

2021

3

DIGITAL
PRODUCTION

ISSN 1433-2620 > 25. Jahrgang >> www.digitalproduction.com

Publiziert von Pixeltown GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MAI | JUNI 03:2021



Ausbildung

18 Unis im Überblick –
für alle was dabei!

Cooler Tools

ZBrush, Nuke, Flame,
Decal Placer, Reaper

Neue Helfer

MainConcept, Ohm.Rent,
Particle Illusion ...

... und neu?

Mass Effect, Snyder Cut,
Häuser und mehr

Wie komme ich zu ILM?

ARD, ZDF und ILM – und jetzt auch noch GSO? Kennt die Abkürzungswut denn kein Ende? Doch während hinter ARD und ZDF öffentlich-rechtliche Sendeanstalten stehen und hinter ILM das Visual-Effects-Urgestein Industrial Light & Magic, verbirgt sich hinter GSO die Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm – benannt nach dem deutschen Physiker. Und weil das unmöglich jemand aussprechen kann, ohne seiner Zunge ein Schleudertrauma zuzumuten, zurren wir in unserer Besprechung zur Technischen Hochschule das Ganze zur GSO zusammen.

von Patrick Poti

Das sind erst mal Hausnummern: unter den Firmen, bei denen sich AbsolventInnen der GSO tummeln, gehören Branchenriesen wie Industrial Light & Magic, Weta Digital, Rise, Scanline, Trixter und Pixomondo. Kein Wunder, denn bereits während des Studiums werden Studis dazu ermutigt, ihre Werke auf Filmfestivals einzureichen – auf nationalen und internationalen gleichermaßen. Wenn man Professor Jürgen Schopper zuhört, dann merkt man, wie ihn die Erfolge seiner Studenten stolz machen: „Wir hatten auch schon Aufführungen in Cannes. Das freut mich dann immer sehr, wenn ich Fotos davon zugeschickt bekomme oder es in einer aktuellen Pressemitteilung lese.“ Wie also ist ein Studium im Bereich VFX strukturiert, das seinen Absolventen zu solchen Erfolgsgeschichten verhilft?

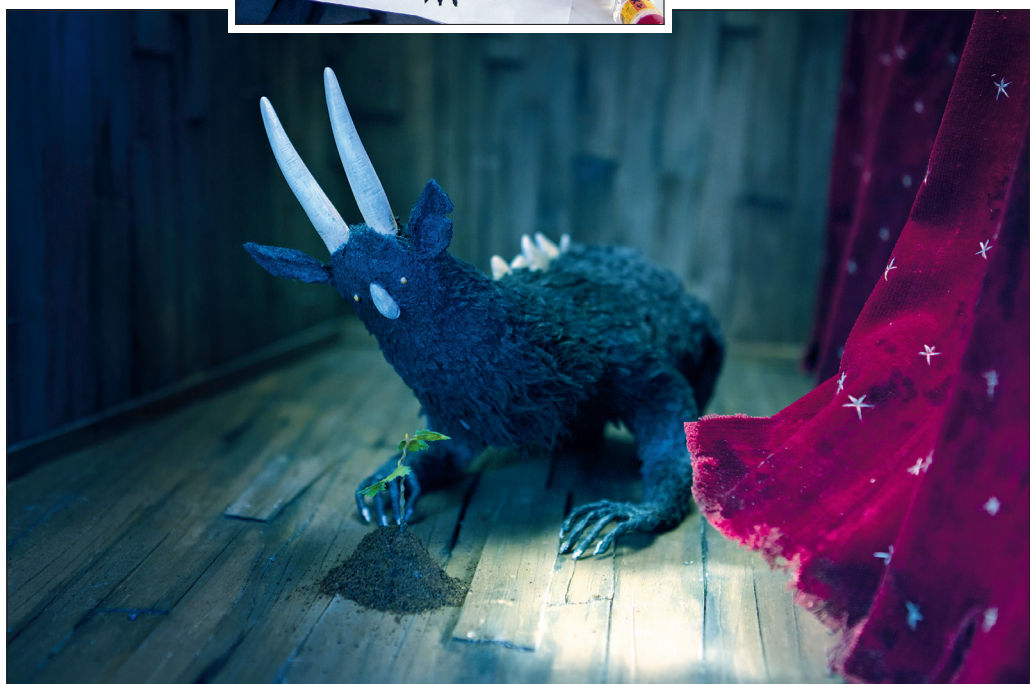


Puppenhaus Reloaded: Auch Stopptrick-Projekte lassen sich in Nürnberg umsetzen.



Doch zuerst ans Zeichenbrett: Character Design mit Papier und Zange, denn ...

... so ein Filmprojekt ist ein zartes Pflänzchen.



Erster Schritt: Die Bewerbung

Wer sich für ein Studium an der GSO interessiert, dem rät Jürgen Schopper – seit nunmehr 20 Jahren Professor für das Studienfach Film & Animation an der TH Nürnberg – zum persönlichen Gespräch mit ProfessorInnen. Mögliche Termine zu Beratungsgesprächen erfahrt ihr in der Sparte Studienberatung auf der GSO-Website: bit.ly/Studienberatung_Termine_GSO. Die Beratungen finden dann – ganz Corona-konform – per Videokonferenz statt.

Die Aufnahme von Studierenden in den Bachelorstudiengang Design erfolgt jeweils zum Sommer- und Wintersemester. Alle Bewerbenden müssen zunächst die allgemeinen Zulassungsvoraussetzungen erfüllen. Dazu können gehören ein Abitur, eine berufliche Qualifikation oder ein ausländischer Bildungsnachweis.

Für den Studiengang Design ist es aber vor allem wichtig, dass ihr eine künstlerisch-kreative Begabung nachweisen könnt. Die Eignungsprüfung hierfür ist zweistufig: Zunächst gibt es eine Vorauswahl auf Grundlage eurer Arbeitsproben. Danach geht es an die praktische Eignungsprüfung und ein Kolloquium. Die Arbeitsproben reicht ihr digital ein. Beim Studienfach Film und Animation können die Bewerbungsunterlagen bestehen aus Drehbüchern, Storyboards, Moodboards, Character oder Production Designs, Animatics oder auch kurzen (Animations)Filmen.

In der Regel reichen drei bis fünf Bewegtbildarbeiten aus. Inhaltlich und in Bezug auf die technische Herangehensweise wird euch bei den Filmen freie Hand gelassen. Die Arbeiten werden in einem Punktesystem nach Konzeption, Originalität und der Qualität der Ausführung beurteilt. Das Erreichen einer bestimmten Gesamtpunktzahl berechtigt zur Teilnahme an der nachfolgenden Eignungsprüfung.

Diese verlangt die erfolgreiche Bewältigung von praktischen Aufgaben aus den unterschiedlichen Modulen. Im Filmbereich etwa müsst ihr ein Mood- oder Storyboard anfertigen und einen schriftlichen Test absolvieren, der euer Gestaltungsverständnis abfragt. Die Prüfungsteile werden unabhängig voneinander beurteilt. Für euch ist das nur vorteilhaft, denn solltet ihr beispielsweise im schriftlichen Test eher schwach abschneiden, könnt ihr noch immer in der praktischen Teilprüfung überzeugen und dadurch über euren schwächeren Testteil hinwegtäuschen.

»Das Beherrschen von Technik und Software kann man lernen – und lernt es auch gerne, im Bewusstsein darum, dass mit diesen Werkzeugen aus einer Ursprungsidee ein großer Kinofilm werden kann.«

Professor Jürgen Schopper
Studienfach Film & Animation an der GSO

Professor Jürgen Schopper sagt zu dem Studierendentypus, den er sich für sein Studienfach wünscht: „Es muss unbedingt eine Liebe zu Filmen und den Animationsfilmen da sein. Und auch das Verlangen danach, gute Geschichten zu erzählen und Drehbücher zu schreiben – daraus Filme zu entwickeln. Und unbedingt wichtig: Teamfähigkeit. Die ist vielleicht am wichtigsten, denn Technik und Software, die kann man sich auch so beibringen und tut es auch gerne. Ganz in dem Bewusstsein, dass mit diesen Werkzeugen aus einer Idee ein Film wird. Nach dem Prinzip: von der Ursprungsidee auf die große Kinoleinwand.“

Danach: Der Unterricht

Los geht das Studium mit der Orientierungsstufe, in der ihr euch mit Vorlesungen und kleinen Übungsaufgaben dem gestalterischen Potenzial des Mediums Film nähert. Im zweiten Studienabschnitt wählt ihr drei Darstellungsmedien aus, die ihr als Module im zweiten und sechsten Semester weiterstudiert. Die sogenannte Modulsäule, in der ihr euch auf ein Darstellungsmedium konzentriert, müsst ihr bis ins sechste Studiensemester hinein belegen. Dafür könnt ihr später noch zweimal zu einer anderen Modulsäule hinüberwechseln. So ein Wechsel ermöglicht es euch, die eigene Modulwahl zu korrigieren oder euren Kompetenzbereich auszubauen. Im fünften Studiensemester absolviert ihr ein Praxissemester. Im dritten Studienabschnitt respektive dem siebten Semester geht es dann an eure Bachelor-Arbeit.

Die Studierende Eva-Maria Schade zur Modulwahl: „Alle Studis dürfen jedes Modul besuchen, insofern sie sich dafür eingeschrieben haben. Überhaupt können sich alle in jedes Wahlpflichtfach eintragen, unabhängig von gewählten Modulen. Die Modulwahl selbst erfolgt demokratisch.“

Einen Eindruck davon, welche Filmprojekte es sind, wahlweise real gedreht oder animiert, an denen sich Studierende von Film und Animation ausprobieren, vermittelt euch die Auflistung nach Semestern:

Das Wichtigste auf einen Blick

Studiengänge mit VFX-Bezug

- ▷ Bachelorstudiengang Design (darin das Modul Film und Animation)

In der Informationsbroschüre finden sich alle Infos zum Studiengang Design kompakt zusammengefasst:

- ▷ bit.ly/Broschüre_GSO

An der Fakultät Design wird gerade ein Masterstudiengang entwickelt.

Die GSO besitzt kein eigenes Promotionsrecht. Zusammen mit einer Professorin der GSO und in Kooperation mit einer weiteren Uni ist jedoch eine Promotion denkbar. Allerdings sind Promotionen im Bereich Film und Animation eher nicht vorgesehen. Denn man versteht sich an der GSO als Schmiede fürs praxisbezogene Filmemachen.

Bewerbungsfristen

Für das Wintersemester: 15.05.2021 bis 31.05.2021

Für das Sommersemester: 01.12.2021 bis 15.12.2021

Studiengebühren

Neben dem Studentenwerkbeitrag – aktuell: pro Winter- und Sommersemester jeweils 127 Euro – sind an der GSO keine Studiengebühren zu entrichten. Zum Studentenwerkbeitrag informiert die GSO online: bit.ly/Studentenwerk_GSO.

Was die Studienfinanzierung anbelangt – also den Lebensunterhaltskosten, die im Studentenleben notgedrungen anfallen, wie Miete, Lebensmittel oder das S-Bahn-Ticket – bietet die GSO gesondert Informationen auf ihrer Webseite:

bit.ly/Studienkosten_GSO.

Wer sich darum sorgt, sein Studium könne scheitern, da es finanziell nicht stemmbar ist, den holt die GSO-Homepage in der Rubrik Studienfinanzierung ab: bit.ly/Studienfinanzierung_GSO.

Hier besorgt ihr euch alles Wissenswerte zu Themen wie Deutschlandstipendium, allgemeine Stipendienangebote, BAföG, Auslandsförderungen, Studienkredite und dergleichen.

Für allgemeine Fragen zur Studienfinanzierung könnt ihr euch auch an die Zentrale Studienberatung der Hochschule wenden:

bit.ly/Zentrale_Studienberatung_GSO.

Jede Fakultät stellt außerdem eine Studienbeauftragte, bei der sich die Studierenden schlau machen können.

Kursgröße

Ungefähr 10 bis 15 Studierende pro Semester

»Fortschritte werden regelmäßig in Vorlesungen präsentiert und diskutiert, dann wird selbstständig weitergearbeitet. Eine Deadline gibt es natürlich trotzdem immer.«

Alexandra Lerner
Alumna

spekulativer Werbespot (erstes Semester), Title Design/Motion Graphics (zweites Semester), Musikvideo (drittes Semester), erster Film (viertes Semester), Praxissemester (fünftes Semester), zweiter Film (sechstes Semester), Abschlussfilm/Bachelorarbeit (siebtes Semester).

Die Absolventinnen Alexandra Lerner und Elisabeth Stein sagen zum Lehrplan der GSO: „Das Studium ist relativ frei gestaltet. Vorgegeben ist vor allem die Reihenfolge der Art der

Filmprojekte. Angefangen mit einem 30-sekündigen Commercial im ersten Semester über Title Design und Musikvideo können schließlich eigene Kurzfilme realisiert werden. Das Thema und die jeweilige Art der Umsetzung steht den Teams dabei vollkommen frei. Der Fortschritt wird regelmäßig in den Vorlesungen präsentiert und diskutiert, um dann selbstständig weiterarbeiten zu können. Eine Deadline gibt es natürlich trotzdem immer.“

Corona-bedingt wurde der Unterricht an der GSO auf der Remote-Plattform Yamdu weitergeführt. Auch Gastvorträge oder Softwareschulungen werden momentan rein digital angeboten. Dementsprechend musste leider auch – diese vertrackte Pandemie! – das GSO-eigene Filmfestival Ohmrolle abgesagt werden. Mehr zur Ohmrolle erfahrt ihr hier: <https://ohmrolle.de/>.

Ausgerüstet in die Ausbildung

An der GSO teilen sich Garri Steba, Steve Wühr und Alexander Vexler unterschiedliche Kompetenzbereiche. Garri ist Medieningenieur, als solcher zuständig für Technik, Software und Hardware. Steve besorgt das Musische, ist Komponist, Musiker und wissenschaftlicher Mitarbeiter – verantwortlich für Musikgestaltung und Tonmischung. Alexander blickt als Kameramann ganztags durch den Sucher, er ist Lehrbeauftragter für Kamera, Licht und Color Grading. Das Dreiergespann stand uns Rede und Antwort dahingehend, womit die GSO in puncto Equipment aufwarten kann.

Grundsätzlich gilt: Studis der GSO lernen den kompletten Workflow kennen – mitsamt den dazugehörigen Tools. Von der Preproduktionsphase über die Dreharbeiten bis hin zur Postproduktion und hinüber zur Finalisierung eines Filmprojekts.

Die GSO verfügt über ein 80-Quadratmeter-Filmstudio mit weißer Hohlkehle (zirka 8m x 6m) und einem 20 x 20 Greenscreen. Das Studio nutzen Studierende für Dreharbeiten. Der Gerätepark der GSO ist mit ordentlich Kamera- und Lichtzeugs bestückt. Zum Kamerapool gehören eine Sony PXW-FS7, zwei Panasonic GH5, mehrere Blackmagic-Kameras (BMPCC 4K & 6K), diverse Foto- und Filmobjektive, Stativsysteme, Slider, Gimbals, Funkschärfer und andere technische Spielzeuge. Was Lichtsysteme angeht, dürft ihr euch ausprobieren an Halogenen von Arri und Dedolight, Leuchtstoff vom Hersteller Kino Flo und verschiedenen LED-Systemen. Auch mit mobilem Tonequipment rüstet euch die GSO aus – also mit Rekordern, Angeln, Funkstrecken und Mikrofonen.

Sind die Dreharbeiten abgeschlossen, geht es an eine der vielen Workstations (Fujitsu R970 mit Xeon-Prozessoren, Nvidia Quadro GPU und SSD-Festplatten). An denen werden erst mal Projektdaten angelegt, Footage geschnitten und knackige Visual Effects erstellt. Abschließend geht es hinüber in die Editing- & Grading-Suiten, wo ihr euren Filmen mit DaVinci Resolve den Feinschliff verpasst.

Und wie sieht es an der – für VFXler so relevanten – Software-Front aus? Tja, an der zieht ihr euch mit Maya, Houdini, After Effects, Nuke, Modo und V-Ray-Renderer zurück – in virtuelle Schützengräben. Aber genug der militaristischen Bildsprache. Viel interessanter ist da doch, dass eure PCs an der GSO alle sechs Monate auf den neuesten Stand gebracht werden.





Egal ob im Comic-Look ...



... oder noch grün hinter den Ohren ...

An der Fakultät Design gibt es auch was auf die Ohren, denn ein Tonstudio – mitsamt Aufnahmekabine – harret eurer Gestaltungsfreude. Im Tonstudio bedient ihr Avid C|24-Mischkonsolen mit 24 Kanälen. Auch Mixing, Foleys oder das Bearbeiten mit Pro Tools könnt ihr hier vornehmen. Hinzu kommen Analogeingänge und eine analoge 5.1-Monitorsektion. Hier kann ein 5.1-Mix produziert werden. Oder ihr besorgt eine Vormischung für das fakultätseigene Kino. Im Kino projiziert ein kalibrierter 2K-DCI-Projektor eure Werke auf die Leinwand.

Was die Finanzierung von Filmen und Animationsfilmen im Speziellen betrifft, so verfügt die GSO, wie uns Professor Jürgen Schopper im Gespräch erklärte, leider über kein Budget. Jedoch reicht die GSO ihre Abschlussfilme zur Förderung beim FilmFernsehFonds Bayern ein.

Nach dem Studium ...

... ab in die Forschung – oder doch die Industrie? Forschung und Lehre sind in den 12 Fakultäten der GSO verankert. An den zahlreichen Instituten, Kompetenzzentren und Forschungsgruppen der GSO wird Expertenwissen gebündelt. Details zu den wirklich sehr facettenreich aufgestellten Forschungseinrichtungen findet ihr in der Kategorie Forschung & Innovation der GSO-Homepage: bit.ly/Forschung_GSO. Die GSO kooperiert mit Dolby, dem Multiplex-Kino Cinecittà, Arri, easyDCP, Yamdu, der Hochschule für Musik Nürnberg, dem Act-Center Nürnberg, Spitzbart Filmtechnik, Buddy's Filmgear Rental, Cine Project und Teltec.

Wer Gründerluft schnuppern will, der wendet sich an die Gründungsberatung der GSO. Oder ihr setzt euch – sollten euch konkrete Gründungsfragen unter den Nägeln brennen – direkt mit den Gründungsbotschaftern der GSO zusammen.



... im Teamwork gelingt das 3D-PreViz für einen geplanten Realdreh, wie hier mit Blender für „Der perfekte Antrag“.

An der Fakultät Design ist das Professor Yves Ebnöther. Die Gründungsberatung verfügt auch über einen Web-Auftritt: bit.ly/Gruendung_GSO.

Studentenperspektive

„Der perfekte Antrag“ nennt sich eines der aktuellen Live-Action-Kurzfilmprojekte, die von GSO-Studis realisiert wurden. Wir sprachen mit den Studierenden Eva-Maria Schade, Julian Mehn und Maximilian Schwarz über ihre Studienerfahrung an der GSO.

DP: Wie wohnt es sich als Studierender der Fakultät Design?

Eva, Julian & Max: Der Campus liegt direkt am Wöhrder See in Nürnberg, zu Fuß ungefähr zehn Minuten von der Innenstadt entfernt. Es gibt mehrere Studierendenwohnheime in Nürnberg, und die Mieten sind vergleichsweise niedrig. Im Vergleich zu München oder Erlangen ist Nürnberg wirklich erschwinglich. Die Mieten der Wohnheime liegen bei ungefähr 200 Euro aufwärts.

DP: Ist die TH gut zu erreichen?

Eva, Julian & Max: Der Campus liegt relativ zentral. Alles findet an einem Ort statt. Bibliothek sowie Mensa sind zu Fuß in wenigen Minuten erreichbar.

DP: Stichwort Gender-Gap. Wie sieht es da an der GSO aus?

Eva, Julian & Max: Ziemlich ausgeglichen. In manchen Semestern sind mehr weibliche Studierende vertreten, in manchen mehr männliche, einige diverse Studierende gibt es auch. Durch die semesterübergreifenden Vorlesungen verläuft sich das alles sehr.

DP: Wie ist es ums menschliche Miteinander bestellt?

Eva, Julian & Max: Es gibt jedes Semester eine Einführungsveranstaltung, in Zeiten der Pandemie für die Erstsemester sogar gesondert. Die weiteren Kennenlernveranstaltungen werden von der Fachschaft organisiert. In Zeiten der Pandemie online oder, wenn nach Vorschriften möglich, unter freiem Himmel. Früher gab es Kennenlernabende und gemeinsame Ausflüge, um sich kennenzulernen, nun wird das alles online gemacht.

DP: Stichwort Dozentenkommunikation: Fluch oder Segen?

Eva, Julian & Max: Segen! Professorinnen und Professoren sind jederzeit erreichbar und widmen sich uns individuell. Sprechstunden können zurzeit über Zoom vereinbart werden. Zusätzlich werden auch Praktika, Jobs und generell Karriereberatung vermittelt.

DP: Habt ihr genug Raum und Zeit?

Eva, Julian & Max: Die Hochschule ist immer bis 22 Uhr geöffnet. Man kann sich im Aufenthaltsraum im vierten Stock aufhalten, sich dort treffen oder arbeiten. Zudem gibt es gesonderte Bereiche wie das DTP-Labor, das für die gemeinsame Arbeit vorgesehen ist. Auch gibt es Aufenthaltsplätze mit Tischen und Stühlen in den Zwischenfluren. Trägt man sich vorher in eine Liste ein, kann man in kleineren Gruppen auch in den Laboren arbeiten.

> pp