revolution auf die Inhalte, die Gestaltung, die Finanzierung und die Distribution von Bewegtbildmedien im Vordergrund.

DP: Wie haben Sie die komplette Digitalisierung erlebt: als Fluch oder Segen?
Thomas Haegele: Vor allem ist sie eine Herausforderung! Zunächst war – und ist – die Digitalisierung ein Segen. Wer sich noch an die mühsamen Zeiten der analogen Filmproduktion erinnert, wird sicherlich nicht zurückwollen. Es ist immer wieder überwältigend zu sehen, was heute machbar ist und wie einfach viele Dinge geworden sind. Auf der anderen Seite hat die Digitalisierung viele gewachsene Strukturen zerschlagen und verändert heute nicht nur die Herstellung, sondern vor allem die Rezeption von Bewegtbildmedien. Neben Kino und Fernsehen gibt es Games, Mobile Entertainment, Home Entertainment, Streaming und vieles mehr. Die Interaktivität und Echtzeitfähigkeit immer schnellerer Computer und immer leistungsfähigere Netzwerke ermöglichen immer neue Geschäftsmodelle – traditionsreiche Firmen verschwinden, neue Player erobern den Markt. Paradigmenwechsel und Globalisierung bieten gerade bisher peripheren Standorten neue Chancen und Möglichkeiten. Die deutsche Medienindustrie könnte und sollte davon profitieren.

DP: Sie haben in den 80ern mit Polygon ihr eigenes Produktionshaus gegründet. Wie ist Ihre Meinung: Ist es heute schwieriger oder leichter, mit einem eigenen Studio in der Branche Fuß zu fassen?
Thomas Haegele: Ich denke, dass es heute viel einfacher ist, allein weil die notwendigen Investitionen in Hard- und Software viel geringer sind. All die erfolgreichen Firmen, die von Absolventen aus dem Animationsinstitut in der Region Stuttgart gegründet worden sind, wie Luxx Studios, M.A.R.K. 13, Navel, Studio Fizbin, Studio Soi, Unexpected, Woodblock, Zeitland und andere, sowie die Firmen, in denen Absolventen des Animationsinstituts arbeiten, wie Pixomondo oder Mackevision, zeigen, was man erreichen kann.

DP: Wo arbeiten Ihre Absolventen nach dem Studium in der Regel?
Thomas Haegele: Durch den hohen Bekanntheitsgrad der Filmakademie haben Absolventen aus dem Animationsinstitut eine gute Chance, dass ihr Demo-Reel bei Bewerbungen Aufmerksamkeit findet. Dementsprechend arbeiten viele als Freelancer. Andere sind in großen und kleinen Firmen fest angestellt, in vielen wichtigen Animations- und Effekt-Firmen Hollywoods gibt es mittlerweile Filmakademie-Absolventen. Am meisten freue ich mich aber, wenn Absolventen Firmen gründen und damit erfolgreich sind. Es ist wichtig, im Studium und im Job internationale Erfahrungen zu sammeln, aber es ist etwas Besonderes, wenn durch eine Firmengründung die Animations-, Effekt- und Games-Branche in Deutschland wächst und Erfolg hat.

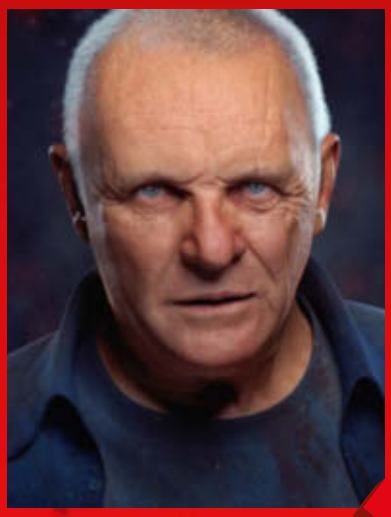
DP: Wie geht es weiter mit der Filmakademie? Welche Pläne fassen Sie in naher und ferner Zukunft?
Thomas Haegele: Ich denke, dass die Filmakademie und das Animationsinstitut für die Zukunft gut aufgestellt sind. Unsere Struktur erlaubt es, flexibel und schnell auf alle Herausforderungen zu reagieren. Und mit der Unterstützung des Landes Baden-Württemberg wird die Filmakademie auch in Zukunft erfolgreich arbeiten. Ich selbst allerdings werde mich Ende dieses Jahres zur Ruhe setzen. Nach 25 Jahren Filmakademie denke ich, dass es an der Zeit ist, den Stab weiterzureichen. Die Stelle des Institutsleiters ist international ausgeschrieben. Anfang kommenden Jahres wird über meine Nachfolge entschieden werden. **› mf**



animago 2015
AWARD & CONFERENCE









SAVE THE DATE

01 January 2015 Starting Signal animago AWARD
15/16 October 2015 animago AWARD & CONFERENCE

animago AWARD

_ Worldwide renowned contest in the field of 3D ANIMATION & STILL, VISUAL EFFECTS, VISUALIZATION.

_ About 1,000 fantastic entries, sent in by digital artists from 67 countries in 2014.

_ Submission is free of any costs and open to both seasoned professionals and fresh young newcomers.

animago CONFERENCE

_ International two-day high-profile event that brings together representatives working in the entire spectrum of digital media productions.

_ Latest software/hardware developments are presented by exhibitors in the animago TRADE FLOOR.

_ Networking/recruiting platform and meeting place for all creative communities.

www.animago.com

Presented by DIGITAL PRODUCTION

Funded by medienboard Berlin-Brandenburg GmbH

www.animago.com

animagoAWARD

Images: animago AWARD & CONFERENCE 2014