



ANIMATIONSINSTITUT

FILM AKADEMIE BADEN-WÜRTTEMBERG



F I L M A K A D E M I E
B A D E N - W Ü R T T E M B E R G



a n i m a t i o n s i n s t i t u t

SECHS GRÜNDE FÜR DAS STUDIUM AM ANIMATIONSINSTITUT



Das Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg bildet auf höchstem Niveau herausragende Talente in den Bereichen Animation, Visual Effects, Technical Directing, Animation/Effects Producing und Interaktive Medien aus. Außerdem betreibt das Institut eine Abteilung Forschung & Entwicklung und organisiert die jährlich stattfindende internationale Konferenz FMX.

1. GANZHEITLICHKEIT & SPEZIALISIERUNG

Wir vermitteln unseren Studierenden das Verständnis für die ganzheitlichen Zusammenhänge des Mediums Animation und ermöglichen ihnen darauf aufbauend eine schrittweise Spezialisierung.

2. PERSÖNLICHKEITSENTWICKLUNG

Wir ermutigen und bestärken unsere Studierenden beim Entdecken und Entwickeln ihrer Originalität.

3. PROJEKT- UND TEAMARBEIT

Unsere Studierenden entwickeln und realisieren in Teamarbeit Projekte von besonderer Qualität.

4. TECHNOLOGIEVORSPRUNG

Die enge Verzahnung mit nationalen und internationalen Forschungsprojekten verschafft unseren Studierenden auch in technologischer Hinsicht einen entscheidenden Vorsprung.

5. FÖRDERUNG & VERNETZUNG

Wir erleichtern unseren Studierenden und Alumni, in der Branche anzukommen, ihre Rollen zu finden, sich zu vernetzen und ihre Talente weiterzuentwickeln.

6. HEIMAT & INTERNATIONALITÄT

Das Animationsinstitut ist Homebase, die FMX Karrieresprungbrett und Community-Treffpunkt für unsere Studierenden und Alumni.



FILM AKADEMIE BADEN-WÜRTTEMBERG

■ INTERDISZIPLINÄRE FILM- & MEDIENAUSBILDUNG

Das Animationsinstitut ist Teil der Filmakademie Baden-Württemberg, die zu den international führenden Einrichtungen in Sachen Film- und Medienausbildung zählt.

Die Ausbildung der Studierenden in Lehre und Praxis erfolgt vom ersten Semester an in interdisziplinären Teams aus den Studienangeboten der Bereiche Animation, Bildgestaltung/Kamera, Dokumentarfilm, Drehbuch, Fernsehjournalismus, Filmmusik, Filmton/Sounddesign, Interactive Media, Montage/Schnitt, Motion Design, Produktion, Szenenbild, Szenischer Film sowie Werbefilm.

An der Filmakademie entstehen so jährlich über 250 Filme und transmediale Projekte aller Genres und Formate. Mehr als 300 Gastlehrende sowie 120 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter unterstützen die circa 500 Studierenden dabei, im Lauf des Studiums ihre Persönlichkeit weiterzuentwickeln, eine Haltung und ihren eigenen Stil zu finden und Mut zum Risiko zu zeigen.

■ EINZIGARTIGER CAMPUS & INTERNATIONALE AUSRICHTUNG

Die Filmakademie befindet sich auf einem gemeinsamen Campus mit ihrem Animationsinstitut, der benachbarten Akademie für Darstellende Kunst Baden-Württemberg sowie dem Atelier Ludwigsburg-Paris, einem einjährigen Weiterbildungsprogramm für angehende europäische Filmschaffende in den Bereichen Produktion und Verleih. So bietet sie ihren Studierenden die einzigartige Gelegenheit zu einer breiten interdisziplinären und dank weltweiter Partnerprogramme auch internationalen Vernetzung und Qualifikation.

www.filmakademie.de

www.animationsinstitut.de

www.adk-bw.de

www.atelier-ludwigsburg-paris.com



STUDIUM

■ STUDIENANGEBOT

Das Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg bietet folgende Studienmöglichkeiten an:

- Animation (u. a. mit Character Animation)
- Visual Effects
- Animation/Effects Producing
- Technical Directing
- Interaktive Medien

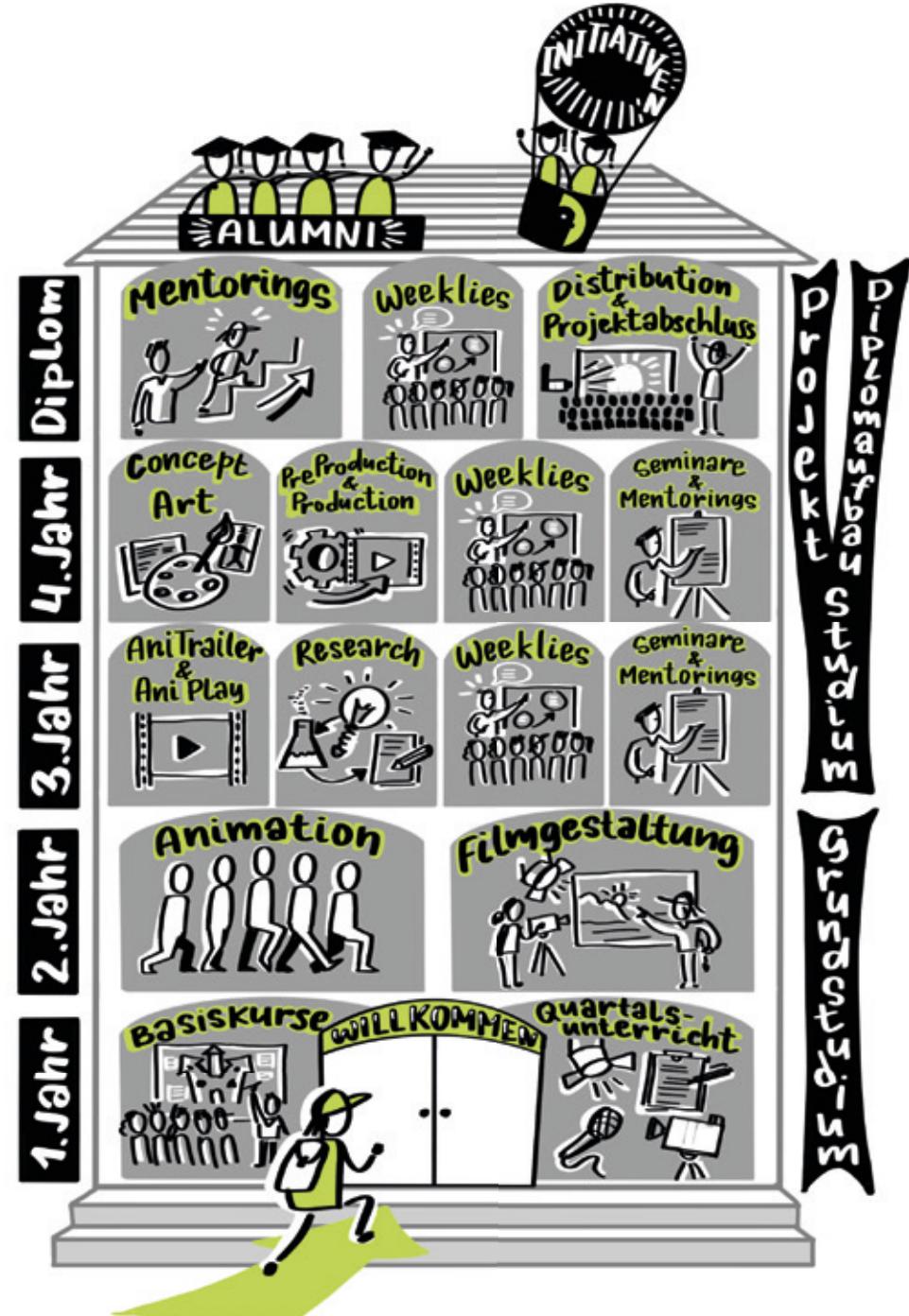
■ GRUNDSTUDIUM & PROJEKT-/DIPLOMAUFGAUSTUDIUM

Im Grundstudium (1. und 2. Jahr) erlernen alle Studierenden der Filmakademie gemeinsam und fächerübergreifend die Basics des Filmemachens. Im zweieinhalbjährigen Projektstudium (3. und 4. Jahr) spezialisieren sie sich. In das Projektstudium ist bei entsprechenden Vorkenntnissen auch ein Quereinstieg möglich.

Animation/Effects Producing, Technical Directing und Interaktive Medien sind Diplomaufbaustudiengänge, in die mit entsprechender Vorqualifikation durch ein abgeschlossenes Studium an einer Hochschule oder gleichwertigen Einrichtung (Bachelor, Master oder Diplom) sowie praktischen Erfahrungen eingestiegen werden kann. Hier entfallen für Studierende aus Deutschland und der EU die Gebühren für ein Zweitstudium.

Die Ausbildung am Animationsinstitut erfolgt praxisorientiert und projektbezogen. Die Studierenden werden in ihrer Arbeit und Entwicklung individuell betreut durch Seminare, Weeklies und Mentorings unterstützt.

Alle Studienmöglichkeiten am Animationsinstitut werden als Vollzeitstudium absolviert und beginnen im Wintersemester. Jedes Studium schließt mit dem Diplom ab. Die an der Filmakademie erfolgreich abgeschlossene Ausbildung steht vergleichbaren berufsbefähigenden Abschlüssen an staatlichen Kunsthochschulen gesetzlich gleich.



ANIMATION

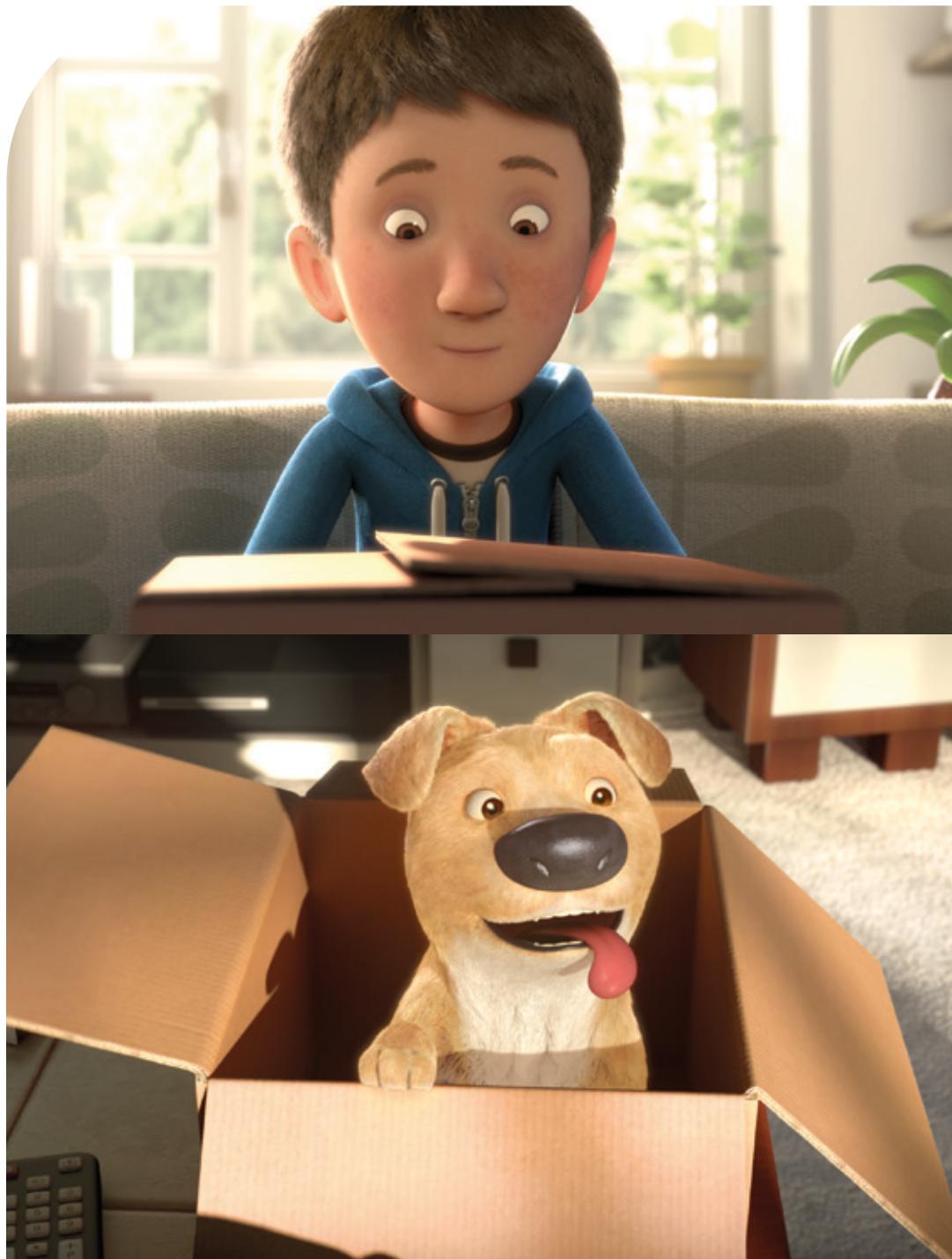


Im Studienangebot Animation erwerben die Studierenden Kenntnisse und Fähigkeiten, um spannende Geschichten auf künstlerischer und technischer Ebene in Animationsfilme zu verwandeln. Dabei können sie sich an verschiedenen Produktionstechniken wie 2D- und 3D-Computeranimation, Stop Motion, Zeichentrick und Motion Capture ausprobieren.

“Animation sind keine Grenzen gesetzt – alles, was wir uns vorstellen können, kann durch Animation zum Leben erweckt werden.” **Prof. Andreas Hykade, Leitung des Animationsinstituts & FMX Conference Chair**

“Das Studium hatte für mich genau die richtige Mischung aus Struktur und Freiheit. Auf der einen Seite sehr professionelle Infrastruktur und hochwertige technische Ausstattung. Auf der anderen Seite kreativer Unterricht, Workshops und ein motivierendes Umfeld, das einem die Verwirklichung eigener Projekte ermöglicht.” **Christoph Sarow, Alumnus Animation**

Studiengang	Film & Medien
Einstiegsart	Grundstudium (GS) & Quereinstieg ins Projektstudium (PS)
Studiumsdauer	GS 2 Jahre, PS 2 ½ Jahre (Vollzeitstudium)
Unterrichtssprache	Deutsch & Englisch
Studiengebühren (pro Semester)	EU-Angehörige: GS & PS 0 € bzw. 650 € im Zweitstudium Nicht EU: GS & PS 1.500 €
Berufsbilder	Concept Artist, Animation Director, 2D/3D Artist, CG Artist, Stop Motion Director, Character Animator



CHARACTER ANIMATION

NEU



Innerhalb des Studienangebots Animation bietet das Animationsinstitut eine einzigartige Ausbildung für den Spezialbereich Character Animation mit all ihren Facetten und schauspielerischen Herausforderungen an. Studierende erlernen alle handwerklichen und stilistischen Skills, um in Filmen oder Games mit klassischen wie modernen Animationstechniken Charaktere zum Leben zu erwecken.

„Als Reaktion auf die weltweit wachsende Nachfrage nach hochqualifizierten Character Animators stellt diese deutschlandweit einzigartige Vertiefung eine wichtige Ergänzung zum Lehrangebot des Animationsinstituts dar. Unterstützt durch international renommierte Character Animators als Lecturer und ausgestattet mit moderner Technologie bekommen die Studierenden die Möglichkeit, eine Expertise in dieser Königsdisziplin zu entwickeln, um damit die Basis für einen kraftvollen Berufseinstieg zu schaffen.“ **Urte Zintler, Leitende Dozentin Character Animation**

Studiengang	Film & Medien
Einstiegsart	Grundstudium (GS) & Quereinstieg ins Projektstudium (PS)
Studiumsdauer	GS 2 Jahre, PS 2 ½ Jahre (Vollzeitstudium)
Unterrichtssprache	Deutsch & Englisch
Studiengebühren (pro Semester)	EU-Angehörige: GS & PS 0 € bzw. 650 € im Zweitstudium Nicht EU: GS & PS 1.500 €
Berufsbilder	Character Animator, Animation Director

VISUAL EFFECTS



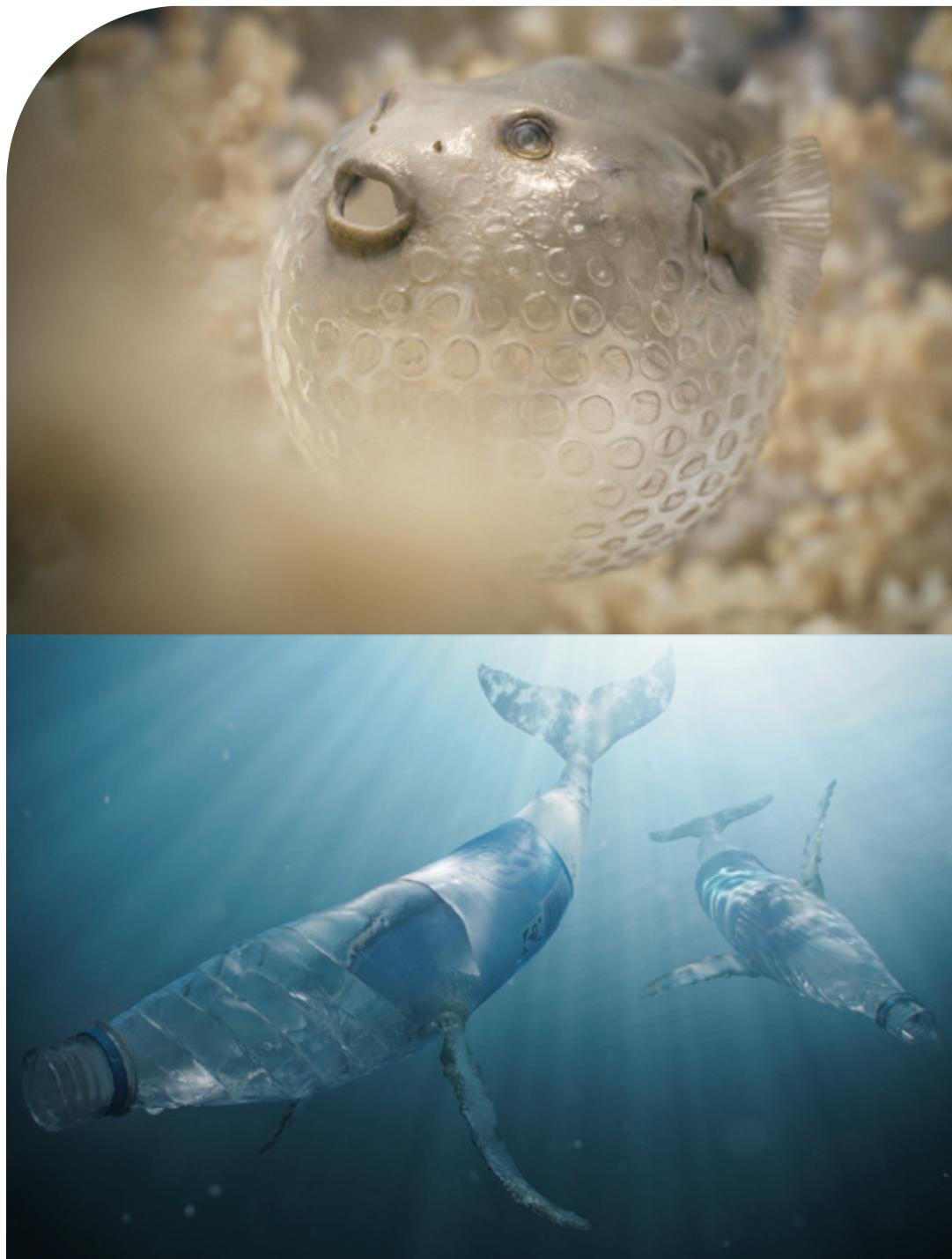
Visuelle Effekte sind aus der Filmbranche nicht mehr wegzudenken – durch VFX-Shots sind dem Storytelling keine Grenzen gesetzt. So entstehen am Computer ganze Städte und Landschaften, fremde Galaxien und fantastische Welten. Am Animationsinstitut erwerben die Studierenden die Kenntnisse, die ihnen den Berufseinstieg in die VFX-Branche ermöglichen.

“In der Studienvertiefung VFX geht es um die Planung und Erstellung der visuellen Effekte vom Script bis zum finalen Bild auf höchstem Niveau.”

Prof. Juri Stanossek, Leitender Dozent Visual Effects

“Das Wichtigste, was ich hier gelernt habe, waren Teamwork und Facettenreichtum. Jeder bringt besondere Fähigkeiten mit ins Studium, sodass alle gegenseitig voneinander lernen.”

Pascal Schelbli, Alumnus Visual Effects



Studiengang	Film & Medien
Einstiegsart	Grundstudium (GS) & Quereinstieg ins Projektstudium (PS)
Studiumsdauer	GS 2 Jahre, PS 2 ½ Jahre (Vollzeitstudium)
Unterrichtssprache	Deutsch & Englisch
Studiengebühren (pro Semester)	EU-Angehörige: GS & PS 0 € bzw. 650 € im Zweitstudium Nicht EU: GS & PS 1.500 €
Berufsbilder	VFX Supervisor, VFX Artist, Digital Matte Painter, Lighting/Shading/Texturing Artist, Previz Artist, Modeling Artist, VFX Compositor, VR Director

ANIMATION/ EFFECTS PRODUCING



Bei Animation/Effects Producing stehen Kreativität und Organisationsgeschick im Mittelpunkt. Als Animation/Effects Producer steuert man die produktionstechnische Umsetzung von Animations- und Effects-Projekten.

VORKENNTNISSE

Bewerberinnen und Bewerber sollten ein Bachelor-Studium in den Bereichen Medien, Produktion, BWL, Marketing o. ä. abgeschlossen haben und über organisatorisches und kommunikatives Talent verfügen und idealerweise schon erste Berufserfahrungen im Bereich Produktion gesammelt haben.

“Durch die Arbeit an verschiedenen Animationsprojekten lernen die zukünftigen Producer, Creative Producer, Line Producer, Produzentinnen und Produzenten hautnah ihre Aufgaben kennen. Sie werden in Teamleading und Projektmanagement sowie verschiedenen Animationstechniken (CGI, VR/AR, Games etc.) trainiert. Dazu gibt es Vorlesungen und Workshops über Producing, Tools, Finanzierung etc.”

Prof. Lilian Klages, Leitende Dozentin Animation/Effects Producing



PARIS YOU GOT ME | REGIE: JULIE BOEHM, PRODUCER: ALEKSANDRA TODOROVIC & ANN-KATRIN BOBERG



TECHNICAL DIRECTING



Den Technical Directors obliegt bei einem Animations- oder VFX-Filmprojekt die technische Leitung, d. h., sie managen die technischen Aspekte der Filmproduktion. Außerdem entwickeln sie passende Tools und Plug-ins, automatisieren Abläufe und legen Workflows und Pipelines fest.

VORKENNTNISSE

Bewerberinnen und Bewerber sollten ein erstes Studium in Informatik oder einem verwandten Fach abgeschlossen haben und sich für Animations- und VFX-Projekte begeistern.

“Die Studierenden lernen, technologische Herausforderungen zu meistern, die bei der Realisierung von Projekten im Bereich Animation, VFX, Virtual Production und Immersive Media erforderlich sind. Dabei sollen aktuelle Verfahren aus Forschung und Entwicklung zum Einsatz kommen und eigene Forschungsansätze verfolgt werden.” **Prof. Volker Helzle, Leitender Dozent Technical Directing, Leitung der Abteilung Research & Development**

Studiengang	Animation/Technical Directing
Einstiegsart	Diplomaufbaustudium (DA)
Studiumsdauer	DA 2 ½ Jahre (Vollzeitstudium)
Unterrichtssprache	Englisch
Studiengebühren (pro Semester)	EU-Angehörige: DA 0 € Nicht EU: DA 1.500 €
Berufsbilder	Technical Director (TD), Technical Artist, Creature TD, Pipeline TD, Research TD, Shading & Lighting TD, FX TD, Virtual Production TD, Rigging TD

INTERAKTIVE MEDIEN



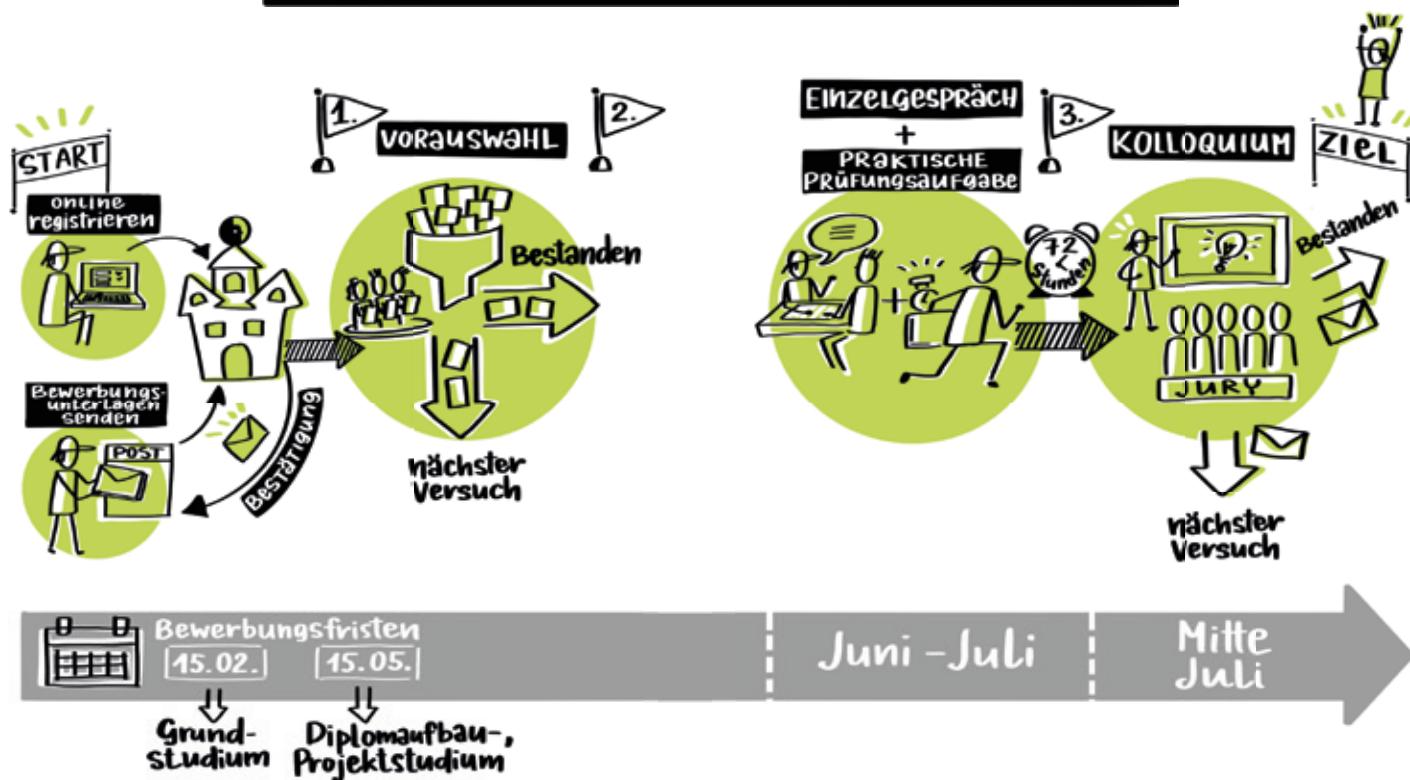
Die Studienvertiefung Interaktive Medien bildet die Studierenden in der Konzeption, Produktion und dem künstlerischen und technischen Design von interaktiven Experiences aus. Dabei steht immer die kreative Idee im Mittelpunkt, aus der das geeignete Format – z. B. Games, Apps, VR/XR-Experiences, Medieninstallatlonen oder Hörbücher – abgeleitet wird. Ganz nach dem Motto "Games & Beyond" bildet hierbei Gamification das Leitmotiv der Interaktion.

"Formatoffenheit, Neugierde, Experimentierfreude – die Interaktive Medien sind eine Spielwiese der Möglichkeiten." **Anna Brinkschulte, Leitende Dozentin**
Interaktive Medien

"Im Umfeld des Animationsinstituts entstehen, bedingt durch den großen Einfluss der anderen Kreativstudierenden, ganz eigene Ideen und Betrachtungsweisen auf übliche Designprozesse." **Dominik Schön, Student Interaktive Medien**

Studiengang	Film & Medien bzw. Produktion
Einstiegsart	Grundstudium (GS) & Diplomauftaustudium (DA)
Studiumsdauer	GS 2 Jahre, DA 2 ½ Jahre (Vollzeitstudium)
Unterrichtssprache	Deutsch & Englisch
Studiengebühren (pro Semester)	EU-Angehörige: GS 0 € bzw. 650 € im Zweitstudium, DA 0 € Nicht EU: GS & DA 1.500 €
Berufsbilder	Game Designer, UX Designer, Content Director, Creative Director, Creative Technologist, Art Director, Artist, Tech Artist, Media Producer

Bewerbungs VERFAHREN



WELCHE VORAUSSETZUNGEN BRAUCHE ICH FÜR DAS STUDIUM IM ALLGEMEINEN?

Neben dem Nachweis der Hochschulreife müssen praktische Erfahrung im Medienbereich (Grundstudium: mindestens zwölf Monate, Projektstudium/ Diplomaufbaustudium: mindestens sechs Monate) nachgewiesen werden. Außerdem weisen die Bewerberinnen und Bewerber ihre Eignung durch eine Arbeitsprobe nach. Ohne Abitur ist der Zugang bei besonderer Begabung durch das Bestehen einer erweiterten Eignungsprüfung möglich.

Die Diplomaufbaustudiengänge setzen ein abgeschlossenes Erststudium in einer artverwandten Disziplin voraus.

WERDEN STUDIENGBÜHREN ERHOBEN?

Studierende aus Deutschland und der EU: Im Erststudium fallen keine Studiengebühren an. Für Studierende mit einem bereits in Deutschland abgeschlossenen Erststudium erhebt das Land Baden-Württemberg Zweitstudiengebühren in Höhe von 650 € pro Semester. Für die Diplomaufbaustudiengänge Animation/Effects Producing, Technical Directing und Interaktive Medien werden keine Studiengebühren erhoben.

Internationale Studierende aus Nicht-EU-Ländern: Hier fallen in der Regel Studiengebühren in Höhe von 1.500 € pro Semester an. In bestimmten Fällen ist eine Befreiung von den Studiengebühren möglich. Nähere Auskünfte erteilt das Studienreferat der Filmakademie: studienreferat@filmakademie.de.

BEYOND STUDY

■ ALUMNI

Absolventinnen und Absolventen stehen untereinander und mit dem Animationsinstitut im engen Austausch. Regelmäßige Alumni-Treffen, der Filmakademie Alumni-Newsletter und persönliche Profile im Alumni-Portal (www.filmakademie-alumni.de) sowie die alljährlich vom Animationsinstitut organisierte Konferenz FMX bilden den Rahmen für ein aktives Alumni-Netzwerk.

■ TALENTFÖRDERINITIATIVEN

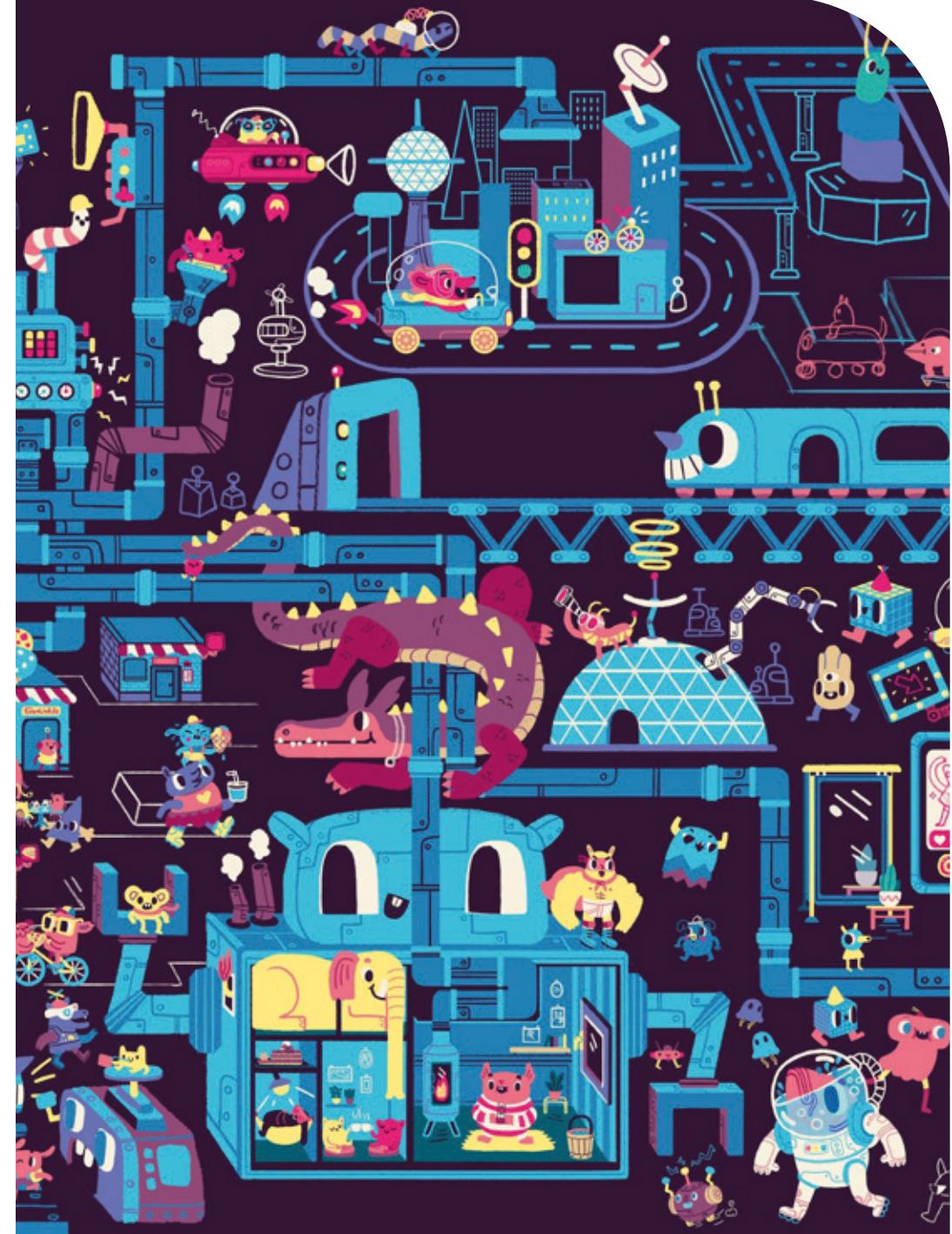
Lernen ist ein lebenslanger Prozess, den personen- und projektorientierte Programme unterstützen. In dem internationalen Trainingsprogramm Animation Sans Frontières (ASF) vernetzen sich junge Kreative aus ganz Europa und entwickeln animationsbasierte Projekte bis zum fertigen Finanzierungspitch, VR NOW unterstützt Alumni und Professionals bei der Entwicklung ihrer künstlerisch und technisch anspruchsvollen VR/AR/XR-Prototypen. Das ART & TECH LAB steht an der Schnittstelle zwischen Kunst und Technik.

■ AUFTRAGSARBEITEN

Für und mit externen Unternehmen, Institutionen und Organisationen wird zu marktüblichen Konditionen ein breites Spektrum an Auftragsproduktionen und Drittmittelprojekten realisiert.

*“Kooperationen, Initiativen und vielfältige Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit externen Partnern sowie ein starkes Alumni-Netzwerk ergänzen das breite Angebot der Lehre bis über das Studium hinaus.” **Christian Müller, Herstellungsleitung***

Auftragsproduktionen und Talentinitiativen



WISSENSWERTES

RESEARCH & DEVELOPMENT

 Die praktische Ausbildung am Animationsinstitut wird durch wissenschaftliche Forschungs- und Entwicklungsarbeit ergänzt. Die Abteilung führt zusammen mit nationalen und internationalen Partnern verschiedene Forschungsprojekte mit Fokus auf technischen Innovationen für Film- und Medienproduktionen durch. Besonders die Studierenden des Aufbaustudiengangs Technical Directing erhalten so die Möglichkeit, an den wissenschaftlichen Projekten des Instituts aktiv mitzuarbeiten.

TECHNISCHE AUSSTATTUNG

Das Animationsinstitut bietet eine Infrastruktur auf dem neuesten Stand der Technik. Alle Studierenden verfügen über eine eigene Workstation mit allen gängigen Tools sowie speziellen projektbezogenen Lösungen. Außerdem haben sie Zugang zur gesamten Infrastruktur der Filmakademie.

“Modernste Techniken wie Motion Capture und Virtual Camera sowie die zugeschnittene Ausstattung und Peripherie der studentischen Arbeitsplätze stellen das “Handwerkzeug” aller Animationsstudierenden dar. Technik darf die Arbeiten unserer Studierenden nicht behindern, sondern soll ihre Kreativität fördern.”

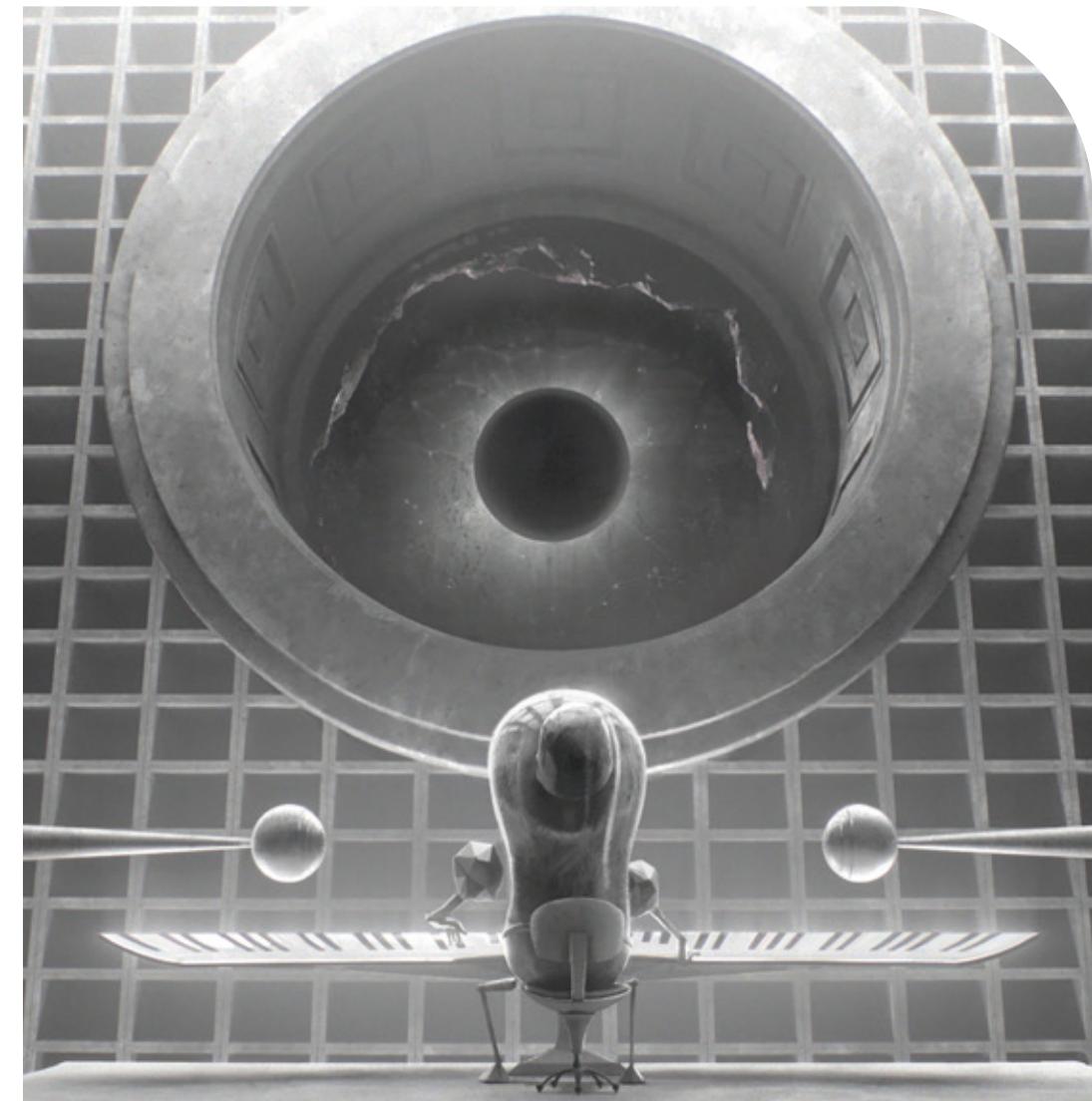
Joachim Genannt, Technische Leitung Animationsinstitut & FMX

FMX

 Das Animationsinstitut veranstaltet jährlich die FMX. Das englischsprachige Non-Profit-Event gilt als weltweit einflussreiche Konferenz in den Bereichen Animation, Visual Effects, Games und Immersive Media. Auf der FMX erhalten die Studierenden des Animationsinstituts die Gelegenheit, ihre Projekte zu präsentieren und direkt mit den wichtigsten Playern der Branche Kontakte zu knüpfen.

www.fmx.de

“Das Animationsinstitut ist Homebase, die FMX Karrieresprungbrett und Community-Treffpunkt für unsere Studierenden und Alumni.” **Heike Mozér,**
Kaufmännische Leitung Animationsinstitut & Projektleitung FMX



FMX

STUTTGART, GERMANY

WWW.FMX.DE

ZAHLEN & ERFOLGE

THE HOLLYWOOD REPORTER

Filmakademie: The Top 10 Visual Effects Schools 2019,
The Top 15 International Film Schools 2017

FOCUS MONEY

Filmakademie: Deutschlands beste staatliche Kunsthochschule 2018

THE ROOKIES

Best Visual Effects School 2017, Platz 2 Best Animation School 2018

VFX VOICE

Unter den "Leading VFX programs" 2019

880 NATIONALE UND INTERNATIONALE PREISE FÜR DIE ARBEITEN DER STUDIERENDEN

Preise oder Nominierungen u. a. bei: Student Academy Awards, Annie Awards, SIGGRAPH, SIGGRAPH Asia, VES Awards, BAFTA, The Rookie Awards, Deutscher Computerspielpreis, Gamescom, Ottawa International Animation Festival, Cannes Lions, Cartoon d'Or, AMAZE, Lumière Awards, Internationales Trickfilm-Festival Stuttgart, Anima Mundi, Ars Electronica, First Steps Awards und viele mehr.

ALUMNI

Die Alumni des Animationsinstituts arbeiten u. a. bei Pixar, Walt Disney Animation Studios, Industrial Light & Magic, Weta, Framestore, MPC, ScanlineVFX, Mackevision, Pixomondo, Rise FX, Studio Film Bilder, Ravensburger oder sind (Mit-)Gründer von M.A.R.K. 13, Studio Soi, Studio Seufz, Woodblock, Studio Fizbin, Zeitland Media & Games und viele mehr.

KONTAKT

DAS ANIMATIONSINSTITUT

DER FILMAKADEMIE BADEN-WÜRTTEMBERG

*"Das Studium am Animationsinstitut bietet viel Flexibilität, insbesondere im Projektstudium. Ihr könnt wählen, auf welche Bereiche ihr euch konzentrieren möchtet, wir ermutigen euch, Feedback zu geben und Gastdozierende aus der Branche vorzuschlagen. Ob ihr ein eigenes Projekt auf die Beine stellen oder zum Projekt eines Mitstudierenden beitragen wollt, könnt ihr entscheiden. Ihr seid auf der Suche nach einem praxisorientierten Studium, das aktiv mitgestaltet werden kann? Dann seid ihr hier richtig." **Constanze Bühner, Koordination Lehre***

DAS ANIMATIONSINSTITUT KENNENLERNEN

26. November 2020 – Studieninformationstag

22. April 2021 – Girls' Day

4.-7. Mai 2021 – FMX 2021 (mehr unter www.fmx.de)

Fragen zur Bewerbung

study@animationsinstitut.de (Animationsinstitut)

studienreferat@filmakademie.de (Filmakademie allgemein)

Filmakademie Baden-Württemberg GmbH

Animationsinstitut

71638 Ludwigsburg

Akademiehof 10

Tel: +49 7141 969 82 800

info@animationsinstitut.de

 [TheFilmakademie](#)

 [@AI_Animation](#)

 [animationsinstitut](#)

 [@animationsinstitut](#)

 [Animationsinstitut](#)

www.animationsinstitut.de

www.filmakademie.de



BLIESCHOW | REGIE/DIRECTOR: CHRISTOPH SAROW, PRODUCER: LENA-CAROLIN LOHFINK