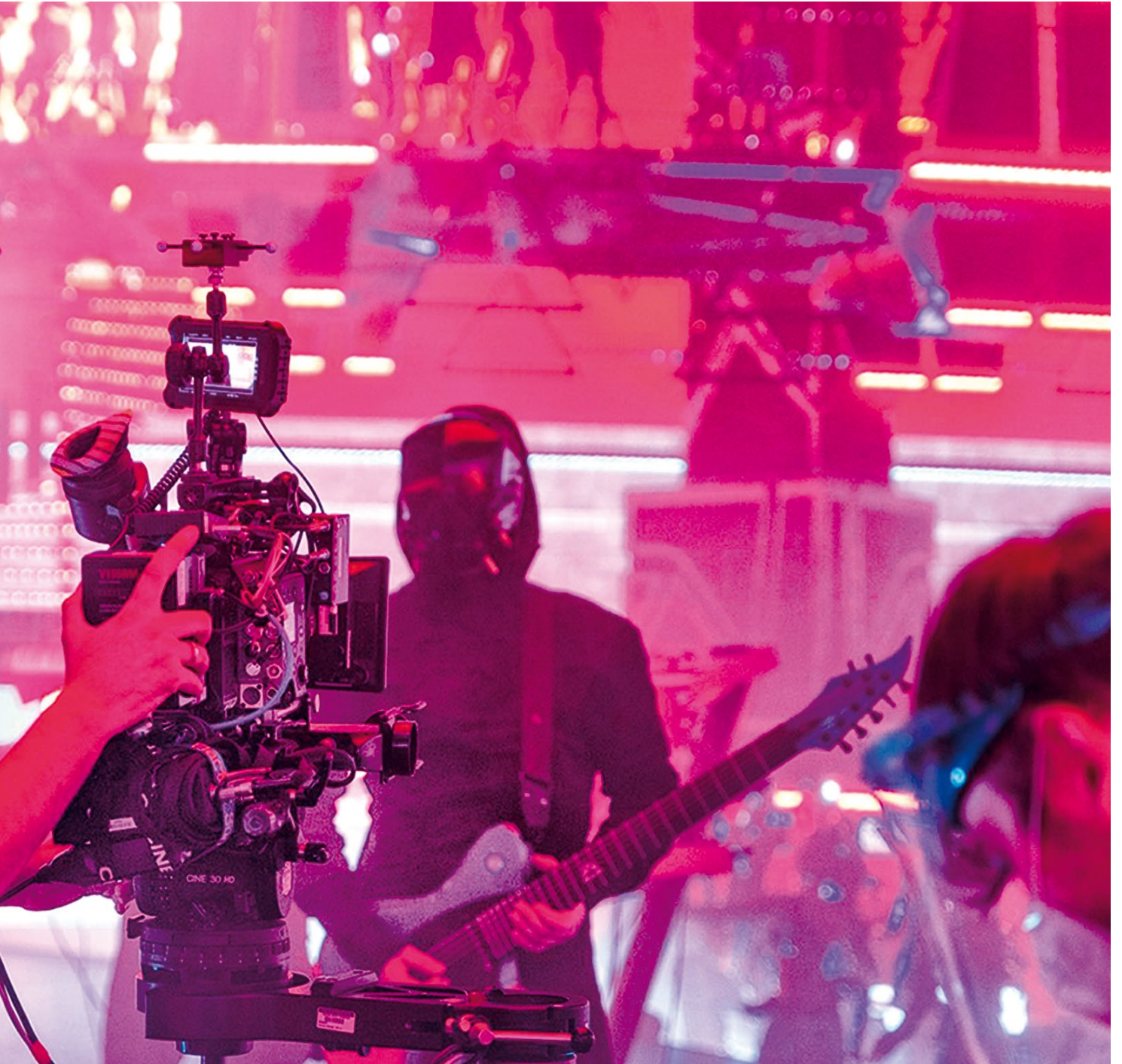


# Medienproduktion der Zukunft

Handlungsempfehlungen für den Standort Region Stuttgart





# Medienproduktion der Zukunft

Handlungsempfehlungen für den Standort Region Stuttgart

## **Von**

Eberhard Karls Universität Tübingen

Institut für Medienwissenschaft

Lehrstuhl für Audiovisuelle Medien, Film und Fernsehen

Zentrum für Medienkompetenz

Projektleitung: Prof. Dr. Susanne Marschall und Kurt Schneider

Autor\*innen: Alexa Vogel und Ilja Mirsky

## **Im Auftrag der**

Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH

## **Abschlussdatum**

5. Oktober 2022

## Studienpartner\*innen



Veit Haug  
Leiter Geschäftsbereich Kreativwirtschaft  
Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH (WRS)



Jens Gutfleisch  
Leiter Film Commission Region Stuttgart  
Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH (WRS)



Prof. Dr. Susanne Marschall  
Eberhard Karls Universität Tübingen  
Institut für Medienwissenschaft  
Lehrstuhl Audiovisuelle Medien, Film und Fernsehen  
Direktorin des Zentrums für Medienkompetenz  
Research Center for Animation and Emerging Media

Kurt Schneider  
Geschäftsführer des Zentrums für Medienkompetenz  
Eberhard Karls Universität Tübingen

Ilja Mirsky  
Freier wissenschaftlicher Mitarbeiter  
Eberhard Karls Universität Tübingen

Alexa Vogel  
Wissenschaftliche Mitarbeiterin  
Eberhard Karls Universität Tübingen



Stephan Heimbecher  
Direktion Technik und Produktion, Zentrale Aufgaben,  
CC Produktion & Infrastruktur  
Südwestrundfunk (SWR)



Maximilian Schmierer  
Geschäftsführer  
b.ReX GmbH



Manuel Hummer  
Managing Partner  
Recom Film GmbH & Co. KG

# Inhalt

---

<b>0. Zusammenfassung</b>	<b>6</b>
<b>1. Medienproduktion der Zukunft in der Region Stuttgart</b>	<b>8</b>
<b>2. Die Stärken des Medienstandorts</b>	<b>13</b>
<b>3. Strukturprobleme der Medienproduktion</b>	<b>17</b>
<b>4. Schritte zum Aufbau nachhaltiger Strukturen</b>	<b>20</b>
4.1 (Technische) Infrastruktur und Forschungszentren für Creative Mediatechnologies	20
4.1.1 Das Glasfasernetz	20
4.1.2 Research Hub Virtual Production	21
4.2 Maßnahmen zur Lösung des Fachkräftemangels	28
4.3 Film- und Fernsehproduktionen in Baden-Württemberg	30
4.4 Ausweitung und Verbesserung der Film-, Medien- und Wirtschaftsförderung	32
<b>5. Ausblick</b>	<b>38</b>
Anhang	40
1. Glossar	40
2. Referenzen und Links	42
3. Abbildungsverzeichnis	44
4. Interviewpartner*innen	46

## 0. Zusammenfassung

Die Medienproduktion vollzieht tiefgreifende Veränderungen, die einen Weg hin zu innovativen und technologisch versierten Produktionsstrukturen unumgänglich machen. Mit Themen wie Mixed Reality Studios, virtueller Produktion mit digital aufbereiteten Drehorten, Künstlicher Intelligenz sowie erweiterter LED-Technologie werden neue Möglichkeiten für Film- und Medienproduktionen – vor allem im Bereich der Bewegtbildmedien – geschaffen. Davon profitieren sämtliche Sparten wie Kino-, Dokumentar- und Animationsfilm, journalistische Formate und Live-Berichterstattung. Aber auch für die Visual-Effects-(VFX-)Branche und nicht zuletzt den Werbefilm eröffnen sich neue Möglichkeiten, die die Region nutzen muss, um national und international im Bereich der Medienproduktion nicht den Anschluss zu verlieren.

Mit Partnern wie dem Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg, der Hochschule der Medien Stuttgart (HdM), dem Höchstleistungsrechenzentrum Stuttgart (HLRS), dem daran angegliederten Media Solution Center Baden-Württemberg (MSC-BW), dem Südwestrundfunk (SWR), der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG), dem Animation Media Cluster Region Stuttgart (AMCRS), dem Filmverband Südwest, der internationalen Konferenz FMX – Film and Media Exchange, dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS) und der hervorragenden Kreativbranche mit ihren Unternehmen, z. B. aus den Bereichen VFX und Animation, ist die Region in vielen Bereichen bereits gut auf kommende Veränderungen in der Medienproduktion eingestellt. Darüber hinaus agieren am Standort weitere renommierte Universitäten und Hochschulen, was unter anderem zur Gründung des europaweit bedeutenden Forschungsstandorts Cyber Valley geführt hat.

Die politischen Ebenen dürfen hierbei nicht nur auf den Erfolg vergangener Initiativen setzen, sondern müssen in enger Kommunikation mit den Expert\*innen vor Ort kontinuierlich weitere Maßnahmen ergreifen, um die Medienproduktion langfristig zu stärken. Ansonsten besteht die Gefahr, dass der Standort den Anschluss an die Konkurrenzstandorte verliert oder bereits bestehende Lücken sich vergrößern. Aus den Untersuchungen der Studie ergeben sich folgende Herausforderungen, die durch gezielte politische Strategien gelöst werden müssen:

### Ausbau der technischen Infrastruktur am Standort

Um den Medienschaffenden, die bei ihrer Arbeit auf starke Internetverbindungen angewiesen sind, die nötigen Voraussetzungen zu bieten, ist es dringend erforderlich, den Ausbau des Glasfasernetzes weiter zu beschleunigen und die Kosten für Unternehmen finanzierbar zu machen. Forderungen hierzu werden vor allem aus den Bereichen VFX und Animation bereits seit 2016 geäußert. Die langsamen Entwicklungen der letzten Jahre stellen eine große Herausforderung für die Medienproduktion in der Region dar.

Zusätzlich zum Ausbau des Glasfasernetzes müssen Produktionsflächen für die neuen Formen der Medienproduktion geschaffen werden. Virtual Production gewinnt national und international immer mehr an Bedeutung. Im Konkurrenzkampf um das Angebot dieser und weiterer moderner Produktionsmethoden darf der Standort nicht weiter zurückfallen. Der Bau eines Virtual Production Studios an der Schnittstelle zwischen Innovation, Produktion und Forschung ist ein notwendiger Schritt, um die zukünftige Medienproduktion am Standort zu sichern. Dabei muss das Studio mit Alleinstellungsmerkmal und auf seine langfristige Nutzbarkeit hin konzipiert werden.

### Bekämpfung des Fachkräftemangels

Trotz der hervorragenden Ausbildungsstätten vor Ort besteht in vielen Bereichen der Medienproduktion ein Fachkräftemangel, von dem vor allem kleine und mittelständische Firmen betroffen



sind. Die gut ausgebildeten Absolvent\*innen der hiesigen Hochschulen verlassen die Region zu oft zugunsten lukrativerer Angebote im In- und Ausland, gleichzeitig können nicht genug Kreative aus anderen Orten angeworben werden.

Es ist weiterhin dringend nötig, das Image der Stadt national und international zu verbessern und die Region als attraktiven Wohn- und Arbeitsort zu bewerben. Dies muss in Kombination mit Initiativen zur Verbesserung der Lebensqualität geschehen.

Ein weiterer Faktor im Anwerben von Fachkräften ist das konstante Angebot von attraktiven Projekten vor Ort. Die Dichte solcher Projekte kann sowohl durch den schon erwähnten Bau innovativer Produktionsflächen als auch durch den Ausbau der Fördermöglichkeiten erhöht werden.

Auch die Unterstützung von Gründungen und die interdisziplinäre Vernetzung verschiedener Produktionsbereiche durch die Einrichtung eines Gründerzentrums und weiterer Experimentierflächen ist ein sinnvoller Schritt, mehr Fachkräfte an die Region zu binden.

### **Stärkung der Produktionslandschaft außerhalb der Bereiche VFX und Animation**

Im deutschlandweiten Vergleich zeigt sich, dass in Baden-Württemberg im Jahr 2020 nur ein Prozent des Volumens von Auftrags- und Koproduktionen für TV, Kino und Video-on-Demand (VoD), also für Streamingdienste, hergestellt wurden. Vor allem im Realfilm-/Realseriendreh fällt der Standort gegenüber anderen Konkurrenzstandorten wie Nordrhein-Westfalen, Bayern und Berlin zurück. Die Region Stuttgart stellt dabei den größten Filmstandort mit den meisten Film- und Medienschaaffenden im Land dar, jedoch darf der Realfilm neben der VFX- und Animationsbranche nicht vernachlässigt werden und muss von den beteiligten Akteuren unbedingt weiter gestärkt werden.

Hierbei spielt der SWR als größter Auftraggeber der Region eine entscheidende Rolle. Im Jahr 2020 vergab der SWR jedoch nur 38 Prozent seiner Ko-, Auftrags- und Mischproduktionen an Firmen innerhalb Baden-Württembergs. Hier muss es das Ziel des Senders sein, die Zahl der Aufträge innerhalb des Bundeslandes zu erhöhen, um so die regionale Produktionslandschaft zu stärken. Ebenso ist eine signifikante Anhebung des Fördervolumens der MFG unumgänglich, das mit etwa 15 Millionen Euro deutlich niedriger ist als dasjenige der Bundesländer Nordrhein-Westfalen, Bayern und Berlin.

### **Finanzielle Stärkung der Film- und Medienförderung und der Förderung von technischer Forschung und Entwicklung**

Die MFG sollte die bestehenden Förderangebote und -verfahren reevaluiieren. Bessere Strukturen für die Einreichung bei verschiedenen Fördereinrichtungen, Besonderheiten der verschiedenen Medienformate in der Antragstellung und Möglichkeiten zur Förderung des Ausbaus von Unternehmensstrukturen außerhalb der Projektförderungen müssen auf ihre Umsetzbarkeit geprüft werden.

Neben der Erhöhung der Film- und Medienförderung ist auch eine Verbesserung der Kommunikation zwischen den verschiedenen Ministerien ein nötiger Schritt zur Optimierung der Förderlandschaft. Die Verteilung der Zuständigkeiten im Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst (MWK) sowie im Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus (WM) führen dazu, dass bestimmte Projekte, vor allem in den technischen Bereichen, Probleme haben, die nötige Förderung zu erhalten. Die Etablierung einer ministeriumsübergreifenden Strategie kann ein erster Schritt sein, um die Zusammenarbeit der Ministerien – inklusive des für Medienpolitik zuständigen Staatsministeriums – zu verbessern. Zudem muss die technologische Forschung und Entwicklung als essenzieller Teil der Medienproduktion verstanden werden und in der Förderung mehr Anerkennung und Gewicht finden.

# 1. Medienproduktion der Zukunft in der Region Stuttgart

*» Beim formulierten Ziel, den Standort zu einer führenden europäischen Region für Animation, VFX und Games weiterzuentwickeln, hätte ich mir eine größere Dynamik gewünscht. Auf unterschiedlichen Feldern sind andere Medienstandorte dabei, an Baden-Württemberg vorbeizuziehen. «*

Prof. Andreas Hykade, Animationsinstitut | Filmakademie GmbH

Ende September 2022 übergab Prof. Andreas Hykade nach acht Jahren sein Amt als Leiter des Animationsinstituts der Filmakademie Baden-Württemberg an seine/n Nachfolger\*in. Auf die Frage nach dem Unerledigten findet er deutliche Worte, die die fehlende Triebkraft der Politik in der Stärkung der Region als führenden Ort der Medienproduktion kritisieren. Sie zeugen von der Sorge, dass trotz aller Stärken und Strukturen, die die Region Stuttgart und das Bundesland Baden-Württemberg im Bereich Animation und Visuelle Effekte (VFX) in den letzten Jahren und Jahrzehnten aufgebaut haben, das volle Potenzial des Standorts ungenutzt bleibt. Auch das von der Wirtschaftsförderung Region Stuttgart beauftragte Positionspapier „Animation als Beispiel für eine erfolgreiche Clusterentwicklung in der Region Stuttgart und Baden-Württemberg“ zeigte bereits 2019 auf, dass „viele richtungweisende Erkenntnisse und Maßnahmen für die Weiterentwicklung des Standorts [...] leider bislang nicht konsequent weiterverfolgt [wurden]“. Der Unmut über das zaghafte politische Vorgehen findet sich nicht nur in der Animationsbranche. Auch andere Medienschaffende in der Region vertreten die Meinung, dass mehr politischer Wille im Auf- und Ausbau einer zukunftsorientierten Medienlandschaft spürbar werden muss, damit Baden-Württemberg und die Region Stuttgart nicht den Anschluss an andere Produktionsorte in Deutschland verlieren, sondern an nationaler und internationaler Relevanz gewinnen können.



Abb. 1: © Eno Henze, HYPERBOWL GmbH

HYPERBOWL ist Europas führendes Virtual Production Studio und Teil der Penzing Studios in der Nähe von München. Mit einem 360-Grad-Filmset aus hochauflösenden LED-Wänden auf einer Fläche von rund 550 m<sup>2</sup> werden dort Werbefilme, Keynotes, Musikvideos, Fotoshootings oder fiktionale Filme produziert.





Abb. 2: © ANORAK Film GmbH



Internetauftritt mit Projekten und visuellen Darstellungen der HYPERBOWL GmbH



Internetauftritt der Penzing Studios

### Politischer Stillstand für die Medienproduktion

Obwohl die Medienschaffenden in den Leitfadeninterviews, die zur Umsetzung dieser Studie geführt wurden, viele Vorteile des Standorts hervorgehoben haben, artikulieren sie auch ihre Unzufriedenheit mit bestimmten politischen Entscheidungen oder den Fördermaßnahmen für den Standort.

Vor allem mit Blick auf den zukunftsorientierten Auf- und Ausbau der Medienlandschaft wird mehr Dynamik und Mut von der Seite der Politik gewünscht. Beispielsweise wird der Verzicht auf den Bau eines Virtual Production Studios, der 2019 in Form eines Immersion Labs von der Filmakademie angeregt wurde, in den Gesprächen als ein Versäumnis wahrgenommen, das die Region zurückgeworfen hat. Ähnlich wird das gescheiterte Vorhaben eines Gründerzentrums bewertet, das die Leiterin des Animation Media Cluster Region Stuttgart (AMCRS), Stefanie Larson, initiiert hat und dessen Umsetzung schlussendlich an der Finanzierungsfrage gescheitert ist.

Dabei haben gerade die mutigen politischen Entscheidungen in der Vergangenheit zu den infrastrukturellen Veränderungen geführt, von denen die Region Stuttgart und das Land Baden-Württemberg enorm profitiert haben. Vor allem im Bereich Animation und VFX hat sich die Region dank zukunftsorientierter Maßnahmen zum führenden Standort in Deutschland entwickelt. Auch andere politische Initiativen und etablierte Institutionen wie die angesehenen Universitäten und Hochschulen, die Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG), der Südwestrundfunk (SWR) und das Animation Media Cluster Region Stuttgart (AMCRS) werden allgemein als Erfolge gefeiert und haben der Region nach außen zu einem guten Ruf verholfen. Hinzu kommen die überregional beachteten großen Veranstaltungen, vor allem die FMX – Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media und das Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS), oder prestigeträchtige Leuchtturmprojekte, vor allem aus der Animations- und VFX-Branche, die über die Grenzen des Standorts hinaus Aufmerksamkeit erregen. Jedoch scheint es eine Diskrepanz zwischen diesem positiven Außenbild und der Innenwahrnehmung der Beteiligten zu geben.



Abb. 3: © jn jangled nerves GmbH

Augmented-Reality-(AR-)Anwendung der Stuttgarter jangled nerves GmbH. Die Agentur besteht aus einem interdisziplinären Team und ist auf die Verbindung von physischer und digitaler Welt spezialisiert.



Projekte der jangled nerves GmbH umfassen Arbeiten für Museen, Ausstellungen, Erlebnisräume, Showrooms und Museen, u. a. Beiträge für das Haus der Bayerischen Geschichte in Regensburg sowie Messeauftritte für Mercedes-Benz und den Luxemburg-Pavillon auf der Expo 2020 in Dubai.

Es besteht die Sorge, dass gerade die Erfolge aus der Vergangenheit, die den Standort nach vorne gebracht haben, zu einer Politik des Bewahrens und Erhaltens geführt haben, sodass in den letzten Jahren der Auf- und Ausbau politischer Initiativen und die Pflege der (technischen) Infrastruktur vernachlässigt wurden. Angesichts dieser Beobachtung sehen viele Medienschaffende die Lage am Standort kritisch, zumal zu beobachten ist, dass andere Bundesländer umfangreiche Aktivitäten entfalten. Welche Weichen müssen nun in der nahen Zukunft gestellt werden, um die Region Stuttgart und das Land Baden-Württemberg über das bereits Erreichte hinaus deutlich zu stärken und zukunftsorientiert auszurichten? Die hierzu nötigen Entwicklungsschritte zu ermöglichen, ist eine zentrale Aufgabe der Politik.

### Die Medienproduktion der Zukunft

Medienproduktion ist ein weitläufiger Begriff, der sowohl klassische als auch neue Medien umfasst. Das 20. und das 21. Jahrhundert zeichnen sich durch eine kontinuierlich ansteigende Relevanz des Bewegtbildes und audiovisueller Inszenierungen in nahezu allen gesellschaftlichen Bereichen aus, wobei es spätestens seit der Jahrtausendwende durch die Digitalisierung zu einem starken Zuwachs an neuen Formaten und virtuellen Produktionen gekommen ist. Bei dieser Entwicklung setzt die vorliegende Studie an, wenn es um eine Auseinandersetzung mit der „Medienproduktion der Zukunft“ geht. Bewegte Bilder sind die Grundlage der Film- und Serienproduktion, der VFX- und Animationsbranche, der Werbeproduktion, der Gaming-Industrie und einer Reihe interaktiver Medienformen. Dabei ist zu beobachten, dass die Technologieentwicklung rasanter verläuft als die Entwicklung narrativer Formate. Virtual und Augmented Reality (VR und AR) gewinnen verstärkt an Bedeutung in der Medienproduktion. Auch die Einbindung von Künstlicher Intelligenz (KI) in die Produktionsprozesse

wird immer wichtiger und ist vor allem an den Universitäten und Hochschulen ein zentrales Thema. Neue Produktionstechniken wie die virtuelle Produktion schaffen Verbindungen zwischen Real-filmproduktionen und VFX, zwischen 2D- und 3D-Medien. Arbeitsprozesse befinden sich in permanentem Wandel und müssen von den Medienschaffenden dynamisch und flexibel gestaltet werden. Die Grenzen zwischen all diesen Bereichen verlaufen fließend und sind durchlässig. Bei nahezu jedem neuen Projekt müssen die Arbeitsabläufe durchdacht und neue Tools erlernt werden, während die Produktion meist unter Zeitdruck vorstattengeht. Während der Arbeit werden Entdeckungen gemacht und neue Wege beschritten, wodurch für die Produzent\*innen zusätzlich finanzielle Risiken entstehen. Neue Entwicklungen profitieren von- und bedingen einander. Eine klare Trennung von Wirtschaft und Kultur wird unmöglich.

### Undurchsichtige Zahlen

Bei der Analyse der gegenwärtigen regionalen Medienproduktion stößt man auf eine Reihe von Studien, deren Ergebnisse komplex und teils schwer vergleichbar sind. Dies liegt vor allem an den vielen Bereichen, in die sich die Medienproduktion aufteilt, und an den teils starken Überschneidungen innerhalb dieser Bereiche. Die Medienproduktion umfasst mehrere Teile der Kreativwirtschaft, die definitionsgemäß die Musikwirtschaft, den Buchmarkt, den Kunstmarkt, die Filmwirtschaft, die Rundfunkwirtschaft, die Darstellenden Künste, den Architekturmarkt, die Designwirtschaft, den Pressemarkt, den Werbemarkt und die Software-/Spiele-Industrie einschließt. Gerade die gemeinsame Betrachtung der Software- und der Spiele-Industrie stellt eine Herausforderung dar, weil hier Unternehmen, die klar Teil der Medienproduktion sind, mit Unternehmen, die sich nicht oder nur teilweise als Teil der Medienproduktion verstehen, interagieren. Die Filmwirtschaft umfasst in den meisten Untersuchungen sowohl die Film- und Serienproduktion als auch den Filmvertrieb und die Kinobetriebe.

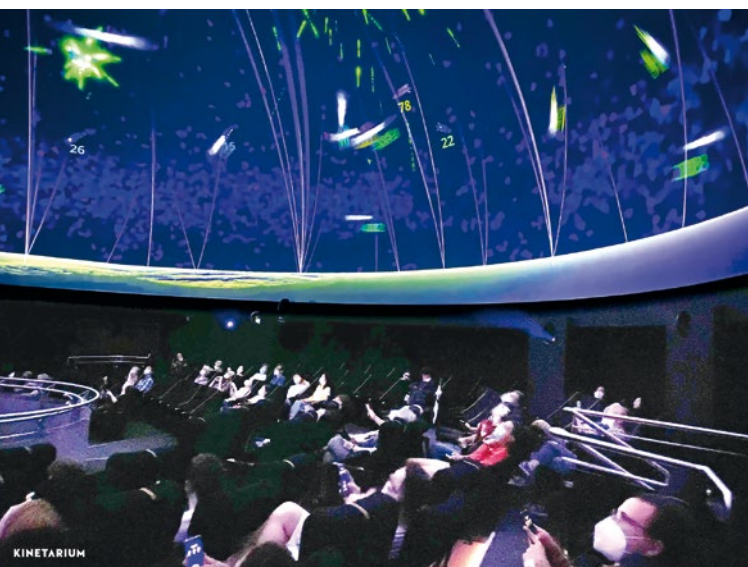


Abb. 4: © halbautomaten.com



Abb. 5: © halbautomaten.com

Das Stuttgarter Unternehmen halbautomaten Kommunikationsdesign GmbH hat mit dem Kinetarium eine Plattform für interaktive, kollaborative Veranstaltungen in Planetarien entwickelt.



Das Kinetarium ist ein interaktives Planetarium, in dem die Besucher\*innen aktiv in die Kuppelprojektionen eingreifen und den eigenen Avatar mit dem Smartphone auf der Projektionsfläche steuern.



So können bei der Betrachtung von Zahlen schnell irreführende Eindrücke entstehen. Beispielhaft lässt sich dies anhand eines Vergleichs der „Filmkonzeption Baden-Württemberg 2020“ und der Studie zur „Film- und Fernsehproduktion in NRW im Vergleich zu anderen Bundesländern 2019 und 2020“ zeigen, die von der Goldmedia GmbH Strategy Consulting und der Hamburg Media School durchgeführt wurde. Die Filmkonzeption zitiert eine Studie des ZEW – Leibniz-Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung GmbH Mannheim, nach der zwischen 2009 und 2018 die Anzahl der Unternehmen in der Filmwirtschaft in Baden-Württemberg um rund 15 Prozent auf etwa 1.430 gestiegen ist. Dadurch wird das Bild einer blühenden Produktionslandschaft in Baden-Württemberg gezeichnet, wohingegen die NRW-Studie von lediglich 43 Produktionsfirmen ausgeht, die 2018 im Bundesland aktiv waren. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Zahlen einer der Studien zwangsläufig falsch sein müssen. Vielmehr sind die konkreten Untersuchungsbereiche – Filmwirtschaft und Produktionsfirmen – sowie die Definition von „aktiv“ für den widersprüchlichen Eindruck verantwortlich. Ein Produktionsunternehmen gilt in der Goldmedia-Studie nur als aktiv, „wenn es im betrachteten Jahr mindestens eine Produktion für TV, Kino oder VoD gedreht hat bzw. mindestens eine Produktion dieses Unternehmens erstveröffentlicht wurde“. Zur Einordnung: Beispielsweise benötigt im Animationsbereich die Umsetzung eines Projekts oft mehrere Jahre bis zur Erstveröffentlichung.

Auch eine Trennung zwischen Dienstleistungs- und Kulturunternehmen kann oft nicht sauber vollzogen werden. Zum einen, da diese Bereiche in manchen Betrachtungen nicht klar voneinander abgegrenzt agieren, zum anderen, da viele Studios zeitgleich in beiden Bereichen arbeiten.

Solche Überschneidungen können bei der Auswertung statistischer Erhebungen dazu führen, dass sich das Bild der Lage verzerrt, wenn man die Grundlagen der betreffenden Zahlen nicht im Detail reflektiert. Darüber hinaus lassen sich Statistiken aus verschiedenen Bundesländern zum Teil schwer vergleichen. Im Bereich der Film- und Medienförderung werden Videospiele und andere digitale und interaktive Medien beispielsweise von manchen Fördereinrichtungen zusammen und von anderen getrennt betrachtet. Die vorliegende Studie ist nicht als Revision anderer statistischer Studien angelegt, dennoch will sie an dieser Stelle auf die Problematik der Vergleichbarkeit von Zahlen aus verschiedenen Erhebungen hinweisen.

## Die Studie

Für diese Studie zur Medienproduktion der Zukunft wurden Medienschaffende aus 14 Unternehmen und Studios sowie Vertreter\*innen der Hochschule der Medien Stuttgart (HdM), des Animationsinstituts der Filmakademie Baden-Württemberg, des Animation Media Cluster Region Stuttgart (AMCRS), des Media Solution Center Baden-Württemberg (MSC-BW) und des Höchstleistungszentrums Stuttgart (HLRS), des Südwestrundfunks (SWR), der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) sowie des Filmverbands Südwest befragt. Für die Frage, wie der Standort politisch für die Medienproduktion der Zukunft gestärkt werden kann, wurde das Augenmerk vor allem auf die Produktion von Bewegtbildmedien gelegt. Ziel der Befragung war es, herauszuarbeiten, wo die Medienschaffenden der Region den größten politischen Handlungsbedarf sehen. Dabei soll die Studie keine quantitativ erschöpfenden Ergebnisse liefern, sondern einen qualitativ ausgerichteten Einblick in die Belange und Prioritäten der Medienschaffenden in und um Stuttgart geben. Hierzu wird sowohl ein kurzer Umriss des Status quo der Medienproduktion in der Region gegeben als auch eine Zusammenfassung der wichtigsten Punkte aus den geführten Gesprächen. Aus den Ergebnissen der Gespräche werden erste Handlungsempfehlungen für die Politik formuliert, die helfen sollen, die Medienproduktion der Region in Zukunft zu stärken. Die Gesprächspartner\*innen der Studie wurden unter folgenden Kriterien ausgewählt: Expertise, Freiwilligkeit und Verfügbarkeit. Angesichts des Ergebnisses soll an dieser Stelle nachdrücklich darauf hingewiesen werden, dass die Weiterentwicklung des Standorts auch durch eine entschiedene Förderung von Vielfalt und Diversität, vor allem auf den Leitungsebenen und an den Schlüsselpositionen innerhalb der Unternehmen und Netzwerke künftig unumgänglich sein wird. Weitere Schritte müssen über diese Studie hinaus im permanenten Austausch zwischen den Politiker\*innen und Medienschaffenden gemeinsam erarbeitet werden.

## 2. Die Stärken des Medienstandorts

Der Medienstandort Region Stuttgart besitzt viele Stärken, die vor allem durch die gezielten und prospektiven politischen Entscheidungen der letzten 30 Jahre geprägt wurden.

### Die Universitäts- und Hochschullandschaft in der Region Stuttgart

Mit der Hochschule der Medien (HdM) in Stuttgart, die 2001 durch die Fusion der Hochschule für Druck und Medien mit der Hochschule für Bibliotheks- und Informationswesen entstanden ist, und der 1991 gegründeten Filmakademie Baden-Württemberg in Ludwigsburg agieren in der Region zwei gut etablierte und international überaus angesehene Ausbildungsstätten für den kreativen Nachwuchs. Gleichzeitig fungieren die Hochschulen und die Universitäten am Standort natürlich nicht nur als Ausbildungsstätten, sondern sind durch ihre Arbeit im Bereich der Forschung und Entwicklung auch bedeutende Innovationstreiber in der Entwicklung und Etablierung neuer Produktionstechnologien und moderner Workflows.

### Der öffentlich-rechtliche Rundfunk und die Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG)

Ebenfalls als Innovationstreiber fungiert die öffentlich-rechtliche Landesrundfunkanstalt Südwestrundfunk (SWR) mit Hauptsitzen in Stuttgart, Mainz und Baden-Baden. Der SWR, der 1998 durch die Fusionierung von Süddeutschem Rundfunk (SDR) und Südwestfunk (SWF) entstanden ist, ist nicht nur ein großer Ausbilder und Arbeitgeber in der Region, sondern auch ein wichtiger Auftraggeber für Produktionsfirmen und erfüllt damit eine zentrale Funktion im Auf- und Ausbau der Medienlandschaft in Baden-Württemberg.

Der SWR spielt zusätzlich eine bedeutende Rolle in der Förderung der Filmkultur und Filmwirtschaft im Bundesland. Zusammen mit dem Land Baden-Württemberg ist er Träger der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG). Die MFG ist mit einem Fördervolumen von etwa 15 Millionen Euro die bedeutendste Fördereinrichtung für die Filmkultur und -wirtschaft sowie für die Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg. Neben der Projektförderung konzentriert sich die MFG auch auf Vernetzungs- und Vermittlungsaktivitäten, zum Beispiel regelmäßige Branchentreffen, Workshops (u. a. zum Thema Green Shooting) oder Angebote für Universitäten und Hochschulen. Vor allem die Förderung für die Animations- und VFX-Branche hat die MFG maßgeblich ausgebaut. Sie ist damit eine wichtige Anlaufstelle nicht nur für die Film- und Serienproduktion, sondern auch für die Spieleentwicklung im Land.

### VFX und Animation

In der Bewegtbildproduktion hat sich die Region Stuttgart vor allem in den Bereichen VFX und Animation in den letzten 20 Jahren als führender Standort in Deutschland etabliert. Untermauert wurde diese Spezialisierung in erster Linie durch die Gründung des Animationsinstituts an der Filmakademie in Ludwigsburg im Jahr 2002 und den Ausbau der MFG-Förderung mit Fokus auf Animated Media nach der Filmkonzeption 2008.





Abb. 6: © SWR



Abb. 7: © SWR

Mit der Mainstage setzt der SWR neue Maßstäbe für die Produktion von Live-Events in Süddeutschland. Durch den Einsatz von LED-Wänden können die Sendungsthemen optisch unterstützt werden. Zudem wird durch die Technologie eine flexiblere Raumnutzung gewährleistet, wodurch unterschiedliche Sendungsformate in ein- und demselben Studio effizienter produziert werden können.

Heute gibt es in und um Stuttgart eine hohe Dichte von Firmen, die im Bereich Animation und VFX arbeiten. Allein unter den Mitgliedsfirmen des AMCRS arbeiteten nach einer internen Umfrage 2021 über 20 Firmen und circa 1.200 Beschäftigte in der Region im Bereich Animated Media. Der Umsatz der Unternehmen ist seit 2019 trotz der Folgen der Coronapandemie um fast 50 Prozent gestiegen.

Die Projekte der Branche umfassen unter anderem die Spielfilm- und Serienproduktion, Videospiele und Aufträge in der Postproduktion und Werbung. Nationale und internationale Aufmerksamkeit erhält die Region immer wieder durch Leuchtturmprojekte wie den Animationsfilm „Die Biene Maja 2 – Die Honigspiele“, das Game „A Juggler’s Tale“ oder internationale Aufträge wie die Mitarbeit an der Netflix-Serie „Stranger Things“. Internationale Vergleichszahlen zeigen, dass das Wachstumspotenzial im Animationsbereich noch nicht ausgeschöpft ist. Die kanadische Stadt Vancouver gilt als führender Ort für die Produktion von Animated Media weltweit. Mit einer ähnlichen Einwohnerzahl wie in der Metropolregion Stuttgart arbeiten hier über 8000 Menschen in der Animations- und VFX-Branche, die 2020 einen Umsatz von 920 Millionen kanadischen Dollar generiert hat. Dies entspricht aktuell über 700 Millionen Euro.

### Vernetzung und interdisziplinäre Einrichtungen

Weiter gestärkt wird der Bereich Animated Media durch die gute Vernetzung am Standort. Das 2009 von der MFG gegründete Animation Media Cluster Region Stuttgart (AMCRS) zählt heute mehr als 30 Mitglieder, darunter nicht nur regionale und überregionale Studios, sondern auch Hochschulen und Universitäten wie die Hochschule der Medien, die Filmakademie, die Hochschule Offenburg und die Universität Tübingen. Das Netzwerk fördert die Kommunikation innerhalb der Branche, begleitet und unterstützt den kreativen Nachwuchs und erarbeitet gemeinsam mit den Partnern und Mitgliedern des Clusters erfolgreiche Veranstaltungen wie die „Tech Talks“, bei denen wissenschaftliche und technologische Forschungsergebnisse einem interessierten Publikum präsentiert werden.

Ebenfalls als wichtiger Ansprechpartner für Medien- und Kulturschaffende fungiert das von der Wirtschaftsförderung Region Stuttgart mitinitiierte und vom Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst geförderte Media Solution Center Baden-Württemberg (MSC-BW) mit dem angebundenen Höchstleistungsrechenzentrum Stuttgart (HLRS). Das HLRS ist das einzige Höchstleistungsrechenzentrum in Europa, auf das auch die Kreativ- und Kulturwirtschaft Zugriff hat. Das MSC-BW schafft Verbindungen zwischen Industrie und Forschung und bietet den Mitgliedern Unterstützung und Rechenleistung für große Projekte.

Neben den bestehenden Strukturen in der Medienbranche gibt es auch in der Realisation befindliche Projekte zur Förderung des Medienstandorts. Hervorzuheben ist hier das Haus für Film und Medien, dessen Eröffnung 2027 geplant ist. Das Haus für Film und Medien soll als interdisziplinär ausgerichteter Begegnungsort für alle Bewegtbildformate fungieren und vereinigt Labs, Studios und Workshop-Räume für die aktive Medienarbeit sowie Kinosäle, Veranstaltungs- und Ausstellungsbereiche für Präsentationen unter einem Dach. Dieses neue Zentrum für die Film- und Medienkultur in Stuttgart soll der langfristigen Stärkung des Standorts dienen.



Abb. 8: © Delugan Meissl Associated Architects, Wien

„Die ganze Welt der bewegten Bilder an einem Ort“ – das Haus für Film und Medien soll 2027 in Stuttgart eröffnet werden.

### Überregionale Sichtbarkeit – FMX und ITFS

Die überregionale Sichtbarkeit von Stuttgart als zentralem Standort der Animations- und VFX-Branche wird durch die beiden großen etablierten Veranstaltungen, die FMX – Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media und das Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS), erheblich erweitert. Das seit 1982 stattfindende ITFS ist das größte Animationsfilmfestival in Deutschland und eines der größten weltweit. Auch die FMX ist national wie international renommiert. 1994 als Austauschveranstaltung für Studierende der Filmakademie gestartet, ist die FMX heute eine der wichtigsten Konferenzen für digitales Entertainment weltweit. Beide Veranstaltungen sind zentrale Events zur Präsentation von Filmprojekten und aktuellen Entwicklungen in der Unterhaltungstechnologie. Im September 2022 verließ Ulrich Wegenast nach 17-jähriger Geschäftsführertätigkeit die Film- und Medienfestival gGmbH (FMF), die das ITFS veranstaltet. Dieter Krauß, der kaufmännische Geschäftsführer der FMF, ging ebenfalls im September in den Ruhestand. Der anstehende Wechsel der gesamten Geschäftsführung der FMF ist eine Zäsur, aber auch eine Chance zur Neuausrichtung der Veranstaltungen.

## Film- und Serienproduktion

Zur Medienproduktion in Baden-Württemberg und der Region Stuttgart gehören natürlich auch nicht animierte, als Realfilm gedrehte Film- und Serienproduktionen und Unterhaltungsformate. Mit nur einem Prozent des nationalen Volumens an Auftrags- und Koproduktionen liegt Baden-Württemberg jedoch deutlich hinter den großen Medienstandorten in Deutschland wie Berlin (12 %), Bayern (22 %) oder Nordrhein-Westfalen (46 %). Neben der Animation darf der Realfilm auf keinen Fall in Vergessenheit geraten. Wichtige Partner für die Filmschaffenden in der Region sind unter anderem der Filmverband Südwest und die Film Commission Region Stuttgart. Die Film Commission fungiert primär als Anlaufstelle für Beratung und Koordination bei der Filmherstellung, während der Filmverband Südwest die Wahrung und Förderung der Interessen der Filmschaffenden bei der Politik und anderen zentralen Akteuren vertritt.

## Zusammenfassung – Status quo und Stärken der Region

*»Die drei Säulen des Erfolges in der Region, um die uns so viele beneiden, sind die Förderung, die Ausbildung und die beiden Events FMX und ITFS.«*  
Heiko Burkardsmaier, Accenture Song Content Germany GmbH  
(ehemals Mackevision)

Auf den ersten Blick scheint es also so zu sein, dass die Region Stuttgart im Bereich Medienproduktion trotz der aktuellen Krise auf ihre Stärken bauen kann. Vor allem die gute Vernetzung – durch Initiativen der MFG und des Filmverbands Südwest –, die herausragenden Hochschulen und Universitäten sowie die überregional wirkenden Veranstaltungen werden als positive Einflüsse auf die Medienproduktion gesehen. Trotzdem zeigen sich in den Gesprächen mit den Unternehmen und Institutionen im Bereich der Medienproduktion Zweifel über die langfristige Standortstärke und eine Unzufriedenheit mit den politischen Entscheidungen und Initiativen der letzten Jahre.

### 3. Strukturprobleme der Medienproduktion

Spricht man mit den Medienproduzierenden der Region, entsteht der Eindruck, das unflexible, vorsichtige und wenig vorausschauende Agieren der Politik habe dazu geführt, dass der Standort nicht nur nicht ausreichend auf zukünftige Entwicklungen in der Medienproduktion ausgerichtet ist, sondern schon jetzt den Anschluss an nationale und internationale Konkurrenzstandorte verloren hat. Die Befürchtung ist, dass die Erfolge der vergangenen politischen Entscheidungen, die den Standort vor allem im Bereich Animation und VFX nach vorne gebracht haben, die Investitionsbereitschaft der Politik nun hemmen, da nach außen das Bild entstanden ist, dass eine Strategie der Bewahrung und eine Aufrechterhaltung des Status quo ausreichen, um die Region für die Zukunft auszurichten. Diese Einstellung bremst Entwicklungspotenzial und Zukunftsperspektiven. Um dieser Entwicklung entgegenzuwirken, muss die Politik zeitnah und auf einer sachlich soliden Basis die Weichen stellen, um den Standort wieder deutschlandweit in der Spitzengruppe zu verorten.

#### Die Stimmen der regionalen Medienschaffenden

Zu weiterer Unzufriedenheit hat die bisherige politische Behandlung von Vorschlägen aus der Branche, den Universitäten und den Hochschulen geführt. Der von der Filmakademie initiierte Plan eines Immersion Labs mit angeschlossenem Virtual Production Studio von 2019 wurde politisch nicht weiterverfolgt. Auch die im Arbeitsalltag deutlich spürbaren Mängel in der technischen Infrastruktur, vor allem die hohen Betriebskosten eines Glasfaseranschlusses, werden seit Jahren kritisiert, obwohl sich dank der Bemühungen der Gigabit Region Stuttgart GmbH (GRS) die Verbesserungen im Ausbau seit 2019 deutlich beschleunigt haben. Die GRS ist eine Gesellschaft der Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH, der Landeshauptstadt Stuttgart und der fünf Landkreise, die gemeinsam mit den Breitbandzweckverbänden der Landkreise und der Stadt Stuttgart in Zusammenarbeit mit der Deutschen Telekom das Vorhaben verfolgt, die Region Stuttgart flächendeckend mit Glasfaser zu versorgen. Die Kosten sind aber oft gerade für kleine Unternehmen noch immer nicht refinanzierbar. Dadurch entsteht die Gefahr, dass sich die bestehenden Stärken der Region nicht weiter entfalten können oder durch die veraltete technische Infrastruktur verloren gehen.

Zeitgleich fühlen sich die Medienproduzierenden nicht gehört, wenn ihre kritischen Äußerungen nicht konstruktiv wahrgenommen und nötige Maßnahmen nur als mögliche „Perspektiven“ dargestellt werden. Beispielsweise steht die „Filmkonzeption Baden-Württemberg 2020“ vermehrt in der Kritik, den aktuellen Stand der Filmwirtschaft und die Ergebnisse der über ein Jahr lang intensiv geführten Gespräche nicht angemessen wiedergegeben zu haben. Die Bereitschaft der Beteiligten, in Zukunft aktiv an den politischen Prozessen der Standortstärkung teilzunehmen, ist dadurch gesunken.

Deren Beteiligung ist jedoch essenziell, da Politiker\*innen Grundlagen und Details der Sachverhalte, über die sie entscheiden, nicht in derselben Tiefe verstehen wie die Expert\*innen aus den entsprechenden Bereichen. Es müssen also weiterhin Wege gefunden werden, den Austausch zwischen Expert\*innen und Politiker\*innen zu fördern, mit einem deutlichen Engagement der Entscheidungsträger\*innen für die zeitnahe Umsetzung der notwendigen Maßnahmen.





Abb. 9: © Virtual Production – Filmakademie Baden-Württemberg

### Fachkräftemangel in der Region Stuttgart

Neben der technischen Infrastruktur wird der Fachkräftemangel als weitere zentrale Herausforderung am Standort benannt, obwohl berücksichtigt werden muss, dass der Fachkräftemangel deutschlandweit und interindustriell zu diagnostizieren ist. Das Problem, qualifizierte Mitarbeiter\*innen – vor allem in den technischen Gewerke und im Projektmanagement – anzuwerben, wurde und wird in jedem Konzeptionsgespräch und bei Netzwerktreffen im Hinblick auf das Image und die beruflichen Möglichkeiten in der Region häufig besprochen. Dass Absolvent\*innen nach ihrem Studienabschluss oft direkt abwandern und kaum Zuzug aus anderen Bundesländern zu verzeichnen ist, ist nicht zuletzt angesichts der hervorragenden Ausbildungsstätten im Bereich der Medienproduktion am Standort alarmierend. Der aufgrund dieser speziellen Situation in der Region verschärfte Fachkräftemangel verhindert, dass die hiesigen Studios angebotene Projekte annehmen können oder führt dazu, dass Personal in anderen Bundesländern gefunden werden muss. Zusätzlich ist es für kleine und mittelständische Unternehmen sowie Neugründungen schwer, mit den großen Medien- und Industriefirmen um Angestellte zu konkurrieren.

### Zurückbleiben der Filmproduktion im nationalen Vergleich

Die Erfolge der Filmwirtschaft in der Region Stuttgart und in Baden-Württemberg teilen sich in ungleicher Weise zwischen dem klassischen Filmgewerbe und der VFX- und Animationsbranche auf. Im Vergleich zur Animation ist das Produktionsvolumen von Realfilmen vor Ort, gemessen an anderen Medienstandorten in Deutschland, sehr niedrig. Die Region Stuttgart stellt dabei in Baden-Württemberg immer noch den vitalsten Standort dar. Dennoch führt die geringe Auftragsdichte dazu, dass sich immer weniger Produktionsfirmen am Standort halten können. Der so entstehende Teufelskreis schwächt die Produktionslandschaft der Region.



### Niedriger Etat der Film- und Medienförderung

Auch die Möglichkeiten zum Ausbau und zur Verbesserung der Förderlandschaft wurden in den Gesprächen thematisiert. Zwar haben vor allem die MFG und die Bundesförderung einen insgesamt guten Ruf, allerdings zeigt sich im bundesweiten Vergleich, dass das Fördervolumen der MFG (exklusive Coronahilfen) mit etwa 15 Millionen Euro deutlich niedriger ist als die Volumen der großen Konkurrenzstandorte. In Bayern wurden 2021 fast 33 Millionen Euro für die Film- und Fernsehförderung ausgegeben, in Nordrhein-Westfalen über 41 Millionen Euro und in Berlin mehr als 43 Millionen Euro. Kompliziert wird es vor allem, wenn Studios verschiedene Förderungen für ein Projekt in Anspruch nehmen wollen. Die Systeme der einzelnen Förderinstitutionen sind oft zu unterschiedlich, für die Antragsteller\*innen sehr arbeitsaufwendig und greifen nicht gut ineinander.

### Undurchsichtige Strukturen und fehlende Brücken zwischen den Industrien und Ministerien

Innovationsdrang und Experimentierfreude müssen besser gefördert werden. Dies wird unter anderem durch die politische Trennung der Zuständigkeiten innerhalb der Landesregierung Baden-Württemberg erschwert. In der Medienlandschaft, in der Wissenschaft, Kultur und Wirtschaft oft ineinandergreifen, überschneiden sich die Aufgabenbereiche des Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus (WM) und des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst (MWK) in erheblichem Maß. Die Verteilung der Zuständigkeiten für Kreativbranchen und andere Wirtschaftszweige auf verschiedene Landesministerien ist für die Förderung von Medienproduktionen hinderlich. So sind beispielsweise die Fördermöglichkeiten für Hochschulen und Universitäten in der Entwicklung neuer Technologien eingeschränkt, obwohl auch diese einen erheblichen Beitrag zur medienpraktischen Ausbildung leisten. Dazu kommt, dass die Struktur der beteiligten Institutionen von Vertreter\*innen der Unternehmen als intransparent beschrieben wird.

Der Bedarf an einer starken Kooperation der für den Filmstandort zuständigen Ministerien wird bereits in dem 2020 erschienenen Positionspapier des landesweiten Ausschusses für Medien- und Filmwirtschaft formuliert, der bei der IHK Reutlingen angesiedelt ist. Die Notwendigkeit, „die zuständigen Ministerien zu koordinieren“, und der Bedarf an „Strukturen, die der weiterwachsenden Bedeutung der Film- und Medienwirtschaft gerecht werden“, werden auch hier betont. Die vorgeschlagene Entwicklung einer gemeinsamen Strategie ist ein sinnvoller Schritt zur besseren Zusammenarbeit zwischen den betreffenden Ministerien, wobei hier das Staatsministerium mit seiner Zuständigkeit für Rundfunk- und Medienpolitik eine koordinierende Rolle einnehmen könnte. In einer von der Digitalisierung geprägten Welt werden bildgebende Medien in allen Industrien immer wichtiger. Daher müssen auch die wirtschaftlichen Verbindungen zwischen Industrie und Kultur stärker berücksichtigt werden.

## 4. Schritte zum Aufbau nachhaltiger Strukturen

Aus den Gesprächen mit den teilnehmenden Unternehmen und Institutionen wurden verschiedene Handlungsvorschläge entwickelt, die die Region in Bezug auf die Zukunft der Medienproduktion stärken sollen. Diese Initiativen müssen sowohl kurz- und mittel- als auch langfristig angelegt und im permanenten Austausch mit den Medienproduzierenden der Region weiterentwickelt werden. Dabei ist es wichtig, dass die Politik dynamisch handelt, auch, um den Medienschaffenden nicht das Gefühl zu geben, Energie und Zeit ohne greifbare Resultate eingesetzt zu haben. Dass die rasante Medienentwicklung zu schnellem Handeln zwingt, ist unumstritten. Zu den zentralen Forderungen der Befragten an die Politik gehören:

- Technische Infrastruktur: zügige Verbesserung der (technischen) Infrastruktur in der Region Stuttgart und die Stärkung des Standorts in einer modernen, dezentralen Arbeitswelt durch ein Angebot von Hightech-Produktionsinfrastruktur und technisch-gestalterischen Ökosystemen, verbunden mit der Möglichkeit zur weiteren Forschung und Entwicklung
- Gewinnung und Ausbildung von Fachkräften: wirksame Maßnahmen zur Überwindung des Fachkräftemangels und die Schaffung von attraktiven Anreizen für Gründungen in der Region
- Vielfalt der Produktionen: Ausbau der Produktionslandschaft im Bereich Film- und Serienproduktion zur Stärkung einer diversen Medienlandschaft außerhalb der Bereiche VFX und Animation
- Deutliche Aufstockung des Fördervolumens: Erhöhung der Fördergelder und Ausweitung der Förderangebote für die Medienproduktion in der Region

### 4.1 (Technische) Infrastruktur und Forschungszentren für Creative Mediatechnologies

Eine große Herausforderung, die sowohl von Unternehmen als auch von Institutionen als Problemstelle für die zukunftsorientierte Medienproduktion in der Region Stuttgart identifiziert wird, ist die fehlende oder schlecht ausgebaute (technische) Infrastruktur. Hierzu gehören vor allem das Glasfasernetz und die hohen Kosten, die mit einem Anschluss verbunden sind, sowie das Fehlen innovativer Produktions-, Experimentier- und Forschungsräume.

#### 4.1.1 Das Glasfasernetz

Der schlechte Ausbau des Glasfasernetzes und die hohen Kosten des Betriebs werden von den Unternehmen und Medienschaffenden in der Region Stuttgart schon seit Jahren kritisiert. Schlechte Internetverbindungen wurden unter dem Schlagwort „Turnschuhnetzwerk“ im Rahmen der Produktion eines Biene-Maja-Films, für die Festplatten aufgrund der schlechten Internetverbindungen mit dem ÖPNV vom Studio zum HLRS und zurück gefahren werden mussten, bereits 2016 publik gemacht. Im gleichen Jahr veröffentlichte die Wirtschaftsförderung Region Stuttgart

GmbH eine „Planungsstudie für die Glasfaservernetzung von Animations- und VFX-Studios in der Region Stuttgart“ mit Handlungsempfehlungen für die Unternehmen, die Kreativareale, die Carrier und die öffentliche Hand zur Verbesserung des Glasfasernetzes.

Seit 2019 hat sich die Verbreitung von Glasfaseranschlüssen in der Region Stuttgart dank der Arbeit der Gigabit Region Stuttgart (GRS) deutlich verbessert. Die Prozentzahl der Haushalte mit „Glasfaser bis ins Haus“ (FTTH/B) ist nach Angaben der GRS zwischen Anfang 2019 und Mitte 2021 von 2,3 auf 10 Prozent gestiegen. Trotz der guten Entwicklung liegt die Gesamtzahl der FTTH/B-Anschlüsse derzeit noch in einem niedrigen Bereich. Vergleicht man die Zahlen mit der von Statista veröffentlichten Statistik zur „Verfügbarkeit von Breitbandinternet über FTTH/B für Haushalte in Deutschland nach Bundesland“, liegt die Region Stuttgart, Stand Mitte 2021, über dem Durchschnitt in Baden-Württemberg (7,4 %). Führendes Bundesland ist Hamburg (81,7 %). Auch Bayern (18,2 %) und Nordrhein-Westfalen (16,6 %) verfügen im Vergleich über mehr FTTH/B-Anschlüsse als die Region Stuttgart.

Zusätzlich bemängeln Unternehmen die hohen Kosten beim Legen oder Untermieten eines Glasfaseranschlusses. Weil die meisten Unternehmen Büroräume anmieten müssen, rentieren sich die hohen Kosten der Verlegung von Glasfaser vor allem für klein- und mittelständische Unternehmen nicht oder sind nicht finanzierbar.

Das Versäumnis im Ausbau der technischen Infrastruktur ist ein großes Hindernis für die Arbeit von Studios, dem dringend entgegengewirkt werden muss. Eine Maßnahme muss die Reevaluierung der Handlungsempfehlungen der Planungsstudie von 2016 sein. Die Kosten für das Verlegen des Anschlusses und – in Absprache mit den Kommunikationsunternehmen – der Betrieb eines solchen Anschlusses müssen finanzierbar sein.

Gerade in Anbetracht des allgemeinen Digitalisierungsschubs bei Arbeitsabläufen durch die Coronapandemie muss sich Deutschland an den EU-Ländern orientieren, die bei hochwertiger und kostengünstiger Glasfasernutzung führend sind. Im Hinblick auf die Bedeutung der Animations- und VFX-Unternehmen am Standort muss auf die Dringlichkeit dieser infrastrukturellen Maßnahmen mit Nachdruck hingewiesen werden.

#### 4.1.2 Research Hub Virtual Production

Viele Befragte, sowohl aus den Unternehmen als auch aus den Institutionen, wünschen sich technologisch hochwertige Produktionsbedingungen in der Region, auch zur Realisation neuer Produktionsformen im Feld der virtuellen Produktion.

Virtual Production ist eine Produktionstechnik, bei der mithilfe von LED-Wänden und Echtzeit-Game Engine (z. B. Unity3D oder Unreal) Echtzeit-Rendering direkt am Set durchgeführt wird, um digitale Hintergründe, die bei klassischen Greenscreen-Produktionen in der Postproduktion hergestellt werden, schon beim Drehen einzusetzen.

Nach dem Einsatz von Virtual Production für die Star-Wars-Serie „The Mandalorian“ (2019) ist die Nachfrage nach dieser Produktionstechnik stark gestiegen. Virtual Production kommt zunehmend in allen Bereichen der Medienproduktion zum Einsatz, darunter Film- und Serienproduktionen, Dokumentationen und Reportagen, Werbung, Fernsehsendungen, Kunstprojekte und Events. Auch für die Hochschulen und Universitäten ist Virtual Production von besonderer Bedeutung, um Studierende auf die Arbeit mit der neuen Technologie vorzubereiten. In den letzten Jahren



Abb. 10: © LEDcave by Rent Event Tec GmbH

Virtual Production in der LEDcave Mannheim. Der Sand im Vordergrund und die Pflanze auf der linken Bildhälfte sind real, die Palmen und die Oase im Hintergrund sind mit einer Echtzeit-Game Engine auf die LED-Wand projiziert.

sind sowohl international als auch national eine Reihe von Virtual Production Studios entstanden. Hierzu gehören in Deutschland die Studios DARK BAY und die HALOSTAGE in Babelsberg, LEDcaves in Mannheim, Köln und Berlin und die HYPERBOWL in Penzing bei München. Die Region Stuttgart, die bis heute kein eigenes Virtual Production Studio hat, fällt gegenüber den Konkurrenzstandorten zurück. Teams müssen an andere Produktionsorte reisen, wenn sie die Technik nutzen wollen. Auch die Hochschulen müssen für die Lehre auf alternative Lösungen wie das Leihen von LED-Wänden und auf Kooperationen mit Partnern außerhalb der Region zurückgreifen.

### **Virtuelle Produktion: Eine Technik mit vielen Herausforderungen ...**

Der Einsatz von virtueller Produktion bringt erhebliche Veränderungen des Produktionsprozesses mit sich. Arbeitsaufgaben, die üblicherweise in der Postproduktion erledigt werden, gehören jetzt zur Pre-Production, sodass der Workflow umgestellt werden muss. Neue Expertisen (Design mit Echtzeit-Game Engines wie Unreal und Unity3D) und neue Positionen am Set sowie ein Umdenken bei der Konzeption von neuen Produktionen sind gefragt. Die Planung und Nutzung eines Virtual Production Studios erfordert spezielle Fähigkeiten der Betreiber\*innen, die während der Einführung der Technik entwickelt werden müssen, um mit der hohen Dynamik dieses Medienwandels Schritt zu halten.

Ein gutes Virtual Production Studio muss für möglichst viele Bereiche der Medienproduktion in der Region Stuttgart nutzbar sein, deren Belange bereits bei der Konzeption des Studios bedacht werden müssen. Film- und Serienproduktionen arbeiten beispielsweise häufig mit einer Kamera und nicht live, während ein Virtual Production Studio prinzipiell auch für den Einsatz von Live-Sendungen im Fernsehen und für das Drehen mit mehreren Kameras ausgerüstet werden muss.

Für die neuen Aufgaben am Set gibt es momentan zu wenig Fachkräfte. Die veränderten Produktionsprozesse und Kommunikationsabläufe führen zu einer Veränderung der Hierarchie und sind für viele Medienschaffende ungewohnt. Hier besteht Bedarf an Weiterbildung. Auch der Aufbau und die Betreuung eines Virtual Production Studios erfordert verschiedene Expertisen, vor allem für die physische Technik und die Zuspeltechnik. All diese Arbeitsaufgaben müssen bereits in Ausbildung und Lehre berücksichtigt werden. Jan Adamczyk, Professor für Audiovisuelle Medien an der Hochschule der Medien, betont: *„Die Studierenden sind vom Thema Virtual Production sehr begeistert. Für uns in der Lehre ist es aber wichtig, das richtige Fundament aufzubauen und die Fülle an aktuellen Innovationen auf vernünftige Weise und mit dem richtigen Zeitplan mit den Studierenden zusammen zu erarbeiten. Gerade dafür ist der Master als Konzept so entscheidend. Aber das ist ja das Spannende an Innovationen, dass man Produktionstechniken näherbringt und die nächsten Schritte zusammen mit den Studierenden geht.“*

Für die Planung eines Virtual Production Studios muss zusätzlich der aktuelle Markt berücksichtigt werden, da in den letzten Jahren andernorts bereits viele Studios, die die Technologie anbieten, entstanden sind. Bei der Konzeption muss also bedacht werden, welches Alleinstellungsmerkmal ein Studio in der Region Stuttgart gegenüber den Konkurrenzstandorten haben kann. Unter den Befragten besteht die berechtigte Sorge, dass sich durch den erhöhten Konkurrenzkampf nicht alle Studios werden halten können. Ein Unique Selling Point (USP) ist ein wichtiger Faktor für den Erfolg eines Studios, insbesondere in einer produktionsärmeren Gegend. Ein Virtual Production Studio muss also auf seine langfristige Nutzbarkeit und wirtschaftliche Tragbarkeit hin geplant werden. Da die Kosten für die Nutzung eines Virtual Production Studios sehr hoch und somit für viele Produktionen unattraktiv werden können, gilt es hier, die Vorteile eines solchen Studios richtig einzusetzen und so kosteneffizient wie möglich anzubieten.



Abb. 11: © b.ReX GmbH/Bruce B. Corporate Communication GmbH

Virtual Environments für eine Werbefilmproduktion der b.ReX GmbH aus Stuttgart





Abb. 12: © jn jangled nerves GmbH



Abb. 13 © jn jangled nerves GmbH

Virtual Production für die Automobilbranche bei der Weltpremiere des VW ID.4 GTX als Mixed-Reality-Installation, in der sich die Grenzen zwischen Realität und virtuellem Raum auflösen

### ... und Potenzialen

Weitere Vorteile, die ein Virtual Production Studio bietet, sind neben der grundsätzlichen Innovation vor allem dessen effizienter und ökologisch nachhaltiger Einsatz.

Virtuelle Produktion erlaubt die Aufnahme verschiedener virtueller Hintergründe an einem Standort. Das aufwendige und kostenintensive Drehen an verschiedenen Standorten sowie der Transport von Crew und Equipment werden reduziert oder ganz überflüssig. Gleichzeitig sind die virtuellen Hintergründe unabhängig von äußeren Einflüssen wie Wetter, Lichtverhältnissen oder Tages- und Jahreszeit. Das macht Drehtage besser planbar und Drehpläne effizienter. Ein Sonnenuntergang beispielsweise ist bei einem Live-Dreh nur in engen Zeitfenstern realisierbar und in einem Greenscreen-Studio müssen die richtigen Lichtverhältnisse erst aufwendig nachgeahmt werden. Vor einer LED-Wand, die ihr eigenes Licht abgibt, kann der Sonnenuntergang jedoch beliebig oft reproduziert werden. Einmal „gebaut“, können die virtuellen Hintergründe außerdem immer wieder verwendet und nachträglich variiert werden. Dies ist vor allem für die Produktion von Serien attraktiv und kosteneffizient.

*» Virtual Production ist das große Thema. Wenn das Konzept des Immersion Labs umgesetzt worden wäre, hätten andere Regionen jetzt nicht so einen Vorsprung. Und bei Virtual Production geht es ja nicht nur um die technologische Zukunft, sondern es geht auch ganz klar um das nachhaltige Produzieren.«*  
Stefanie Larson, AMCRS

Durch diese Vorteile erweist sich Virtual Production auch als zukunftsweisend für das Green Shooting. Trotz des erhöhten Stromverbrauchs durch die LED-Wände und die erforderliche Rechenleistung stellen virtuelle Produktionen durch das Vermeiden von Reisen oder die Reduktion von Drehtagen eine klimaschonende Alternative zum Dreh vor Ort dar. Baden-Württemberg und die Region Stuttgart, die vor allem dank Initiativen der MFG zum Vorreiter im Feld des Green Shooting geworden sind, könnten hier Zeichen für klimaschonende Medienproduktionen setzen.

Auch beim Dreh selbst bietet Virtual Production im Vergleich zur Arbeit mit Greenscreens und VFX einige Vorteile. Darsteller\*innen und Crew haben durch die Abbildung von Hintergründen auf den LED-Wänden eine visuelle Referenz für die fiktive Umgebung und können so realistisch in und mit digitalen Welten interagieren. Gleichzeitig können kreative Entscheidungen zur Gestaltung der Hintergründe noch beim Dreh getroffen und direkt vor Ort umgesetzt werden.

Ein weiteres Argument für den Bau eines Virtual Production Studios ist die Stärkung des Standorts in einer modernen Arbeitswelt, in der sich die Produktionsprozesse in den letzten Jahren stark gewandelt haben. Angetrieben durch die Coronapandemie, ist die Bedeutung des physischen Arbeitsplatzes heute deutlich geringer als noch vor ein paar Jahren. Immer mehr Formen des ortsungebundenen Arbeitens werden erprobt. Auch wenn solche Entwicklungen viele Chancen bergen, könnten sie die Bedeutung des Standorts als Ort der Medienproduktion unterwandern. Durch das Angebot eines innovativen Virtual Production Studios würden mehr Projekte vor Ort produziert und dieser Entwicklung entgegengewirkt.

Gleichzeitig bietet die Dezentralisierung von Produktionsprozessen die Möglichkeit, angesehene internationale Projekte zu Teilen in der Region zu produzieren. Im Bereich VFX sehen wir dies bereits durch internationale Kooperationen und Aufträge realisiert. Diese Rolle kann der Standort in Zukunft jedoch nur erfüllen, wenn die technische Infrastruktur für die neuesten Produktionsarten gegeben ist, sonst verliert man Projekte an Konkurrenzstandorte.

Abb. 14: © siehe Abb. 16)



Abb. 15: © siehe Abb. 16)



Abb. 16: © b.ReX GmbH/Bruce B. Corporate Communication GmbH

Motion Capture und Facial Performance Capture für Virtual-Production-Prozesse mit Game Engines und animierten Avataren. Der Motion-Capture-Anzug (Abb. 14) ermöglicht eine Echtzeit-Steuerung des 3-dimensionalen Avatars auf dem Bildschirm. Dieser Avatar kann in Game Engines in eine animierte 3-dimensionale Umgebung eingefügt werden (Abb.15).

Schließlich muss bedacht werden, wie groß das Innovationspotenzial eines solchen Studios sein kann, wenn man es nicht nur für die Produktion nutzbar macht, sondern auch als Forschungs- und Experimentierraum denkt. Virtual Production bietet, unter anderem durch den Einsatz von Game Engines, Anbindungen an andere innovative Technologien wie Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR). Diese neuen Medien- und Produktionsformen werden sowohl in den Hochschulen als auch in den Unternehmen als Technologie mit großem Zukunftspotenzial gesehen. Auch die Einbindung von Künstlicher Intelligenz (KI) in die Medienproduktion könnte durch ein Virtual Production Studio vorangetrieben werden.

### Ein Research Hub Virtual Production als Alleinstellungsmerkmal der Region

Dieses Potenzial kann ein Virtual Production Studio in Stuttgart nutzbar machen, wenn bei der Konzeption und Umsetzung die Stärken der Region genutzt werden.

Mit der Hochschule der Medien in Stuttgart und der Filmakademie Baden-Württemberg – vor allem dem Animationsinstitut – in Ludwigsburg gibt es in der Region bereits gut etablierte Ausbildungsstätten, um Fachkräfte im Bereich der virtuellen Produktion auszubilden. Das Zentrum für Medienkompetenz an der Universität Tübingen richtet derzeit ein Studio mit einer Virtual Production Wall ein, das für Forschung und Lehre genutzt werden kann. Mit der Planung eines Virtual Production Studios in der Region Stuttgart sollten die Hochschulen ihr bereits bestehendes Angebot in diesem Bereich ausweiten können, um dem erwarteten Fachkräftemangel entgegenzuwirken.

Durch die Spezialisierung des Standorts im Bereich Animation und VFX gibt es vor Ort bereits eine Reihe von Unternehmen, die mit den für Virtual Production benötigten Echtzeit-Engines vertraut sind. Zusätzlich sind diese Unternehmen und ihre Expertise durch das AMCRS schon jetzt



Abb. 17: © Animationsinstitut/Filmakademie Baden-Württemberg GmbH

Das Virtual Production Editing Tool „VPET“ wird am Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg als Open-Source-Software entwickelt. Diese nutzer\*innenfreundliche Smartphone-Anwendung ermöglicht u. a. Echtzeit-Anpassungen von Lichteinstellungen, Animationen und Gegenständen bei Virtual-Production-Aufnahmen.



Weitere Informationen über „VPET“



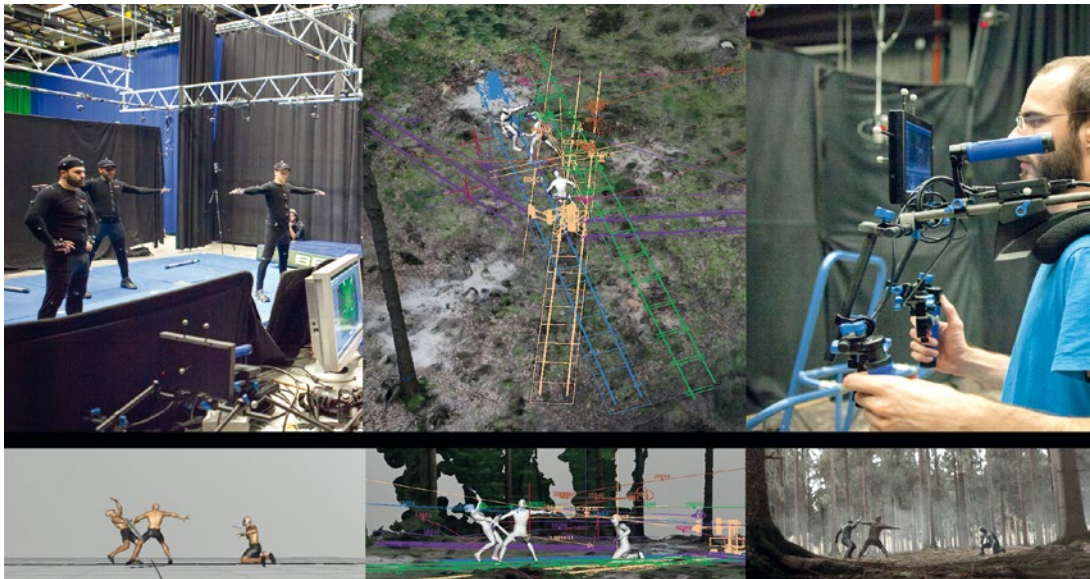


Abb. 18: © Animationsinstitut/Filmakademie Baden-Württemberg GmbH

Bei Medienproduktionen im Virtual-Production-Bereich werden Motion-Capture-Aufnahmen, klassische Filmaufnahmen und virtuelle Umgebungen in Game Engines zusammengeführt, um innovative Produktionsprozesse zu ermöglichen.

gut vernetzt. Dieses Netzwerk sollte bei der Konzeption des Studios genutzt werden. Auch die befragten Vertreter des SWR sehen großen Nutzen in einem Virtual Production Studio in der Region Stuttgart. Hier sollten Konzepte erarbeitet werden, die das Virtual Production Studio sowohl für wirtschaftliche Unternehmen und Produktionen als auch für den öffentlich-rechtlichen Rundfunk nutzbar machen.

Da Virtual Production als prägender Entwicklungssprung in der Filmproduktion gilt, ist der Schritt, diese Produktionsform in der Region anzubieten, wichtig, um mehr hochwertige Projekte an den Standort zu locken. Nur so ist es in Zukunft möglich, Fachkräfte an die Region zu binden und den Anschluss an die Konkurrenzstandorte nicht zu verlieren. Gleichzeitig muss bedacht werden, dass ein solches Studio sich langfristig auch wirtschaftlich tragen muss. Eine breite Aufstellung in den Anwendungsmöglichkeiten und eine zukunftsorientierte Planung sind hierfür essenziell. Neben der Ausrichtung auf verschiedene Medienformen und -formate ist ein Virtual Production Studio in der Region Stuttgart optimalerweise nicht nur als Lehr-, Forschungs- und Produktionsort für Unternehmen, Sender und Hochschulen nutzbar, sondern bietet gleichzeitig die Möglichkeit, die technischen Entwicklungen in der Medienproduktion weiter voranzutreiben. Die Forschung muss als zwingender Bestandteil der Medienproduktion begriffen werden, damit der Standort sich national und international behaupten kann. Die Weiterentwicklung der technischen Möglichkeiten ist in einer so ausbildungsstarken Region wie Stuttgart eine Chance, auch langfristig neue Maßstäbe in der Medienproduktion zu setzen. Durch den Fokus auf die permanente Entwicklung und das Integrieren der Forschungsabteilungen der Hochschulen in das Virtual Production Studio entstünden weitere Möglichkeiten für die Vernetzung von Medienproduktion und KI-Forschung, vor allem in enger Zusammenarbeit mit dem Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI) der Hochschule der Medien und dem Cyber Valley Tübingen/Stuttgart. Da eine Stärke der Region in der Vernetzung regionaler Unternehmen und ausbildender Institutionen besteht, sollte ein Produktionszentrum direkt an dieser Schnittstelle von Forschung, Kreativwirtschaft und Medienproduktion betrieben werden. Alle Institutionen vor Ort sind bereits in internationale Kooperationen eingebunden, sodass bei entsprechend intensiver Kommunikation nach außen der Standort überregional gestärkt werden und für Absolvent\*innen und Firmengründungen attraktiver gemacht werden kann. Die Konzeption des Research Hubs Virtual Production muss auf der vorhandenen Infrastruktur aufbauen und diese gezielt technisch, räumlich und personell erweitern.



## 4.2 Maßnahmen zur Lösung des Fachkräftemangels

Die Gespräche mit den Unternehmen und Institutionen zeigen, dass trotz der guten Ausbildungsmöglichkeiten am Standort durch den SWR, die Hochschule der Medien, die Filmakademie und andere Hochschulen und Universitäten nicht genug der ausgebildeten Fachkräfte am Standort gehalten werden. Auch die Zahl der begonnenen Ausbildungen geht zurück. Der SWR arbeitet gemeinsam mit der ARD und der Produzentenallianz aktuell an Initiativen, den Nachwuchs insbesondere auch in den produktionstechnischen Gewerken zu fördern. Beispiele dafür sind eine offene Informationsplattform für Brancheninteressierte und eine mehrwöchige Hospitation von Volontär\*innen für Aufnahmeleitungen vice versa zwischen Rundfunkanstalten und Produktionsfirmen.

### Die Nachwuchszahlen gehen zurück ...

Gemäß der Stellungnahme des MWK zum von einigen Landtagsabgeordneten eingeforderten Bericht zur „Situation der Filmwirtschaft in Baden-Württemberg“ 2020 zeigen die Zahlen der IHK, dass die Zahl der neuen Ausbildungsverträge in den Berufen der (Werbe-)Filmwirtschaft am Standort Baden-Württemberg seit 2008 abgenommen hat. Berücksichtigt wurden die Ausbildungsberufe Medienkaufmann/-kauffrau Digital und Print, Kaufmann/Kauffrau für audiovisuelle Medien, Mediengestalter\*in Bild und Ton und Mediengestalter\*in Digital und Print mit allen Fachrichtungen. Während es im Jahr 2008 noch 836 Neuverträge in diesen Bereichen gab, verringerte sich deren Zahl auf 574 im Jahr 2019. Diese Entwicklung ist allerdings auch durch den demografischen Wandel verursacht. Die vielen Stellen, die für die geburtenstarken Jahrgänge der Babyboomer-Generation geschaffen wurden, können durch die nachfolgenden geburtenschwächeren Jahrgänge nicht mehr nachbesetzt werden.

Optimistischer gestaltet sich die Situation an den hiesigen Hochschulen. Die Hochschule der Medien verzeichnete 2020, dass alle Studiengänge zum Wintersemester 2020/2021 voll belegt waren. Für die Bachelor- und Masterstudienangebote sind in diesem Semester insgesamt 6573 Bewerbungen eingegangen. Beständig hohe Bewerber\*innenzahlen sprechen für die Qualität und den Ruf der Hochschule. Die Entwicklung der Zahlen gilt es in Zukunft weiter zu beobachten, da sich auch die Hochschulen aufgrund des demografischen Wandels auf die Möglichkeit sinkender Bewerber\*innenzahlen einstellen müssen. Gerade in den technischen Studiengängen könnte diese Entwicklung zu einer Verschärfung des Fachkräftemangels führen.

### ... und viele Nachwuchskräfte verlassen die Region

Neben den sinkenden Zahlen der neuen Ausbildungsverträge ist es ein weiteres Problem, dass die in der Region ausgebildeten Fachkräfte zu selten am Standort Region Stuttgart bleiben.

Die Gründe für das Abwandern von Absolvent\*innen sind vielfältig. Zum einen sind Absolvent\*innen der hiesigen Hochschulen so gut ausgebildet, dass sie problemlos gut dotierte Stellen auf der ganzen Welt finden. Auch wenn dies für die ausgezeichnete Ausbildung am Standort spricht, zeigt sich in den Gesprächen, dass es einen großen Bedarf gibt, mehr Absolvent\*innen dazu zu motivieren, nach dem Abschluss in der Region zu bleiben. Durch den Wegzug der jungen Kreativen geht dem Standort nicht nur Arbeitskraft, sondern auch Knowhow und Innovationspotenzial verloren. Die HALOSTAGE, ein Virtual Production Studio in Babelsberg, wurde beispielsweise von dem Stuttgarter Unternehmen ICT gebaut und wird nun unter anderem von Absolventen der Hochschule der Medien betrieben. Dies ist nur ein Beispiel dafür, dass Expertise und technische Innovation aus Baden-Württemberg in andere Bundesländer abwandern.

Als konkrete Maßnahme soll in Zusammenarbeit mit den Universitäten und Ausbildungsstätten ein Anreizsystem erarbeitet werden, das nicht nur den beschriebenen Abwanderungstendenzen entgegenwirkt, sondern den Standort auch für die Zuwanderung von Expert\*innen aus der ganzen Welt attraktiv macht. Für Berufseinsteiger\*innen ist das Sammeln von Erfahrungen an anderen Standorten generell wichtig, ganz gleich, woher sie kommen oder wohin sie gehen. In diesem Wettbewerb um die besten Köpfe müssen sich die Region Stuttgart und das Land Baden-Württemberg positionieren, um Menschen aus anderen Ländern zu gewinnen und die Diversität der kreativen und technischen Teams zu steigern.

### Stuttgart – (k)ein Ort zum Leben und Arbeiten?

Ein Faktor für die ausbleibende Zuwanderung von Fachkräften ist das schlechte Image der Industriestadt Stuttgart als Wohn- und Arbeitsort. Auch negative Schlagzeilen über den Stuttgarter Bahnhof, die hohe Luftverschmutzung und die Aktivitäten der Querdenkerbewegung haben der Reputation der Stadt geschadet. Für viele Medienproduzierende ist die Stadt weniger attraktiv als die großen nationalen Medienstandorte Berlin, München, Köln oder Hamburg. Es ist also unerlässlich, dass sich die Politik mit dem Image, das Stuttgart im Vergleich zu anderen nationalen Medienproduktionsstädten hat, auseinandersetzt und langfristige Strategien entwickelt, dieses Image zu verbessern. Zu diesen Strategien muss eine Verbesserung der Lebensqualität und der wirtschaftlichen Bedingungen gehören. Auch der konstante Anstieg der Mietpreise ist höchst problematisch. Einer Recherche von Statista zufolge befindet sich Stuttgart im zweiten Quartal 2022 mit einer Durchschnittsmiete von 15,31 Euro pro Quadratmeter auf Platz 4 der teuersten Städte Deutschlands, nach München, Frankfurt am Main und Berlin. Das Fehlen von bezahlbarem Wohn- und Arbeitsraum, schlechte Möglichkeiten der Kinderbetreuung, nur schwer bezahlbarer und ausbaufähiger ÖPNV sowie weitere Einschnitte in die Lebensqualität sind nicht nur in der Kreativbranche ein großes Hindernis. Beispielsweise ist anzumerken, dass bessere Konzepte zur Vereinbarkeit von Arbeit und Familie gefunden werden müssen, sodass ein Leben in Stuttgart auch für gut ausgebildete Frauen attraktiver wird.

Diese Problemlage könnte sich in den nächsten Jahren weiter verschärfen. Das ortsungebundene Arbeiten hat seit der Coronapandemie rasant zugenommen und die Arbeitswelt hat sich generell stark gewandelt. Da diese Umbrüche eine langfristige Veränderung von Arbeitsweisen mit sich bringen, ist es nötig, den Standort als Wohn- und Arbeitsort attraktiv zu machen. Viele Tätigkeiten in der Medienproduktion können teilweise ortsungebunden durchgeführt werden. Zwar berichten Unternehmer\*innen in den Gesprächen, dass sie das Arbeiten vor Ort oder in Hybridstrukturen bevorzugen, da es den kreativen Austausch fördert. Arbeitnehmer\*innen, die ortsungebunden arbeiten können und wollen, werden sich aber eher für Städte entscheiden, deren Lebensqualität hoch ist. Stuttgart muss weiter an der Außendarstellung arbeiten, denn einige der oben angesprochenen Probleme wie z. B. hohe Mieten prägen auch beliebtere Standorte. Zusätzlich schaffen attraktive Projekte Anreize für Absolvent\*innen, in der Region zu bleiben, oder für andere Fachkräfte, in die Region zu ziehen. Eine verbesserte technische Produktions- und Infrastruktur mit Alleinstellungsmerkmal vor Ort und eine gestärkte Förderung können in Zukunft die Anzahl der großen Projekte befördern. Die Politik muss die Standortstärke unmittelbar und vor allem langfristig fördern, um nicht nur Fachkräfte zu halten, sondern auch Zuzieh- und Rückkehrperspektiven zu bieten.

### Gründen in der Region

Die Verbesserung der technischen Infrastruktur und eine ausgebautere Förderung wären ein zusätzlicher Anreiz, die Anzahl der Neugründungen in der Region zu erhöhen, was wiederum ein Mittel sein kann, interessante Projekte und Fachkräfte anzuziehen. Mit einem verbesserten Image könnte Stuttgart den Fachkräftemangel eindämmen, und eine Steigerung der Lebensqualität in der Region käme Neugründungen ebenfalls zugute. Gleichzeitig könnte, neben bestehenden Initiativen wie dem Generator Startup Center der Hochschule der Medien, der Anreiz für Absolvent\*innen in der Region, zu gründen, durch den gezielten Ausbau von Anschubfinanzierungen und weiterer Fördermöglichkeiten erhöht werden.

Um Gründer\*innen in der Region zusätzlich zu unterstützen, ist die Einrichtung eines interdisziplinären Gründerzentrums eine sinnvolle Initiative. Die Pläne, die das AMCRS unter Stefanie Larson hierzu ausgearbeitet hat, sollten wieder aufgegriffen und zeitnah umgesetzt werden. Eine interdisziplinäre Ausrichtung des Gründerzentrums kann auch der angestrebten interdisziplinären Verknüpfung der verschiedenen Bereiche der Medienproduktion zugutekommen. Ebenso hat das geplante Haus für Film und Medien großes Potenzial, zum Zentrum interdisziplinärer Begegnung zu werden. Parallel muss die Region Stuttgart mehr Experimentierflächen für Kreative bereitstellen, die unabhängig von wirtschaftlicher Profitabilität zur Verfügung stehen. Zum Beispiel sagt Marc Schleiss von jn jangled nerves GmbH: *„Ich glaube, es würde die Stadt einfach attraktiver machen, wenn mehr Kultur und Subkultur wachsen könnte. Man muss Räume schaffen, in denen der Nachwuchs sich austoben kann.“*

### 4.3 Film- und Fernsehproduktionen in Baden-Württemberg

#### Das regionale Produktionsvolumen im deutschen Vergleich

Vor allem im Gespräch mit dem Filmverband Südwest wird deutlich, dass Baden-Württemberg und die Region Stuttgart zu wenig klassische Film- und Serienproduktionen hervorbringen.

*» Im Bereich der klassischen Filmproduktion müssen wir richtig Gas geben, um am Ball zu bleiben. Das Kernthema ist aus meiner Sicht, die Dichte an Projekten hier in Baden-Württemberg und im Dunstkreis Stuttgart zu erhöhen und mehr Arbeit zu schaffen. «*

Johannes Gall, Filmverband Südwest

Die Goldmedia-Studie zur „Film- und Fernsehproduktion in NRW im Vergleich zu anderen Bundesländern 2019 und 2020“, die sich auf Auftrags- und Koproduktionen bezieht, zeigt eine ungleichmäßige Verteilung von TV-, VoD- und Kinoproduktionen in den deutschen Bundesländern. Fast die Hälfte des Produktionsvolumens (46 %) entfällt auf Nordrhein-Westfalen, danach folgen Bayern (22 %), Berlin (12 %) und Hamburg (8 %). In nur vier Bundesländern werden 88 Prozent der in Deutschland auftragsproduzierten TV-, VoD- und Kinoproduktionsminuten hergestellt. Auf Baden-Württemberg entfällt lediglich ein Prozent. Betrachtet man separat nur den VoD-Bereich, gestaltet sich die Situation ähnlich prekär. Auch hier liegt Baden-Württemberg im Jahr 2020 mit zwei Prozent der gesamten Produktionsminuten weit abgeschlagen hinter Nordrhein-Westfalen, Bayern und Berlin. Beinahe drei Viertel der gesamten VoD-Auftrags- oder Koproduktionsminuten in Deutschland wurden 2020 in diesen drei Bundesländern erstellt.

Diese Entwicklungen gehen nicht nur auf die Coronapandemie zurück. Die Zahl der aktiven Produktionsunternehmen hat sich laut der NRW-Studie zwischen 2017 und 2020 in Baden-Württemberg kontinuierlich von 53 auf 33 verringert. Ein Abwärtstrend zeigt sich allerdings auch an den nationalen Konkurrenzstandorten Berlin, Nordrhein-Westfalen und Bayern. Hier war jedoch die Anzahl der aktiven Produktionsunternehmen mit 173 (Berlin), 162 (Nordrhein-Westfalen) und 144 (Bayern) deutlich höher als in Baden-Württemberg. Im Bereich der Kinofilm-Produktionsunternehmen (also Unternehmen, die im Jahr 2020 mindestens einen Kinofilm gedreht haben) ist die Zahl der aktiven Unternehmen, zum Teil durch die Folgen der Coronapandemie, deutschlandweit um über 30 Prozent gesunken. In Baden-Württemberg gab es im Jahr 2020 lediglich fünf „aktive“ Kinofilm-Produktionsfirmen.

Der Vergleich mit anderen Produktionsorten in Deutschland zeigt, dass das Produktionsvolumen und die Anzahl aktiver Produktionsfirmen in Baden-Württemberg zu niedrig sind. Die geringe Anzahl der Produktionen verstärkt überdies den bestehenden Fachkräftemangel, da es zu wenig Projekte gibt, um qualifiziertes Personal in die Region zu ziehen und hier zu halten.

### Der SWR als Akteur im Auf- und Ausbau der Produktionslandschaft

Für die Anzahl der regionalen Produktionen ist der SWR als zweitgrößte ARD-Landesrundfunkanstalt und als großer Auftraggeber ein wichtiger Akteur. Nach Angaben des SWR-Produzentenberichts 2020 hat der Sender 71.883,43 T€ für Ko-, Auftrags- und Mischproduktionen ausgegeben. 68.190,83 T€, also beinahe 95 Prozent dieser Mittel, gingen an unabhängige Produzenten, also Unternehmen, „an denen der SWR keine unmittelbare oder mittelbare gesellschaftsrechtliche Beteiligung hält“. Der Produzentenbericht zeigt auch, dass im Jahr 2020 27.939,42 T€, also etwa 38 Prozent dieser Mittel, an Produzierende in Baden-Württemberg vergeben wurden. 1.422,54 T€, also weniger als zwei Prozent, flossen für Ko-, Auftrags- und Mischproduktionen nach Rheinland-Pfalz, 42.424,16 T€ in Bundesländer außerhalb des Sendegebiets. Dagegen gingen von den 94.319,5 T€, die der WDR im Jahr 2020 an Produzent\*innen vergeben hat, 63.201,5 T€, also 67 Prozent, an Produzent\*innen aus Nordrhein-Westfalen. Es ist erstrebenswert, dass sich der SWR am Ausbau der Produktionslandschaft stärker beteiligt und in den kommenden Jahren den Anteil der Produktionsvergabe innerhalb von Baden-Württemberg erhöht. Die Rolle des SWR – und die Rolle des öffentlich-rechtlichen Rundfunks insgesamt – muss in der digitalisierten Produktionswelt neu gedacht werden. Durch technisches Knowhow und den Austausch mit den europäischen Nachbarn in der European Broadcasting Union (EBU) ist der SWR ein bedeutender Innovationstreiber, von dessen Erfahrungen und Investitionen alle Akteure der Region profitieren können. Dabei ist auch das Thema virtuelle Produktion für den Sender eine Priorität. Der SWR schafft aktuell im Rahmen der turnusmäßigen Erneuerung der Studios Möglichkeiten des Einsatzes von Virtual Production.

*» Das Vernetzen mit den Hochschulen und Industriepartnern ist total wertvoll, weil so neue Ideen und Lösungen entstehen. Nur wenn wir im Dialog bleiben, können wir gemeinsam neue technologische Wege bestreiten. «*

Michael Eberhard, SWR

Allerdings muss das interne Finanzierungsmodell in den Sendern langfristig überdacht werden, damit die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten die veränderten Arbeitsweisen und innovativen Entwicklungen der Digitalisierung mitgehen können. Flexiblere interne Finanzierungspläne sind nötig, um technische Neuerungen wie Cloud-Dienste, Shared Services und Pay-on-Demand-Modelle nutzbar zu machen. Diese Dienste, deren Kosten sich nicht im Vorhinein kalkulieren lassen, sind essenziell für neue und effizientere Produktionsweisen. Hier müssen die Strukturen der öffentlich-rechtlichen Landesrundfunkanstalten modernisiert werden, um in einer digitalen Arbeitswelt langfristig bestehen zu können. Gleichzeitig muss die Frage gestellt werden, ob und wie produktions-technische Infrastruktur sowohl für die Öffentlich-Rechtlichen als auch für die Filmwirtschaft nutzbar gemacht werden kann.



## 4.4 Ausweitung und Verbesserung der Film-, Medien- und Wirtschaftsförderung

### Die Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg

*» Wir dürfen uns nicht auf dem ausruhen, was wir schon erreicht haben. Gemeinsam mit unseren Partnern müssen wir daran arbeiten, die gut Ausgebildeten am Standort zu halten und mit mutigen Initiativen die Film-, Kultur- und Kreativwirtschaft weiter zu stärken.«*  
Robert Gehring, MFG

Film- und Medienförderung ist ein essenzielles Werkzeug zum Auf- und Ausbau einer zukunftsorientierten Medienlandschaft und bildet damit eine wichtige Stellschraube zur Sicherung der Medienproduktion der Zukunft.

Die 1995 gegründete Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) ist im Bereich der Film- und Medienförderung neben den Initiativen des Landes die wichtigste Ansprechpartnerin für die Medienschaffenden in der Region. Zusätzlich zur finanziellen Förderung aller Bereiche der Film- und Serienproduktion sowie von Games und anderen digitalen Inhalten bietet die MFG Beratungs- und Netzwerkleistungen sowie Möglichkeiten zur Weiterbildung wie die Zertifizierung zum Green Consultant. Mit der Initiative Green Shooting hat Baden-Württemberg eine nationale Vorreiterrolle für die Entwicklung einheitlicher Standards in der nachhaltigen Filmproduktion übernommen. Finanziert wird die MFG durch die beiden Gesellschafter, das Land Baden-Württemberg (51 %) und die SWR Media Services GmbH (49 %). Sie ist in die Abteilungen MFG Filmförderung und MFG Kreativ geteilt. Unter dem Label Games BW bietet die MFG auch Förderprogramme sowie Vernet-



Abb. 19: © MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH

Ökologisch nachhaltige Medienproduktion ist ein Schwerpunkt der MFG. Die MFG fördert einen schonenden Umgang mit Ressourcen bei der Filmproduktion und ermöglicht Weiterbildungen zum Green Consultant, zur zertifizierten Fachkraft für nachhaltige Film- und Medienproduktion.



Ökologisch nachhaltige Film- und Medienproduktion made in Baden Württemberg



Abb. 20: © MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH

Die MFG fördert die transnationale Vernetzung für Koproduktions- und Finanzierungspartner\*innen. Im Forum Alentours – Rheinisches Koproduktionstreffen werden Film- und Medienschaaffende aus Deutschland, Frankreich, der Schweiz, Belgien und Luxemburg zusammengebracht.

zungs- und Vermittlungsangebote für die Videospielebranche. Die Arbeit der MFG wird von den Gesprächspartner\*innen insgesamt sehr positiv bewertet. Vor allem Initiativen wie das AMCRS werden weitgehend als großer Erfolg und Alleinstellungsmerkmal der Region wahrgenommen. Allerdings wird das niedrige Fördervolumen der MFG von allen Befragten kritisch bewertet, insbesondere im Vergleich zu den anderen großen Produktionsregionen in Deutschland.

### Fördervolumen der Film- und Serienförderung im nationalen Vergleich

Im Jahr 2021 verfügte die MFG im Bereich der Filmförderung (inklusive Coronahilfen) über ca. 15,97 Millionen Euro. Zum Vergleich: Die bayerische Filmförderung FilmFernsehFonds Bayern (FFF Bayern) hat im gleichen Zeitraum ein Fördervolumen von 32,99 Millionen Euro vergeben, die Film- und Medienstiftung NRW 41,33 Millionen Euro und das Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH (MBB) 44,75 Millionen Euro (inklusive Coronahilfen). Neben den Landesförderungen gibt es nationale Fördermöglichkeiten wie die Filmförderungsanstalt (FFA) und die Filmförderung der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM), die im Jahr 2021 69,16 Millionen Euro bzw. 313,93 Millionen Euro für Filmförderung eingesetzt haben.

*» Uns als Produzenten würde eine finanziell besser ausgestattete Filmförderung sehr viel helfen. Es geht nicht nur darum, dass mehr Projekte mit mehr Volumen gemacht werden können. Es geht auch darum, dass die MFG ihre Arbeit ausdehnen könnte. «*

Thomas Niessner, East End Film GmbH

Wie die meisten Landesförderungen erfolgt die Förderung der MFG in Form eines Darlehens, das erfolgsabhängig zurückgezahlt werden soll. Bundesförderung kommt manchmal in Form eines Zuschusses, der nicht zurückgezahlt werden muss; auch bei den Landesförderungen gibt es solche Ausnahmen.

Um Filmschaffende beim Aufbau einer funktionierenden Produktionslandschaft zu unterstützen und um national und international konkurrenzfähig zu werden, muss das Fördervolumen der MFG substanziell erhöht werden.



Abb. 21: © Zeitland media & games GmbH



Abb. 22: © Zeitland media & games GmbH

„Pinto & Ada“ ist ein Pathfinder-Puzzle-Adventure-Game für Kinder, das sich mit bedrohten Tierarten im Regenwald auseinandersetzt. Das Game wurde durch die MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg gefördert.

## Games-Förderung

2020 hat die MFG mit Games BW Spiele-Entwickler\*innen zunächst mit Etatmitteln von 600.000 Euro gefördert, um die Games-Branche in Baden-Württemberg zu stärken. 2021 wurde der Etat erhöht und es konnten beinahe 950.000 Euro an 15 Projekte vergeben werden. Andere Bundesländer verfügen über deutlich höhere Förderetats. Das Medienboard Berlin-Brandenburg vergab mit 3,40 Millionen Euro am meisten Geld für innovative audiovisuelle Inhalte. Die Film- und Medienstiftung NRW förderte digitale Spiele und interaktive Inhalte mit 3,09 Millionen Euro. Der FFF Bayern förderte Games mit 1,70 Millionen Euro.

Die Erhöhung des Fördervolumens 2021 in Baden-Württemberg war bereits ein Schritt in die richtige Richtung. Um dem Ziel näher zu kommen, einer der führenden Standorte für die Games-Branche zu werden, muss das Fördervolumen auch zukünftig kontinuierlich erhöht werden. Im Bereich der Games-Förderung ist ein Ausbau der Förderprogramme ein wichtiger Schritt, vor allem, um Neugründungen am Standort zu ermöglichen. Gerade weil andere Standorte wie Nordrhein-Westfalen bereits eine stark ausgebaute Gaming-Landschaft durch Studios, Netzwerke und Festivals haben, müssen Baden-Württemberg und die Region Stuttgart einen starken finanziellen Anreiz schaffen, um sich als Alternative zu etablieren. Hierzu gehören neben der Projektförderung Anschubfinanzierungen und Förderungen zum Aufbau von Unternehmensstrukturen.

## VFX- und Animationsbranche

*» Der Bereich Animated Media ist auf der ganzen Welt ein Förderbereich, und nur die Region, die das am besten und effektivsten tut, hat auch die Nase vorne. Daher ist es, wenn man international auf hohem Niveau mitspielen möchte, wichtig, konsequent den eingeschlagenen Weg weiter zu verfolgen – mit allem, was das bedeutet. «*

Dominique Schuchmann, M.A.R.K.13™ – COM GmbH & Co. KG



Dem Aufbau der VFX- und Animationsbranche wird in der Förderung der MFG eine besondere Rolle zugeschrieben. Die Einrichtung gezielter Förderprogramme für Animations- und VFX-Projekte – auch im Bereich der Dienstleister – etablierte Baden-Württemberg als führenden Standort der Branche in Deutschland. Dabei werden Dienstleister im Bereich VFX vor allem durch die Line-Producer-Förderung für Projekte finanziell unterstützt, „die vollständig oder überwiegend animiert werden oder in großem Maße virtuelle Dreharbeiten bzw. visuelle Effekte aufweisen“. Die Förderung erfolgt nicht durch ein Darlehen, sondern durch einen Zuschuss, da Line Producer meist nicht an den Filmere Erlösen beteiligt sind. Ähnliche Förderangebote existieren an vielen internationalen Konkurrenzstandorten. Auch in diesem Bereich würden die Medienschaffenden von einer Erhöhung des Fördervolumens profitieren. So könnte die Region Stuttgart nicht nur national, sondern auch international die Bereiche VFX und Animation weiter ausbauen.

Zusätzlich zu einer Stärkung der Line-Producer-Förderung sollte reevaluiert werden, wie Animationsprojekte in der Filmförderung bewertet werden. Hier betont Stefan Michel von der Studio Seufz GbR den Bedarf an einer Förderung in der Animatic-Phase: *„Eine Entwicklungsförderung, die im Bereich Animationsfilm die Animatics oder zumindest Storyboards schon wesentlich früher ansetzen lässt, wäre eine große Hilfe. Nicht nur für die Antragsteller, sondern auch für die Jury, die die Qualität eines Films im Vorfeld sehr genau abschätzen könnte.“* Die Storyboards sind vor allem beim Animationsfilm ein wichtiger Schritt in der Entwicklungsphase und können, verglichen mit einem Drehbuch, schon früh einen besseren Eindruck von dem geplanten Projekt geben. Für die Förderung in der Drehbuch- und Stoffentwicklung können jedoch keine Bewegtbilder mitentwickelt werden. Eine Berücksichtigung der besonderen Produktionsweise des Animationsfilms ist daher wünschenswert.



Abbildung 23: © Studio Seufz GbR

„[...] This level of creativity reinigorates my expectation of what games can be“, schreibt The Washington Post über „The Longing“, das preisgekrönte Spiel von Studio Seufz.



Weitere Informationen zu „The Longing“ inkl. Trailer und Soundtrack



## Organisation und Ausweitung des Förderangebots

Neben der allgemeinen Erhöhung des Fördervolumens sind mehr Transparenz und effizientere Abläufe in der Beantragung von Fördergeldern wichtige Anliegen der Befragten. Vor allem Unternehmen, die eine Kombination von verschiedenen Förderungen (beispielsweise Bundes- und Landesförderung) für ein Projekt beantragen möchten, beschreiben den Prozess als mühsam und zerfahren.

*» Der administrative Aufwand, Förderung vom Land mit Bundesförderung zu kombinieren, ist durch die unterschiedlichen Bedingungen unverhältnismäßig hoch. Und die Zeit, die die Administration der Antragstellung kostet, fehlt uns massiv in der Projektarbeit, die ja die Basis unserer Wertschöpfung ist.«*

Michael Scholz, halbautomaten Kommunikationsdesign GmbH

Der Mehraufwand, der bei der Beantragung verschiedener Förderprogramme entsteht, schafft gerade bei jungen Unternehmen ein unausgewogenes Kosten-Nutzen-Verhältnis. Dies kann dazu führen, dass Fördermöglichkeiten nicht optimal wahrgenommen werden können. Dabei wirkt die Landesförderung für Medienschaffende im Vergleich zur Bundesförderung unattraktiv, da die Bundesförderung nicht in Form eines Darlehens vergeben wird. Langfristig sollte man die Kommunikation zwischen den Förderinstitutionen stärken, um die Abläufe in den Beantragungsverfahren zu optimieren. Dies ist zwar eine überregionale Aufgabe für alle Institutionen der Film- und Medienförderung, allerdings könnte Baden-Württemberg hier als Initiator auftreten.

Zusätzlich wurde in den Gesprächen der Wunsch nach Fördermöglichkeiten zum Aufbau von Unternehmensstrukturen und Workflows außerhalb der Projekt- oder Paketförderung geäußert. Eine unternehmensspezifische Infrastrukturförderung würde das Wachstum von kleinen und mittleren Unternehmen ermöglichen. Dies könnte auch die Entwicklung von geistigem Eigentum (Intellectual Property – IP) vereinfachen, da Unternehmen weniger abhängig von Dienstleistungsprojekten wären. Die Entwicklung von neuem IP ist zentral für die langfristige Stärkung des Standorts. Anders als bei Dienstleistungen, die den Standort vor allem kurzfristig und wirtschaftlich stärken, können Nutzungsrechte eigener IPs immer wieder Geld einspielen oder die Idee kann in neue Medienformen übertragen werden. Gleichzeitig können IPs das Image des Standorts als Ort der Medienproduktion verbessern. Neben der Dienstleistung muss die Förderung und Entwicklung von IPs einen größeren Fokus in der politischen Wahrnehmung finden.

## Brückenschlag zwischen Film-, Medien- und Wirtschaftsförderung

Neben dem Ausbau der Film- und Medienförderung besteht der Wunsch, technische Entwicklung und Innovation stärker zu fördern und die bestehenden Fördermöglichkeiten an die realen Bedingungen der Medienproduktion anzupassen. Die Befragten nehmen die Trennung zwischen Forschung und Kulturbranche sowie Wirtschafts- und Dienstleistungsbereich in der politischen Arbeit der Ministerien für Wissenschaft, Forschung und Kunst (MWK) und für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus (WM) als negativen Faktor wahr. Gerade im Feld Animated Media werden Kulturgüter, Wirtschaftsgüter und digitale Innovationen erzeugt, und von den entstehenden Produkten profitieren sowohl Kultur als auch Wirtschaft.

Die Nachteile der Verteilung von Aufgabenbereichen auf verschiedene Ministerien zeigen sich bei der Beantragung von Fördergeldern vor allem für die Befragten, die an der Technologie hinter den (Bewegt-)Bildern arbeiten. Professor Volker Helzle beschreibt beispielsweise, wie man bei der Förderung schnell „zwischen die Stühle“ der Ministerien geraten kann. Denn die Filmförderung untersteht

dem MWK und fokussiert sich primär auf die Förderung von Inhalten. Die Forschung und Entwicklung der Hochschulen beschäftigt sich aber vorrangig mit der Entwicklung neuer Technologien. Technologieförderung untersteht wiederum dem Wirtschaftsministerium, bei dem die Hochschulen oft nicht antragsberechtigt sind. Trotzdem profitierten von den geförderten Entwicklungen auch wirtschaftliche Bereiche (wie z. B. die Werbung), da die meisten Technologien in der Medienbranche nicht nur im kulturellen Bereich Anwendung finden. Das Ergebnis ist, dass keine Stelle sich für die Förderung bestimmter Projekte zuständig sieht. Diese Aufteilung der politischen Verantwortung bremst den großen Bedarf an innovativer Entwicklung, die ein grundlegender Baustein für die Medienproduktion der Zukunft ist.

**» Die Medienbranche ist hochtechnologisch. Derjenige, der die Technologie meistert, kann am günstigsten, effizientesten und vielleicht auch am energiesparsamsten produzieren. «**

Prof. Volker Helzle, Animationsinstitut | Filmakademie GmbH

Daher sollte auch die Technik, die hinter den Bildern steckt, politisch mehr Anerkennung erhalten und als zentraler Bestandteil der Medienproduktion begriffen werden. Fördermöglichkeiten im technischen Bereich werden in den Gesprächen aber insgesamt als schlecht eingestuft. Der Fokus der Politik liege eher darauf, visuell ansprechendes Material für die Außenwirkung zu generieren. Dagmar Bornemann von der Firma db&w Bornemann und Wolf GbR, die Softwarelösungen vor allem für 3D-Computergrafikumgebungen entwickelt, beschreibt beispielsweise, dass Politiker\*innen sich „schöne Bilder“ wünschen, „ohne zu wissen, dass das NASA Jet Propulsion Laboratory (JPL) und die US-Airforce zu unseren Kunden zählen und das JPL mit einer Produktion zum Thema Mars mithilfe unserer Software 2019 sogar einen Emmy (Outstanding Original Interactive Program) für Nasa's Insight Mars Landing gewonnen hat, wir aber keine Rechte an den Bildern haben und das Zeigen von Bildern somit mehr als schwierig, wenn nicht sogar untersagt ist“. Die Source Codes, die von db&w produziert werden, sind also die Grundlage für die Erstellung von Bildmaterial, das Recht für die Nutzung dieser Bilder liegt aber bei den Produzierenden. Obwohl manche Akteure in der Medienproduktion kein Bildmaterial erstellen, ist deren technischer Input für die Bildproduktion also unverzichtbar. Die Befragten wünschen sich in dieser Hinsicht mehr Öffnung und Flexibilität der Ministerien und mehr Crossover-Formate in der Förderung. Auch hier ist eine Erhöhung der Fördergelder unumgänglich, um den Standort national und international konkurrenzfähig zu machen.

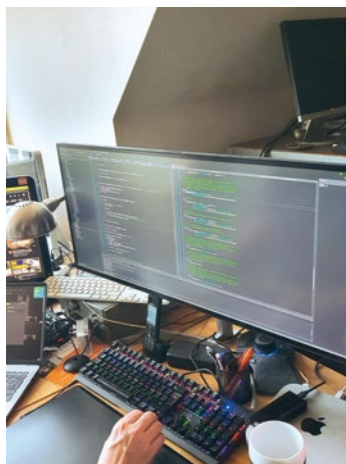


Abb. 24: © db&w Bornemann und Wolf GbR

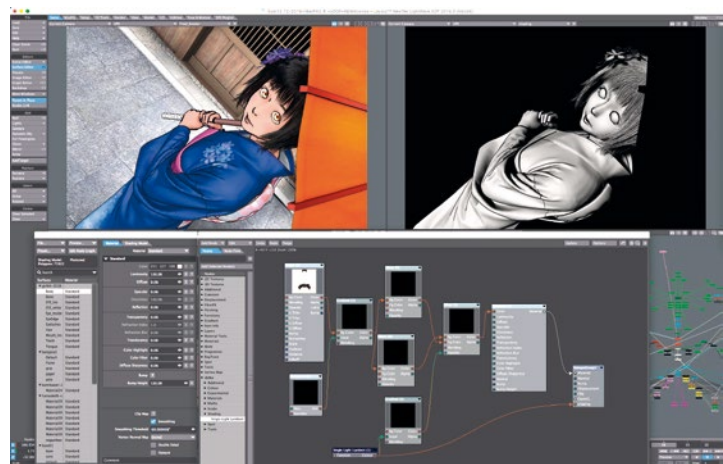


Abb. 25: © db&w Bornemann und Wolf GbR

Die Medienproduktion der Zukunft ist ein interdisziplinäres Feld, in dem neueste Technologien, kreative Impulse und IT-Kompetenzen ineinandergreifen und sich stetig weiterentwickeln.

## 5. Ausblick

*» Ich wünsche mir einen langfristigen Plan für die Region, denn das Potenzial von Baden-Württemberg haben wir noch lange nicht ausgereizt. «*

Prof. Boris Michalski, Hochschule der Medien

Die Gespräche mit den Medienschaffenden und Vertreter\*innen der Medieninstitutionen zeigen, dass der Standort Region Stuttgart viele Stärken hat, die durch mutige politische Entscheidungen während der letzten Jahrzehnte aufgebaut werden konnten. Immer wieder betonen die Befragten gut funktionierende bestehende Strukturen wie die Ausbildungsorte Hochschule der Medien und Filmakademie, die beiden renommierten Veranstaltungen FMX und ITFS und die Arbeit der MFG und des AMCRS. Auch das geplante Haus für Film und Medien wird von vielen als Chance für die Region wahrgenommen. Gleichzeitig wird Kritik daran geäußert, dass sich politische Entscheider\*innen – vielleicht sogar wegen des Erfolgs vergangener Initiativen – mit neuen Beschlussfassungen zurückhalten und dass langfristige Pläne und Konzepte für das Land und die Region fehlen.

Dieser Rückgang an Dynamik in der zukunftsorientierten Ausrichtung des Standorts führt dazu, dass andere Standorte in Deutschland aufholen und an der Region Stuttgart vorbeiziehen oder schon lange bestehende Lücken nicht geschlossen werden können. Dabei waren es gerade die mutigen Entscheidungen wie die Gründung der Filmakademie und des Animationsinstituts oder die Spezialisierung des Standorts auf Animated Media, durch die sich die Region in der Vergangenheit profiliert hat.

Der langsame Ausbau der technischen Infrastruktur, das Fehlen technologisch innovativer Produktionsorte, das Fehlen von Fachkräften, die mangelnde Stärke der Produktionslandschaft, die finanziell stagnierende Film- und Medienförderung und die Verteilung von Verantwortung auf die verschiedenen Ministerien stellen akute Herausforderungen dar, die nach gezieltem politischen Einsatz verlangen.

All diese Facetten bedingen und beeinflussen einander. Daher ist es notwendig, dass politische Initiativen zur Bewältigung dieser Herausforderungen den Ausbau der Medienproduktion nicht als Förderung einzelner Projekte und Vorstöße, sondern als Förderung eines umfassenden Netzwerks von Kreativbranche, Wirtschaft und Forschung begreifen.

Durch ineinandergreifende Maßnahmen wie den Bau eines Research Hubs mit Virtual Production Studio und Anbindung an die Forschungsabteilungen der Hochschulen und Universitäten sowie durch einen zielgerichteten Ausbau der Förderung könnten mehr innovative Produktionen und Neugründungen am Standort motiviert werden. Dies wäre auch ein wichtiger Schritt, um mehr Absolvent\*innen und qualifizierte Kreative in die Region zu ziehen. Die Region Stuttgart und das Land Baden-Württemberg müssen durch das Angebot von technologisch versierten Produktionsstrukturen und die Förderung sowohl von Inhalten als auch von technischen Innovationen den neuen Anforderungen und Entwicklungen in der Medienproduktion gerecht werden.

Dass Medienschaffende in Prozesse der Diagnose und Konzeption einbezogen werden, ist positiv. In Bezug auf die „Filmkonzeption Baden-Württemberg 2020“ bedauern einige Teilnehmende jedoch, dass die doch anregenden und hitzigen Diskussionen im fertigen Text schließlich stark abgemildert wurden. Wenn die Beteiligten die Ergebnisse des Austauschs im Text nicht wiederfinden können, habe ein solches Vorhaben sein Ziel verfehlt. Solche Erfahrungen mindern auch die Bereitschaft der Medienschaffenden, sich in Zukunft an ähnlichen Initiativen und Meinungsabfragen zu beteiligen. Bestehende Handlungsempfehlungen wie die Positionspapiere „Animation als Beispiel für eine erfolgreiche Clusterentwicklung in der Region Stuttgart und Baden-Württemberg“ der BAF Medienconsulting und die „Positionen des Ausschusses für Medien- und Filmwirtschaft“ an der IHK Reutlingen müssen mehr Gewicht in der politischen Ausrichtung des Medienstandorts finden.

Ein wichtiger Gesprächspunkt war für viele Beteiligte der Wunsch, dass die Politik bei der Schaffung langfristiger Pläne und Strukturen zur Sicherung der Medienproduktion der Zukunft mit mehr Weitblick und Mut handeln solle. Im Vergleich mit der Dynamik an nationalen und internationalen Konkurrenzstandorten – zum Beispiel angesichts des Baus der Penzing Studios in Bayern, die planen, gemeinsam mit HYPERBOWL bis 2025 über 1.000 neue Arbeitsplätze, klimaneutrale Produktionen und virtuelle Medienproduktionen auf dem neuesten Stand der Technik auf einem ehemaligen Fliegerhorst zu ermöglichen – wird die Politik in Baden-Württemberg als zu zaghaft und zurückhaltend wahrgenommen.

Dabei gibt es in Stuttgart und der Region bereits Strukturen, die den Standort durch einen gezielten Ausbau gut auf den kommenden Wandel in der Medienproduktion vorbereiten könnten. In vielen Bereichen sind die Weichen für eine erfolgreiche Zukunftsausrichtung schon gestellt. Jetzt müssen politisch zeitnah die richtigen Maßnahmen ergriffen werden, um den Versäumnissen der letzten Jahre entgegenzuwirken und die Region zu einem zentralen Ort der Medienproduktion zu entwickeln.



# Anhang

## 1. Glossar

Diese Übersicht dient lediglich zum besseren Verständnis der in der Studie verwendeten Begrifflichkeiten, erhebt jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder allgemeine Gültigkeit.

### **Animated Media:**

Der Begriff Animated Media wird in der Studie als Sammelbegriff für alle animierten Bewegtbilder genutzt. Er umfasst damit die künstlerischen Animationsfilme und -serien, Games, den Bereich VFX und die angewandte Animation mit den Bereichen AR, VR, Visualisierung etc. Dabei sind die verschiedenen Bereiche nicht immer klar voneinander getrennt, sondern beeinflussen und bedingen einander.

### **Augmented Reality (AR):**

Augmented Reality bezeichnet Medienformate, die die Wahrnehmung der realen Welt um virtuelle Elemente erweitern. Im Gegensatz zur Virtual Reality, die Nutzer\*innen vollständig in eine synthetische Umgebung eintauchen lassen, können Nutzer\*innen bei AR die reale Welt sehen, während virtuelle Objekte die reale Welt überlagern oder mit ihr zusammengesetzt werden. Diese virtuellen Objekte können alle Sinne ansprechen, beschränken sich jedoch meist auf den Seh- und Hörsinn.

### **Echtzeit-Rendering:**

Das Echtzeit-Rendering ist eine Technologie, die sich mit der Erstellung und der Analyse von Echtzeit-Bildern beschäftigt. Rendern beschreibt den Prozess, bei dem Datensätze in 2D- oder 3D-Bilder umgewandelt werden. Wenn dieser Prozess in Echtzeit ausgeführt wird, kann mit den generierten Bildern interagiert werden. Zunächst vor allem für Videospiele eingesetzt, wird Echtzeit-Rendering mittlerweile nicht nur in der klassischen Film-, Fernseh- und Werbeproduktion genutzt, sondern auch in anderen Bereichen, wie der Architektur.

### **Game Engine:**

Eine (Echtzeit-)Game Engine oder Spiel-Engine ist eine grafische Entwicklungsumgebung für Animationen, Games und Anwendungen. Die Engine ist für Aspekte wie die visuelle Darstellung, die Imitation physikalischer Phänomene oder die Verarbeitung von Steuerungsbefehlen verantwortlich. Dabei können modular Komponenten wie Kameras, Mikrofone, Motion-Capture-Anzüge, Virtual-Reality-Brillen etc. eingefügt werden, um dreidimensionale Umgebungen zu kreieren und zu simulieren. Die populärsten Game Engines gehören US-amerikanischen Unternehmen: Unreal von Epic Games und Unity3D von Unity Technologies.

### **Green Consultant:**

Green Consultants sind Expert\*innen für ökologische Film- und Medienproduktionen. Sie können Produktionen dahingehend beraten, Projekte nachhaltig und umweltschonend zu konzipieren und umzusetzen.

### **Green Shooting:**

Die MFG beschreibt mit dem Begriff Green Shooting „möglichst ressourcenschonende Produktionsmethoden in der Filmherstellung“. 2017 gründete die MFG außerdem den Arbeitskreis „Green Shooting“, der 2021 ökologische Mindeststandards für deutsche Kino-, TV- und Online-/VoD-Produktionen entwickelte.

**Greenscreen Production:**

Greenscreens sind grüne Flächen, die bei Filmproduktionen oder Nachrichten- bzw. Wetter-sendungen verwendet werden, um externes Bildmaterial – z. B. Wetterwolken – durch den visuellen Effekt des Chroma Keyings in das Sendebild einzustanzen. Dabei wird die grüne Farbe von einem Videomischpult oder einem Computer durch das externe Bildmaterial ersetzt, so-dass im finalen Endprodukt anstatt der grünen Fläche die Visualisierung zu sehen ist und die Person vor der Fläche – sofern sie keine grüne Kleidung trägt – ebenfalls zu sehen ist.

**Intellectual Property (IP) / geistiges Eigentum:**

Geistiges Eigentum bezeichnet das Eigentum und die Eigentumsrechte an intellektuellen Schöpfungen (im Gegensatz zum Eigentum an konkreten oder digitalen Gegenständen). Es bezieht sich damit auf Immaterielles und kann beispielsweise Ideen für Handlungen und Charaktere im Film und in anderen Medien oder technische Entwicklungen umfassen.

**Künstliche Intelligenz (KI/AI):**

Künstliche Intelligenz ist ein Begriff, der erstmals 1955 vom US-amerikanischen Informatiker John McCarthy im Rahmen eines Förderantrags für ein Forschungsprojekt verwendet wurde. Im 21. Jahrhundert wird der Begriff im Feld des maschinellen Lernens für automatisierte und datengetriebene Programme verwendet. Diese lernenden Algorithmen werden auf Datensätzen trainiert und lösen Probleme bzw. ermöglichen einen effizienten Einsatz von Computerpro-grammen und Game Engines.

**Source Code (auch Quelltext):**

ist ein für Menschen lesbarer und programmierbarer Text in einer Programmiersprache, z. B. Java Script, C++ oder Python.

**Visuelle Effekte / VFX:**

Visuelle Effekte (VFX) sind die digitalen Effekte eines Films, die in der Postproduktion entstehen. VFX wird häufig eingesetzt, um Filmszenen herzustellen, die in der realen Produktion des Films zu teuer oder zu gefährlich wären.

**Virtual Production / virtuelle Produktion:**

Virtual Production ist eine Technologie für Medienproduktionen, bei der LED-Wände als Kulisse für ein Set verwendet werden, auf denen durch den Einsatz von Game Engines in Echtzeit generierte visuelle Darstellungen angezeigt werden können. Durch den zusätzlichen Einsatz physischer Kulissen am Set können virtuelle und reale Elemente zu einem stimmigen Gesamtbild verschmelzen. Hierbei müssen die Position und die Einstellungen der Kamera im realen Raum millimetergenau aufgezeichnet und mit den Einstellungen der Game Engine synchronisiert werden.

**Virtual Reality (VR):**

Virtual Reality ist eine computergenerierte dreidimensionale Darstellung von Orten, Räumen und Szenerien, in die Nutzer\*innen mithilfe einer VR-Brille eintauchen und die Wahrnehmung der realen Welt weitgehend ausblenden können. Dabei soll die virtuelle Realität möglichst natürlich und in Echtzeit auf individuelle Aktionen der Nutzenden reagieren.

## 2. Referenzen und Links

- Animationsinstitut, Prof. Andreas Hykade wird zum 30. September 2022 seine Tätigkeit als Leiter des Animationsinstituts der Filmakademie beenden, um sich mit Beginn des Studienjahrs 2022/23 als Leiter „Animation Directing“ am Animationsinstitut ausschließlich der Lehre widmen zu können:  
<https://animationsinstitut.de/de/pressemitteilungen/prof-andreas-hykade-wird-taetigkeit-als-leiter-des-animationsinstituts-der-filmakademie-beenden>
- Animation Media Cluster Region Stuttgart:  
<https://www.amcrs.de/>
- BAF Medienconsulting im Auftrag der Wirtschaftsförderung Region Stuttgart, Animation als Beispiel für eine erfolgreiche Clusterentwicklung in der Region Stuttgart und Baden-Württemberg: Ein Positionspapier für eine wirtschaftliche Weiterentwicklung:  
<https://wrs.region-stuttgart.de/publikationen/animation-als-beispiel-fuer-eine-erfolgreiche-clusterentwicklung-in-der-region-stuttgart-und-baden-wuerttemberg/>
- Cyber Valley:  
<https://cyber-valley.de/de>
- FFA, DAS KINOJAHR: Kino- und Filmergebnisse/Filmförderung in Zahlen: Deutscher Film: 2021:  
<https://www.ffa.de/das-kinojahr-2021-das-kinohalbjahr-2021.html>
- Filmakademie Baden-Württemberg:  
<https://www.filmakademie.de/>
- Film Commission Region Stuttgart:  
<https://film.region-stuttgart.de/>
- FilmFernsehFonds Bayern, Jahresrückblick FFF Bayern 2021:  
[https://www.fff-bayern.de/fileadmin/user\\_upload/Publikationen/FFF\\_Jahresrueckblick\\_2021\\_web.pdf](https://www.fff-bayern.de/fileadmin/user_upload/Publikationen/FFF_Jahresrueckblick_2021_web.pdf)
- Film- und Medienstiftung NRW, Jahresbericht 2021:  
[https://www.filmstiftung.de/wp-content/uploads/2022/05/FMS\\_Jahresbericht\\_-2021.pdf](https://www.filmstiftung.de/wp-content/uploads/2022/05/FMS_Jahresbericht_-2021.pdf)
- Filmverband Südwest:  
<https://www.filmverband-suedwest.de/>
- FMX – Film & Media Exchange:  
<https://fmx.de/en/home>
- Gigabit Region Stuttgart:  
<https://www.gigabit-region-stuttgart.de/>
- Goldmedia, Hamburg Media School, Film- und Fernsehproduktion in NRW im Vergleich zu anderen Bundesländern 2019 und 2020:  
[https://www.land.nrw/sites/default/files/assets/documents/NRW-Produktionsstudie\\_2019\\_2020.pdf](https://www.land.nrw/sites/default/files/assets/documents/NRW-Produktionsstudie_2019_2020.pdf)
- Hochschule der Medien:  
<https://www.hdm-stuttgart.de/iw>
- Hochschule der Medien, Hochschule startet ausgebucht:  
[https://www.hdm-stuttgart.de/view\\_news?ident=news20201013110104](https://www.hdm-stuttgart.de/view_news?ident=news20201013110104)
- Höchstleistungsrechenzentrum Stuttgart:  
<https://www.hlrs.de/de/>
- IHK, Positionen des Ausschusses für Medien- und Filmwirtschaft:  
<https://www.reutlingen.ihk.de/forderungen/positionen-der-ihk-gremien-und-ausschuesse/positionspapier-des-ausschusses-fuer-medien-und-filmwirtschaft/>
- Institute for Applied Artificial Intelligence:  
<https://ai.hdm-stuttgart.de/>
- Internationales Trickfilm-Festival Stuttgart:  
<https://www.itfs.de/>

- Kreativregion Stuttgart, die Frage: Worin liegt das Potential des Immersion Lab Ludwigsburg begründet?:  
<https://kreativ.region-stuttgart.de/news/die-frage-worin-liegt-das-potential-des-immersion-lab-ludwigsburg-begrueudet/>
- Landtag von Baden-Württemberg, Antrag der Abg. Martin Rivoir u. a., SPD, und Stellungnahme des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst: Situation der Filmwirtschaft in Baden-Württemberg:  
[https://www.landtag-bw.de/files/live/sites/LTBW/files/dokumente/WP16/Drucksachen/8000/16\\_8234\\_D.pdf](https://www.landtag-bw.de/files/live/sites/LTBW/files/dokumente/WP16/Drucksachen/8000/16_8234_D.pdf)
- Media Solution Center Baden-Württemberg:  
<https://msc-bw.com/>
- Medienboard Berlin-Brandenburg, Förderentscheidungen New Media:  
[https://www.medienboard.de/foerderung-games/foerderentscheidungen-new-media?tx\\_cbfundingcommitment\\_cbfundingcommitment%5Baction%5D=show&tx\\_cbfundingcommitment\\_cbfundingcommitment%5Bcontroller%5D=ExcelFileCollection&tx\\_cbfundingcommitment\\_cbfundingcommitment%5BexcelFileUid%5D=191&cHash=19f475955f3f1faeab172a25e0531971](https://www.medienboard.de/foerderung-games/foerderentscheidungen-new-media?tx_cbfundingcommitment_cbfundingcommitment%5Baction%5D=show&tx_cbfundingcommitment_cbfundingcommitment%5Bcontroller%5D=ExcelFileCollection&tx_cbfundingcommitment_cbfundingcommitment%5BexcelFileUid%5D=191&cHash=19f475955f3f1faeab172a25e0531971)
- Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg:  
<https://www.mfg.de/>
- Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg, Filmkonzeption Baden-Württemberg 2020:  
[https://mwk.baden-wuerttemberg.de/fileadmin/redaktion/m-mwk/intern/dateien/pdf/Kunst/Kulturpolitik\\_BW/Filmkonzeption-BW-2020.pdf](https://mwk.baden-wuerttemberg.de/fileadmin/redaktion/m-mwk/intern/dateien/pdf/Kunst/Kulturpolitik_BW/Filmkonzeption-BW-2020.pdf)
- Statista, Städte mit den höchsten Mietpreisen für Wohnungen in Deutschland im 2. Quartal 2022:  
<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1885/umfrage/mietpreise-in-den-groessten-staedten-deutschlands/>
- Statista, Verfügbarkeit von Breitbandinternet über FTTH/B für Haushalte in Deutschland nach Bundesland:  
<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/935480/umfrage/verfuegbarkeit-von-breitbandinternet-ueber-glasfaser-nach-bundeslaendern/>
- Stuttgarter Nachrichten, Wegenast geht – Festivals führungslos:  
<https://www.stuttgarter-nachrichten.de/inhalt.trickfilm-festival-stuttgart-wegenast-geht-festivals-fuehrungslos.70afc971-e91c-440c-9212-e3790f66cc13.html>
- Stuttgarter Zeitung, Die Biene Maja muss S-Bahn fahren:  
<https://www.stuttgarter-zeitung.de/inhalt.animationsfilmer-in-stuttgart-die-biene-maja-muss-s-bahn-fahren.1503cb2f-da5d-4297-8e26-55a76f90d764.html>
- Südwestrundfunk:  
<https://www.swr.de/>
- SWR, Produzentenbericht 2020:  
<https://www.swr.de/unternehmen/organisation/veroeffentlichungen-100.html>
- Wirtschaftsförderung Region Stuttgart, ASAPnet – Animation Studio Access Performance: Planungsstudie für die Glasfaservernetzung von Animations- und VFX-Studios in der Region Stuttgart:  
[https://assets.region-stuttgart.de/wp/wp-content/uploads/2016/09/publikationen\\_ASAPnet\\_2016.pdf](https://assets.region-stuttgart.de/wp/wp-content/uploads/2016/09/publikationen_ASAPnet_2016.pdf)
- WDR, Produzentenbericht 2020:  
<https://www1.wdr.de/unternehmen/der-wdr/unternehmen/wdr-produzentenberichte-102.html>
- Vancouver Economic Commission (VEC), VFX & Animation: The word is out that Vancouver is the place to be for VFX & Animation:  
<https://vancouvereconomic.com/vfx-animation/>

Alle Links/Websites besucht im August 2022



### 3. Abbildungsverzeichnis

#### Abbildungen

Titelmotiv	© NEOSHIN – Filmakademie Baden-Württemberg
Seite 8	<b>Abb. 1:</b> © Eno Henze, HYPERBOWL GmbH   HYPERBOWL ist Europas führendes Virtual Production Studio und Teil der Penzing Studios in der Nähe von München. Mit einem 360-Grad-Filmset aus hochauflösenden LED-Wänden auf einer Fläche von rund 550 m <sup>2</sup> werden dort Werbefilme, Keynotes, Musikvideos, Foto-shootings oder fiktionale Filme produziert.
Seite 9	<b>Abb. 2:</b> © ANORAK Film GmbH   Siehe Nachweis Abb. 1
Seite 10	<b>Abb. 3:</b> © jn jangled nerves GmbH   Augmented-Reality-(AR-)Anwendung der Stuttgarter jangled nerves GmbH. Die Agentur besteht aus einem interdisziplinären Team und ist auf die Verbindung von physischer und digitaler Welt spezialisiert.
Seite 11	<b>Abb. 4:</b> © halbautomaten.com   Das Stuttgarter Unternehmen halbautomaten Kommunikationsdesign GmbH hat mit dem Kinetarium eine Plattform für interaktive, kollaborative Veranstaltungen in Planetarien entwickelt.
Seite 11	<b>Abb. 5:</b> © halbautomaten.com   Siehe Nachweis Abb. 4
Seite 14	<b>Abb. 6:</b> © SWR   Mit der Mainstage setzt der SWR neue Maßstäbe für die Produktion von Live-Events in Süddeutschland. Durch den Einsatz von LED-Wänden können die Sendungsthemen optisch unterstützt werden. Zudem wird durch die Technologie eine flexiblere Raumnutzung gewährleistet, wodurch unterschiedliche Sendungsformate in ein- und demselben Studio effizienter produziert werden können.
Seite 14	<b>Abb. 7:</b> © SWR   Siehe Nachweis Abb. 6
Seite 15	<b>Abb. 8:</b> © Delugan Meissl Associated Architects, Wien
Seite 18	<b>Abb. 9:</b> © Virtual Production – Filmakademie Baden-Württemberg
Seite 22	<b>Abb. 10:</b> © LEDcave by Rent Event Tec GmbH   Virtual Production in der LEDcave Mannheim. Der Sand im Vordergrund und die Pflanze auf der linken Bildhälfte sind real, die Palmen und die Oase im Hintergrund sind mit einer Echtzeit-Game Engine auf die LED-Wand projiziert.
Seite 23	<b>Abb. 11:</b> © b.ReX GmbH/Bruce B. Corporate Communication GmbH   Virtual Environments für eine Werbefilmproduktion der b.ReX GmbH aus Stuttgart
Seite 24	<b>Abb. 12:</b> © jn jangled nerves GmbH   Virtual Production für die Automobilbranche bei der Weltpremiere des VW ID.4 GTX als Mixed-Reality-Installation, in der sich die Grenzen zwischen Realität und virtuellem Raum auflösen
Seite 24	<b>Abb. 13:</b> © jn jangled nerves GmbH   Siehe Nachweis Abb. 12
Seite 25	<b>Abb. 14:</b> © b.ReX GmbH/Bruce B. Corporate Communication GmbH   Motion Capture und Facial Performance Capture für Virtual-Production-Prozesse mit Game Engines und animierten Avataren. Der Motion-Capture-Anzug (Abb. 14) ermöglicht eine Echtzeit-Steuerung des 3-dimensionalen Avatars auf dem Bildschirm. Dieser Avatar kann in Game Engines in eine animierte 3-dimensionale Umgebung eingefügt werden (Abb. 15).

Seite 25	<b>Abb. 15:</b> © b.ReX GmbH/Bruce B. Corporate Communication GmbH   Siehe Abb. 14
Seite 25	<b>Abb. 16:</b> © b.ReX GmbH/Bruce B. Corporate Communication GmbH   Siehe Abb. 14
Seite 26	<b>Abb. 17:</b> © Animationsinstitut/Filmakademie Baden-Württemberg GmbH   Das Virtual Production Editing Tool „VPET“ wird am Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg als Open-Source-Software entwickelt. Diese nutzer*innen-freundliche Smartphone-Anwendung ermöglicht u. a. Echtzeit-Anpassungen von Lichteinstellungen, Animationen und Gegenständen bei Virtual-Production-Aufnahmen.
Seite 27	<b>Abb. 18:</b> © Animationsinstitut/Filmakademie Baden-Württemberg GmbH   Bei Medienproduktionen im Virtual-Production-Bereich werden Motion-Capture-Aufnahmen, klassische Filmaufnahmen und virtuelle Umgebungen in Game Engines zusammengeführt, um innovative Produktionsprozesse zu ermöglichen.
Seite 32	<b>Abb. 19:</b> © MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH   Ökologisch nachhaltige Medienproduktion ist ein Schwerpunkt der MFG. Die MFG fördert einen schonenden Umgang mit Ressourcen bei der Filmproduktion und ermöglicht Weiterbildungen zum Green Consultant, zur zertifizierten Fachkraft für nachhaltige Film- und Medienproduktion.
Seite 33	<b>Abb. 20:</b> © MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH   Die MFG fördert die transnationale Vernetzung für Koproduktions- und Finanzierungspartner*innen. Im Forum Alentours – Rheinisches Koproduktionstreffen werden Film- und Medienschaffende aus Deutschland, Frankreich, der Schweiz, Belgien und Luxemburg zusammengebracht.
Seite 34	<b>Abb. 21:</b> © Zeitland media & games GmbH   „Pinto & Ada“ ist ein Pathfinder-Puzzle-Adventure-Game für Kinder, das sich mit bedrohten Tierarten im Regenwald auseinandersetzt. Das Game wurde durch die MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg gefördert.
Seite 34	<b>Abb. 22:</b> © Zeitland media & games GmbH   Siehe Nachweis Abb. 21
Seite 35	<b>Abb. 23:</b> © Studio Seufz GbR   „[...] This level of creativity reinvigorates my expectation of what games can be“, schreibt The Washington Post über „The Longing“, das preisgekrönte Spiel von Studio Seufz.
Seite 37	<b>Abb. 24:</b> © db&w Bornemann und Wolf GbR   Die Medienproduktion der Zukunft ist ein interdisziplinäres Feld, in dem neueste Technologien, kreative Impulse und IT-Kompetenzen ineinandergreifen und sich stetig weiterentwickeln.
Seite 37	<b>Abb. 25:</b> © db&w Bornemann und Wolf GbR   Siehe Nachweis Abb. 24

## QR-Codes

Seite 9	<b>QR-Code 1:</b> HYPERBOWL   Link: <a href="https://www.hyperbowl.de">https://www.hyperbowl.de</a>
Seite 9	<b>QR-Code 2:</b> Penzing Studios   Link: <a href="https://penzingstudios.com">https://penzingstudios.com</a>
Seite 10	<b>QR-Code 3:</b> jangled nerves GmbH   Link: <a href="https://janglednerves.com/work/">https://janglednerves.com/work/</a>
Seite 11	<b>QR-Code 4:</b> Kinetarium   Link: <a href="https://www.kinetarium.space/en/home">https://www.kinetarium.space/en/home</a>
Seite 26	<b>QR-Code 5:</b> Animationsinstitut/VPET   Link: <a href="https://animationsinstitut.de/en/research/tools/vpet">https://animationsinstitut.de/en/research/tools/vpet</a>
Seite 32	<b>QR-Code 6:</b> MFG/Green Shooting   Link: <a href="https://greenshooting.mfg.de">https://greenshooting.mfg.de</a>
Seite 35	<b>QR-Code 7:</b> Studio Seufz GbR/The Longing   Link: <a href="https://studioseufz.com/seufzWP/the-longing/">https://studioseufz.com/seufzWP/the-longing/</a>

## 4. Interviewpartner\*innen

**Prof. Jan Adamczyk**  
Professor für Audiovisuelle Medien  
Hochschule der Medien Stuttgart

**Beren Baumgartner**  
CEO | Game Director  
Zeitland media & games GmbH

**Dagmar Bornemann**  
General Manager | Owner  
db&w Bornemann und Wolf GbR

**Michael Brink**  
Geschäftsführer  
LAVAlabs Moving Images  
GmbH & Co. KG

**Johannes Brommer**  
Consultant Marketing INT  
Lidl Stiftung & Co. KG

**Heiko Burkardsmaier**  
VFX Executive Producer |  
Head of Business & Legal Affairs  
Accenture Song Content Germany GmbH  
(ehemals Mackevision)

**Michael Eberhard**  
Direktor Technik und Produktion  
Südwestrundfunk

**Prof. Dr. Bernd Eberhardt**  
Erster Vorsitzender Media Solution Center  
Baden-Württemberg | Professor für Audiovisuelle  
Medien, Hochschule der Medien Stuttgart

**Johannes Gall**  
Niederlassungsleiter – D-Facto Motion GmbH |  
Vorstand Filmverband Südwest e. V.

**Robert Gehring**  
Unitleiter Filmförderung  
MFG Medien- und Filmgesellschaft  
Baden-Württemberg mbH

**Matthias Hauser**  
Geschäftsführer  
Media Solution Center  
Baden-Württemberg e. V.

**Stephan Heimbecher**  
Direktion Technik und Produktion,  
Zentrale Aufgaben,  
CC Produktion & Infrastruktur  
Südwestrundfunk (SWR)

**Prof. Volker Helzle**  
Leiter der Abteilung Research  
& Development  
Animationsinstitut | Filmakademie  
Baden-Württemberg

**Benedikt Hummel**  
Gründer | Leiter  
Studio Seufz GbR

**Manuel Hummer**  
Managing Partner  
Recom Film GmbH & Co. KG

**Dominik Kühner**  
Bereichsleiter Digitale Produktvisualisierung  
Mercedes Benz Group AG

**Stefanie Larson**  
Clustermanagerin  
Animation Media Cluster Region Stuttgart

**Prof. Boris Michalski**  
Professor für Audiovisuelle Medien  
Hochschule der Medien Stuttgart

**Stefan Michel**  
Gründer | Leiter  
Studio Seufz GbR

**Thomas Niessner**  
Geschäftsführer  
East End Film GmbH

**Anselm Pyta**  
Gründer | Leiter  
Studio Seufz GbR

[Marc Schleiss](#)

Creative Director | Head of Media Creation  
jn jangled nerves GmbH

[Maximilian Schmierer](#)

Geschäftsführer  
b.ReX GmbH

[Michael Scholz](#)

Geschäftsführer  
halbautomaten Kommunikationsdesign GmbH

[Dominik Schön](#)

Managing Director | Game Designer  
kaleidoscube GmbH

[Dominique Schuchmann](#)

Founder | CEO | Executive Producer  
M.A.R.K.13™ – COM GmbH & Co. KG

[Simon Spielmann](#)

Research & Development | Principal Engineer  
Animationsinstitut | Filmakademie  
Baden-Württemberg



## Herausgeberin

### Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH (WRS)

Geschäftsführer  
Dr. Walter Rogg

Friedrichstraße 10  
70174 Stuttgart  
Telefon 0711 228 35-0

region-stuttgart.de  
wrs.region-stuttgart.de

Ansprechpartner  
Veit Haug  
Leiter Geschäftsbereich Kreativwirtschaft  
Telefon 0711 228 35-18  
weit.haug@region-stuttgart.de

Jens Gutfleisch  
Leiter Film Commission Region Stuttgart  
Telefon 0711 228 35-722  
jens.gutfleisch@region-stuttgart.de

## Gestaltung

projektgruppe.de

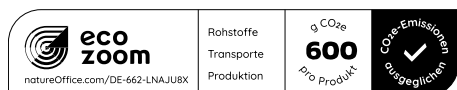
## Abschlussdatum

5. Oktober 2022

## Auflage

300 Exemplare

Gedruckt auf Papier mit  
FSC-Zertifizierungssiegel,  
[www.fsc.org](http://www.fsc.org)







**Wirtschaftsförderung  
Region Stuttgart**

**Wirtschaftsförderung  
Region Stuttgart GmbH (WRS)**

Geschäftsführer  
Dr. Walter Rogg

Friedrichstraße 10  
70174 Stuttgart

[region-stuttgart.de](http://region-stuttgart.de)  
[wrs.region-stuttgart.de](http://wrs.region-stuttgart.de)