

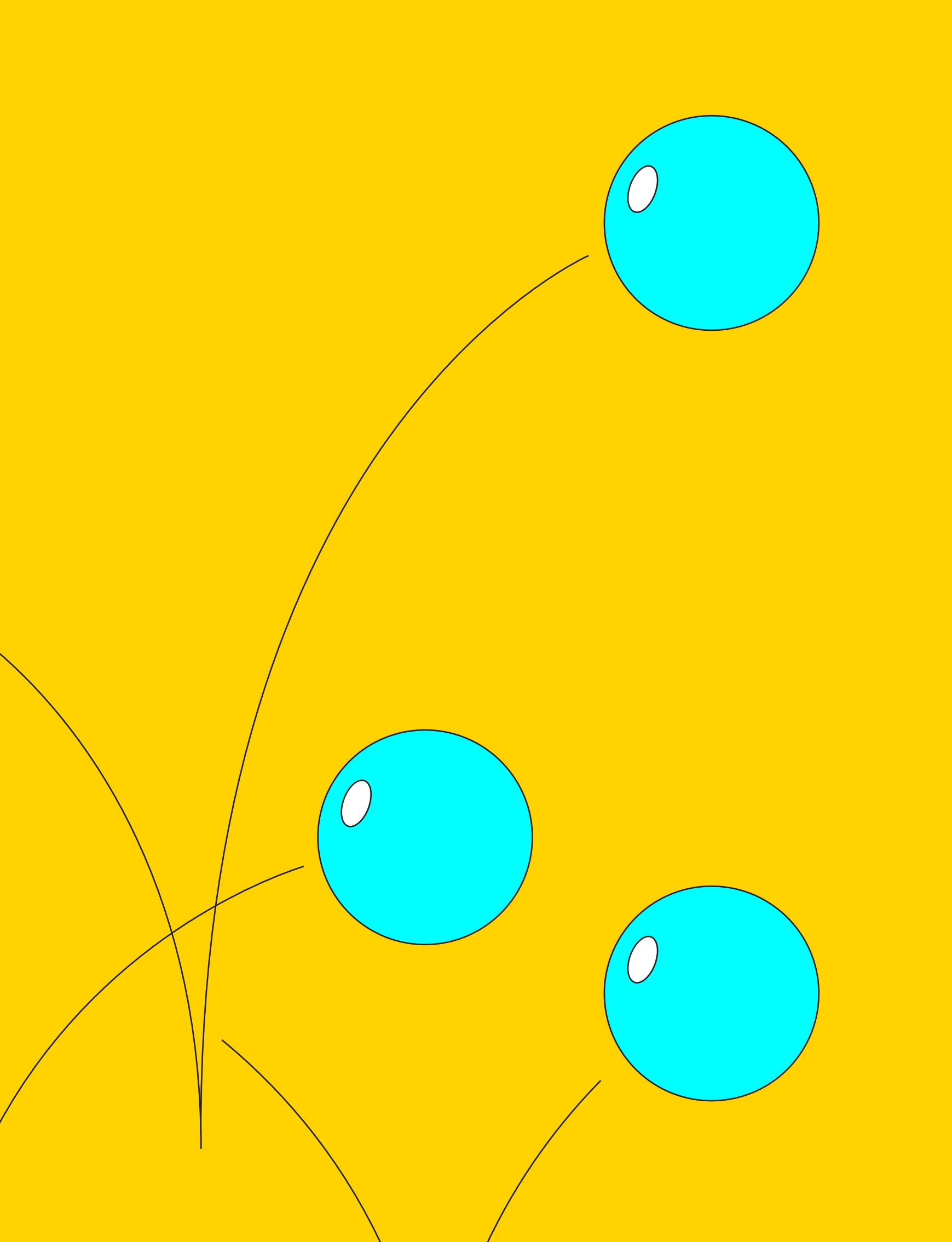
# FILM- REZEPTION KON

**BADEN-WÜRTTEMBERG**  
**→ 2020 →**



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST



---

Filmkonzeption  
Baden-Württemberg  
2020

Ministerium für Wissenschaft,  
Forschung und Kunst  
Baden-Württemberg



01



06



07

FernsehfilmFestival Baden-Baden 2019: Diskussion der Jury mit Filmemacher\*innen und Publikum direkt im Anschluss einer Filmvorführung im Wettbewerb.



08



02



03



04



05



09



10



12



13



14

Spotlight 2016, Fachjury Sitzung mit Intendant Peter Frey



11



15

Auftaktveranstaltung zu den Foren Filmkonzeption 2020  
(v.l.n.r.: Christoph Holthof, Matthias Drescher, Dominique Schuchmann, Stefanie Larson)

|                                                                     |  |    |
|---------------------------------------------------------------------|--|----|
| Inhalt                                                              |  |    |
| <hr/>                                                               |  |    |
| Einführung                                                          |  | 10 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| Vorwort von Ministerin Theresia Bauer MdL                           |  | 10 |
| Vorwort von Staatssekretärin Petra Olschowski                       |  | 12 |
| Präambel: Die Corona-Pandemie                                       |  | 16 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| A    Zukunftsthemen für Film und Medien in Baden-Württemberg        |  | 19 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| 1.        Aktuelle Schwerpunkte                                     |  | 20 |
| 2.        Geschlechtergerechtigkeit und Diversität                  |  | 24 |
| 3.        Ökologische Nachhaltigkeit                                |  | 26 |
| 4.        Soziale Nachhaltigkeit                                    |  | 28 |
| 5.        Film- und Medienbildung                                   |  | 29 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| B    Rolle der MFG Medien- und Filmgesellschaft                     |  | 33 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| Überblick / Perspektiven                                            |  | 34 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| C    Produktionsstandort                                            |  | 37 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| 1.        Bedeutung und Auftragssituation                           |  | 40 |
| 2.        Neue Formate                                              |  | 42 |
| 3.        Produktionsförderung der MFG Medien- und Filmgesellschaft |  | 43 |
| 4.        Weitere Fördermöglichkeiten                               |  | 45 |
| 5.        Perspektiven                                              |  | 48 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| D    Spielfilm und Serien                                           |  | 51 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| Überblick / Perspektiven                                            |  | 52 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| E    Dokumentarfilm                                                 |  | 59 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| Überblick / Perspektiven                                            |  | 60 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| F    Animation, VFX                                                 |  | 65 |
| <hr/>                                                               |  |    |
| Überblick / Perspektiven                                            |  | 66 |

|                                                                      |  |     |
|----------------------------------------------------------------------|--|-----|
| <hr/>                                                                |  |     |
| G    Games                                                           |  | 75  |
| <hr/>                                                                |  |     |
| Überblick / Perspektiven                                             |  | 76  |
| <hr/>                                                                |  |     |
| H    Kinoförderung                                                   |  | 81  |
| <hr/>                                                                |  |     |
| Überblick / Perspektiven                                             |  | 82  |
| <hr/>                                                                |  |     |
| I    Festivals und Veranstaltungen                                   |  | 87  |
| <hr/>                                                                |  |     |
| Überblick / Perspektiven                                             |  | 88  |
| <hr/>                                                                |  |     |
| J    Werbe- und Wirtschaftsfilm                                      |  | 95  |
| <hr/>                                                                |  |     |
| Überblick / Perspektiven                                             |  | 96  |
| <hr/>                                                                |  |     |
| K    Ausbildung an der Filmakademie, an den Hochschulen und im Beruf |  | 101 |
| <hr/>                                                                |  |     |
| 1.        Filmakademie und Hochschulen                               |  | 102 |
| 2.        Ausbildung im Beruf                                        |  | 105 |
| 3.        Perspektiven                                               |  | 106 |
| <hr/>                                                                |  |     |
| Die Filmkonzeption 2020                                              |  | 108 |
| Impressum                                                            |  | 112 |

## Theresa Bauer MdL

Vor 125 Jahren wurde die Kinematographie geboren. Sie hat vielfältige Variationen des Films hervorgebracht und ist einem permanenten Wandel unterzogen, sei es in ihren Inhalten, ihrer Ästhetik oder ihrer Technik. Die Geschichte der Filmkunst ist reich an Werken, die weit über die Grenzen ihres jeweiligen Produktionsstandortes hinaus wahrgenommen werden. Das bewegte Bild umfasst heute Spiel- und Dokumentarfilme ebenso wie den Animationsfilm, Werbung, Wissenschaftskommunikation sowie interaktive Medienformate wie Games oder Lernmedien und ist damit zu einem deutlich wahrnehmbaren Faktor der Globalisierung geworden. Nur über eine zeitgemäße konzeptionelle und politische Einbindung dieser Kunstform am Standort kann es gelingen, ihrer wachsenden kulturellen und wirtschaftlichen Bedeutung gerecht zu werden.

Ziel der Film- und Medienpolitik der baden-württembergischen Landesregierung ist es daher, unser Land als Film- und Medienstandort in diesem Sinne zu stärken und weiter zu profilieren. Es geht darum, verlässliche Rahmenbedingungen zu schaffen, die ein gleichermaßen künstlerisch wie wirtschaftlich starkes Filmland Baden-Württemberg weiterentwickeln, ein dauerhaftes Engagement für die Filmschaffenden im Land gewährleisten und Innovationen durch nachhaltige Maßnahmen eröffnen.

Diese Ziele verfolgt auch die neue Filmkonzeption 2020, mit der wir die aktuelle Situation des Standorts beschreiben und Perspektiven für die Zukunft aufzeigen.

Die Corona-Pandemie hat auch die Filmwirtschaft erfasst. Produktionsunternehmen, Filmschaffende, Festivals, Veranstaltungen und Kinos mussten und müssen teils erhebliche Einschränkungen hinnehmen. Bund und Länder steuern mit öffentlichen Hilfen dagegen, seit dem Frühsommer öffnet sich das Kulturleben schrittweise wieder. Dennoch können wir heute nicht sagen, wie sich die Pandemie mittel- und längerfristig auswirken wird.

Trotz aller Unsicherheiten gilt für mich: Das Land wird auch in Zukunft seinen Beitrag leisten, um den Filmstandort Baden-Württemberg in seiner ganzen Qualität und Vielfalt zu erhalten und gezielt auszubauen – auch im Licht der Pandemie. Der intensive dialogische Prozess der vergangenen Monate ist auch als Einstieg in einen kontinuierlichen Dialog zwischen Politik, Verwaltung und Branche zu verstehen. Denn ein zukunftsfähiger Filmstandort braucht – nicht nur in akuten Krisenzeiten – den direkten Austausch zwischen den Akteuren, um schnelle und tragfähige Lösungen zu finden und ein solides Fundament für die Herstellung und Verbreitung von hochwertigen Film- und Bewegtbildern zu erhalten.

## Petra Olschowski

Der Koalitionsvertrag aus dem Jahr 2016 sieht vor, die Filmkonzeption Baden-Württemberg aus dem Jahr 2008 unter Einbeziehung aller betroffenen Akteurinnen und Akteuren auszuwerten und entlang der festgestellten Verbesserungsbedarfe fortzuschreiben. Das Wissenschaftsministerium als das zuständige Ressort hat diesen Auftrag in einem intensiven Diskussions- und Beteiligungsprozess umgesetzt. Ein Beirat hat die Arbeit des Wissenschaftsministeriums für die Filmkonzeption in beratender Funktion unterstützt. Dem Beirat gehörten Vertreterinnen und Vertreter des Staatsministeriums, des Wirtschaftsministeriums, des Südwestrundfunks, der Geschäftsführer der MFG Medien- und Filmgesellschaft, Professor Carl Bergengruen, sowie Professorin Dr. Susanne Marschall, Filmwissenschaftlerin und Direktorin des Zentrums für Medienkompetenz der Universität Tübingen, an. Nachwuchswissenschaftlerinnen und -wissenschaftler der Universität Tübingen begleiteten den Prozess und brachten ihre Vorschläge in den Beirat ein.

Während des gesamten Arbeitsprozesses fand ein enger Austausch mit wichtigen Branchenvertreterinnen und -vertretern über ihre Bedürfnisse und Ideen statt. Dazu veranstaltete das Wissenschaftsministerium in Kooperation mit der MFG Medien- und Filmgesellschaft sechs ganz- bzw. halbtägige Foren zu den Themen Filmstandort Baden-Württemberg und MFG-Filmförderung, Animation, VFX und Games, Dokumentarfilm, Kino und Verleih, Filmfestivals und Veranstaltungen (inkl. Werbe- und

Wirtschaftsfilm) sowie Filmbildung an Hochschulen und berufliche Ausbildung. Die Foren wurden von Christiane von Wahlert, Vorstand der Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung in Wiesbaden, moderiert. In kleineren Formaten wurden zudem die Themen Spielfilm und Internationalisierung vertieft behandelt. Eingeflossen sind außerdem Empfehlungen des Landesrechnungshofs zur MFG-Filmförderung, die in der Denkschrift für 2018 festgehalten sind.

Vieles ist in den letzten Jahren erreicht worden, der Standort ist gewachsen, das Land hat seine Zuwendungen an die MFG Medien- und Filmgesellschaft deutlich gesteigert, zuletzt im Doppelhaushalt 2020/2021. Auch die Zuwendungen an die Filmakademie Baden-Württemberg wurden dauerhaft erhöht, insbesondere, um das Animationsinstitut und die Internationalisierung des Studiums zu stärken. Der aktuelle Hochschulfinanzierungsvertrag schließlich gibt den Hochschulen insgesamt mehr Planungssicherheit und zusätzliche Mittel an die Hand. Trotzdem bleiben immer noch – alte und neue – Herausforderungen, die es in den kommenden Jahren anzugehen gilt. Gegenüber den vorangegangenen Filmkonzeptionen hat sich das Themenspektrum deutlich vergrößert. Der Anteil und die Bedeutung der audiovisuellen Inszenierung bewegter Bilder hat sich im Zuge der Digitalisierung enorm erweitert und betrifft unseren ganzen Alltag. Damit sind ganz grundlegende Veränderungen im Nutzerverhalten verbunden. Sie betreffen die Produktion, das Produkt, die Distribution und die Rezeption

gleichermaßen. Das wiederum hat großen Einfluss auf die Arbeit von Filmproduzentinnen und –produzenten und das Angebot von Fernsehen, Streaming-Diensten und Kino.

Dieser umfassende Wandel hat aber auch erhebliche Konsequenzen für die Filmförderung. Darüber hinaus gehören die Themen Internationalisierung, Geschlechtergerechtigkeit, Diversität, ökologische und soziale Nachhaltigkeit, die alle gesellschaftlichen Bereiche betreffen, sowie die Film- und Medienbildung zu den neuen Aufgabenfeldern einer zeitgemäßen Film- und Medienpolitik.

Nur wenn es uns gelingt, Menschen weiterhin für den Film im und aus dem Land zu begeistern, können wir uns im bundesweiten und internationalen Vergleich behaupten und Baden-Württemberg als künstlerisch wie wirtschaftlich attraktiven Filmstandort profilieren. Die Filmkonzeption will optimale Bedingungen für diesen Entwicklungsprozess schaffen – und nimmt dabei auch die Kinos als wichtige kulturelle Orte besonders in den Blick.

Ich danke allen, die an dem Beteiligungsprozess der neuen Filmkonzeption 2020 mitgewirkt haben, insbesondere den vielen Akteurinnen und Akteuren aus der Branche, die uns mit ihren Ideen und Vorstellungen inspiriert haben, aber auch den Referentinnen und Referenten, die unsere Foren mit Impulsbeiträgen bereichert haben.

# Die Corona-Pandemie

Die Filmkonzeption ist 2019 und Anfang 2020 erarbeitet worden. Die im März 2020 plötzlich auftretende Pandemie führte zu Einschränkungen, die die Filmwirtschaft weltweit und auch in Baden-Württemberg hart getroffen haben. Dreharbeiten wurden abgebrochen oder haben sich verzögert, Drehbücher wurden umgeschrieben, Filmstarts und Veranstaltungen wurden abgesagt, Festivals wurden als Online- anstelle Präsenzveranstaltung durchgeführt, Kinos mussten zeitweise schließen. Von der Pandemie betroffen sind nicht nur Unternehmen, sondern auch zahlreiche Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer sowie Soloselbstständige, denen Aufträge fehlten und fehlen.

Die Veröffentlichung dieser Filmkonzeption fällt in diese Zeit. Viele Folgen und Konsequenzen sind noch nicht absehbar. Möglicherweise stellen sich in den kommenden Monaten noch ganz andere Aufgaben als die hier im Folgenden dargestellten. Auch aus diesem Grund wird es von Bedeutung sein, dass der Austausch über die Strategien des Film- und Medienstandorts Baden-Württemberg fortgeführt wird.

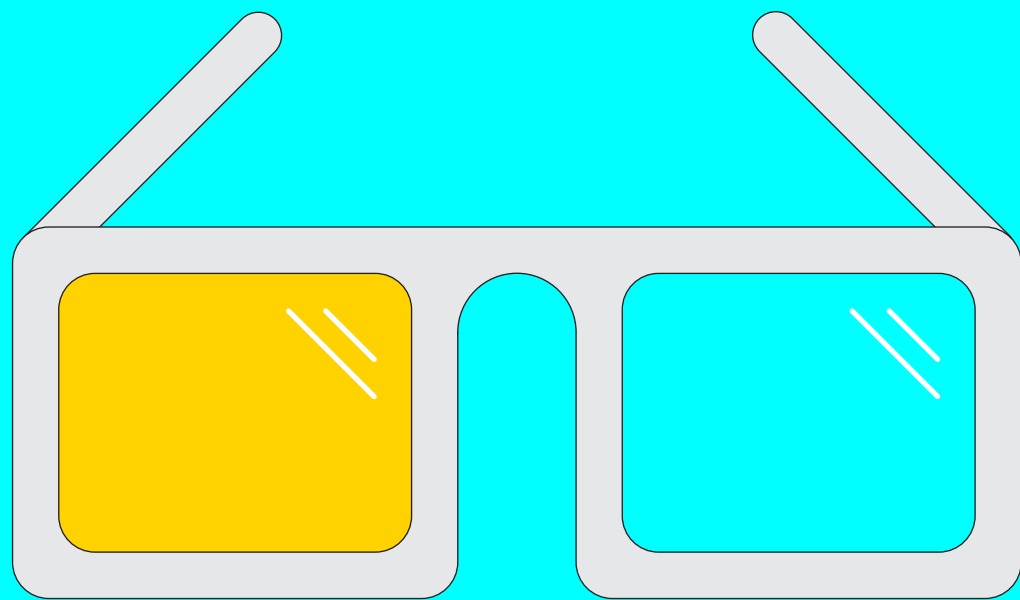
Für die ersten Monate der Pandemie kann gesagt werden: Baden-Württemberg konnte bei der Gestaltung der Soforthilfe für die Kultur und die Kreativwirtschaft dazu beitragen, eine Vielzahl an Notlagen abzumildern. Freiberufliche Kunstschafter und Soloselbstständige können im Land auch pauschalierte Kosten des privaten Lebensunterhalts in Höhe von 1.180 Euro pro Monat als fiktiven Unternehmerlohn geltend machen. Die Soforthilfe Corona richtet sich auch an privatrechtlich verfasste Kultureinrichtungen wie zum Beispiel Kinos, die ihren betrieblichen Ausgaben wegen der Corona-bedingten Einnahmefälle nicht mehr ohne zusätzliche Unterstützung nachkommen können. Die Unterstützung wurde in den Monaten Juni bis August 2020 über die Überbrückungshilfe des Bundes fortgeführt. Analog zur Soforthilfe Corona hat

das Land Baden-Württemberg die Überbrückungshilfe um einen fiktiven Unternehmerlohn aufgestockt.

Zusätzlich zu den Hilfsprogrammen von Bund und Land hat die MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg für Filmschaffende und Kinos eigene Maßnahmen auf den Weg gebracht. Sie beteiligt sich an einem nationalen Maßnahmenpaket der Bundes- und Länderförderer für Kosten bei Filmproduktionen und Verleihmaßnahmen, die wegen der Coronakrise abgebrochen oder verschoben werden mussten. Außerdem verzichtet die MFG im Jahr 2020 auf fällige Darlehensrückzahlungen aus Produktions- und Verleihförderungen. Als erste Hilfsmaßnahme für die Kinos hat die MFG ihre Förderung für gewerbliche Kinos aufgestockt und verzichtete auf alle 2020 fälligen Rückzahlungen aus Kinoinnovationsdarlehen für Filmtheater in Baden-Württemberg. Zusätzlich förderte die MFG gemeinsam mit dem SWR jeweils hälftig dokumentarische Kurzfilme zum Thema „Liebe in Zeiten von Corona“.

Das Wissenschaftsministerium hat überdies einen Nothilfefonds für privatrechtlich verfasste Kultureinrichtungen im Umfang von 32,5 Millionen Euro eingerichtet, von dem auch Kinos profitieren.

Eine vollkommene Rückkehr zur Normalität wird auch in den nächsten Monaten voraussichtlich nicht möglich sein. Bei der weiteren Gestaltung der Film- und Medienpolitik wird dies zu berücksichtigen sein.



Kapitel:

A

# Zukunftsthemen für Film und Medien in Baden- Württemberg

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| A1. Aktuelle Schwerpunkte / Zusammenfassung  | 20 |
| A2. Geschlechtergerechtigkeit und Diversität | 24 |
| A3. Ökologische Nachhaltigkeit               | 26 |
| A4. Soziale Nachhaltigkeit                   | 28 |
| A5. Film- und Medienbildung                  | 29 |

# 1. Aktuelle Schwerpunkte / Zusammenfassung

## A1.1 Überblick

Die Bedingungen für die Filmbranche haben sich in den letzten Jahren grundlegend verändert. Bewegtbilder sind im Zuge der Digitalisierung allgegenwärtig – nahezu jeder kann sie erzeugen, und der tägliche Umgang mit digitalen Medien ist zur Normalität geworden. Setzte die damalige Filmkonzeption 2008 noch vor allem auf das lineare Fernsehen und ein verstärktes Engagement privater Sender am Standort – eine Erwartung, die sich nicht erfüllt hat –, verzeichnen wir heute eine stark steigende Bedeutung von Streaming-Diensten, eine Veränderung des Nutzungsverhaltens und das Wachstum neuer, insbesondere serieller Formate. Beflügelt durch den digitalen Wandel nimmt die Internationalisierung in Film und Medien zu. Im Zuge der wachsenden Bedeutung von Streaming-Diensten und Video-on-Demand (VoD)-Anbietern steigt die Rezeption internationaler Filme und Serien auf digitalen Endgeräten – vor allem mobil und in den eigenen vier Wänden. Dies beeinflusst die Erwartungshaltung des Publikums, das sich zunehmend an internationalen Standards ausrichtet. Streaming-Dienste werden für die Verbreitung von Filmen immer wichtiger. Die Internationalisierung des Film- und Medienmarktes, die dynamische technologische Entwicklung im Bereich der Bewegtbilder und die Möglichkeiten der digitalen Kommunikation führen auch für den Filmstandort Baden-Württemberg zu einer wachsenden internationalen Öffnung.

Film- und Fernsehproduktion, Kinos, Festivals und Filmbildung bilden die Säulen des Film- und Medienstandorts Baden-Württemberg, an dem die Filmförderung durch das Wissenschaftsministerium und

die gemeinsam mit dem Südwestrundfunk SWR getragene MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mit ihrer gezielten finanziellen Unterstützung verankert ist. Entscheidende Impulse gehen von den Produktionsgesellschaften sowie den Hochschulen und Akademien aus. Zentraler Faktor und Arbeitgeber für den Standort ist der Südwestrundfunk (SWR), der 1998 durch die Fusionierung von Süddeutschem Rundfunk (SR) und Südwestfunk (SWF) entstanden ist. Der SWR ist ein wichtiger Auftraggeber für Filmproduktionen. Durch den systematischen Aufbau des modernen Filmstandorts seit Anfang der 1990er Jahre verfügt Baden-Württemberg heute über eine weit gefächerte und lebendige Film- und Medienszene mit internationalem Profil auf den Gebieten Ausbildung und neue Medientechnologien.

Die von der MFG geförderten Dokumentar- und Spielfilme stehen für anspruchsvolle Nachwuchs- und Arthouse-Produktionen. Serien-Produktionen schaffen darüber hinaus längerfristige Perspektiven. Ihre Herstellung vor Ort ist ein wichtiges Ziel des Landes, entspricht dem Wunsch der Branche und wird durch Anschubfinanzierungen von der MFG unterstützt.

Die Förderung von Animation und Visuellen Effekten (VFX) bildet einen zentralen Schwerpunkt der Landespolitik für den Filmstandort. Die Internationalisierung, der Technologietransfer und die Vernetzung der Medienschaffenden werden gestützt durch das 2009 gegründete Animation Media Cluster Region Stuttgart (AMCRS) mit den dort zusammengeschlossenen erfolgreichen Animations-/VFX-Studios und Hochschulen, die auf dem internationalen Markt führend

sind und das Land im In- und Ausland repräsentieren. Wachsende Bedeutung in diesem Kontext hat die Games-Branche, die sich in Baden-Württemberg in den vergangenen Jahren dynamisch entwickelt hat. Die MFG selbst unterstützt gemeinsam mit Baden-Württemberg International (bw-i), der Film Commission Region Stuttgart, der Wirtschaftsförderung Region Stuttgart und dem Netzwerk Kreativwirtschaft Baden-Württemberg die internationale Sichtbarkeit der Games-Industrie am Standort.

In der Filmbildung, vor allem durch die Filmakademie Baden-Württemberg und ihr Animationsinstitut, gehört das Land zur Weltspitze. Zahlreiche Hochschulen und Akademien bieten hochkarätige Bildungs- und Ausbildungsangebote in klassischen Fächern und Spezialisierungen in den Bereichen Animation und VFX und sind weit über den Standort hinaus bekannt.

Baden-Württemberg zeichnet sich außerdem durch eine reiche und ambitionierte Kinolandschaft aus – auch außerhalb der Ballungsräume und im ländlichen Raum. Unterstützt wird dies durch die Kinoförderung der MFG. Erfolgreiche Filmfestivals und Branchenveranstaltungen lenken die Aufmerksamkeit von Publikum und Fachleuten auf den Film- und Animationsstandort. Das Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart sowie die FMX zählen dabei international zu den wichtigsten Veranstaltungen für Animation und digitale Medien.

Insgesamt hat das Land in den vergangenen Jahren die Investitionen in den Film- und Medienbereich ganz erheblich gesteigert. Für das Jahr 2020 belaufen sich die Haushaltsansätze zusammengefasst auf

rund 35 Millionen Euro, im Jahr 2010 waren es noch knapp 24 Millionen Euro.

Das Wissenschaftsministerium hat beim ZEW – Leibniz-Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung GmbH Mannheim eine Studie zum Stand und der Entwicklung der Filmwirtschaft in Baden-Württemberg in Auftrag gegeben, deren Ergebnis im Februar 2019 vorlag. Aktuell ergibt sich daraus, nach ergänzenden Angaben des ZEW, bei wichtigen Indikatoren folgendes Bild:

- Von 2009 bis 2018 ist die Anzahl der Unternehmen in der Filmwirtschaft in Baden-Württemberg um rund 15 Prozent auf rund 1.430 gestiegen.
- Im gleichen Zeitraum (2009 bis 2018) hat der Umsatz um rund 35 Prozent auf rund 432 Millionen Euro zugenommen.
- Der Umsatz pro Unternehmen hat damit im Zeitraum 2009 bis 2018 um rund 18 Prozent auf rund 300.000 Euro pro Unternehmen zugenommen.
- Für die Beschäftigten liegen nur aktuelle Zahlen bis 2017 vor: Rund 7.000 Menschen waren 2017 in der Filmwirtschaft in Baden-Württemberg beschäftigt. Etwa 4.000 Menschen davon waren Kernerwerbstätige, davon waren ca. zwei Drittel sozialversicherungspflichtig beschäftigt und ca. ein Drittel selbstständig. Die Anzahl der Kernerwerbstätigen stieg von 2009 bis 2017 um 28 Prozent. Während die Zahl der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigten von 2009 bis 2017 um rund 40 Prozent zunahm, wuchs die Zahl der Selbständigen im gleichen Zeitraum um etwa drei Prozent.

Wesentliche Empfehlungen der Filmkonzeption aus dem Jahr 2008 wurden umgesetzt. Dies betrifft die

Stärkung der Produktionsförderung durch zusätzliche Landesmittel, die insbesondere dem Ausbau des Bereichs Animation und VFX zugutegekommen sind, unterstützt durch die 2014 neu eingeführte Line-Producer-Förderung. Die gestiegene internationale Wahrnehmung und Wettbewerbsfähigkeit des Standorts gehen besonders auf die Gründung des Clusters AMCRS zurück, das der Animations- und Medienbranche insgesamt zu einem klaren Aufritt verhilft, sowie auf die von der MFG verstärkt unterstützte Präsentation des Standorts auf internationaler Ebene. Die Kino- und Festivalförderungen wurden angehoben, ebenso die Beiträge des Landes für das Haus des Dokumentarfilms und dessen Landesfilmsammlung. Das Land hat die Zuschüsse für die Filmakademie Baden-Württemberg in den letzten Jahren erheblich gesteigert, unter anderem, um die Forschung am Animationsinstitut zu unterstützen.

In den Branchenforen, die zur Erstellung der Filmkonzeption geführt wurden, sprachen sich die Filmschaffenden – wie Frau Professorin Bettina Reitz, Präsidentin der Hochschule für Fernsehen und Film München, in ihrem Vortrag zur Eröffnung des ersten Branchenforums im Mai 2019 – dafür aus, mehr Mut zu zeigen und in großen Dimensionen zu denken. Wesentlich für Wachstum und weitere Öffnung für den weltweiten Markt war aus Sicht der baden-württembergischen Filmschaffenden eine Verbesserung verschiedener Rahmenbedingungen. Es brauche Partnerschaften mit anderen Filmförderungen und internationalen Partnern, um große Kinoproduktionen zu realisieren, sowie eine Sicherung der Urheber- und Entwicklungsrechte, speziell im Animationsbereich, damit neue Werke von den Produzentinnen und Produzenten selbst ausgewertet werden können. Mit einer spürbaren Erhöhung des Gesamtförderbudgets in Baden-Württemberg, mehr Vernetzung mit internationaler Ausrichtung, einer veränderten Verteilung der Mittel und besseren Kooperationen untereinander könne man gemeinsam den Standort ausbauen und seine Reputation steigern. Nach Einschätzung der Branche und der Hochschulen ist die weitere Internationalisierung des Standorts in der Ausbildung, beim Personal, in der Kommunikation sowie bei Arbeits- und Kooperationsformen ein Schlüssel

zur erfolgreichen Weiterentwicklung. Auch für die in alle Foren eingebundenen Nachwuchswissenschaftlerinnen und -wissenschaftler der Universität Tübingen unter der Leitung von Professorin Dr. Susanne Marschall war Internationalisierung ein zentrales Thema, das man mit Maßnahmen im In- und Ausland wie beispielsweise einer MFG-Beratungsstelle, der internationalen Öffnung von MFG-Programmen oder mehr Film-Delegationsreisen und Hochschulbündnissen stärken könnte.

## A1.2 Perspektiven

Baden-Württemberg muss ein breit aufgestellter, in die Zukunft gerichteter Film- und Medienstandort bleiben; mit dem Bereich Animation/VFX hat sich ein internationales Aushängeschild und zentraler Schwerpunkt herausgebildet, der erhalten und weiter ausgebaut werden soll.

Die Bemühungen der letzten Jahre müssen fortgesetzt und den veränderten Gegebenheiten angepasst werden, insbesondere an die große und wachsende Bedeutung von Streaming-Diensten, an ein neues Nutzungsverhalten und das Wachstum neuer, insbesondere serieller Formate. Von der damit verbundenen Internationalisierung sind alle Arbeitsfelder der Branche betroffen, insbesondere die Bereiche Animation und VFX, aber auch die internationalen Filmfestivals, die Kinos und die Filmhochschulen. Internationalisierung und Vernetzung sind zentral für Innovation und Wachstum. Gleichzeitig sollte nicht verkannt werden, dass international – aber auch national – vernetzte Produktionen unter dem Gesichtspunkt der Ökologie und des Klimaschutzes ebenso Nachteile haben (siehe Kap. A.3).

Darüber hinaus treten gesellschaftsverändernde Perspektiven in den Vordergrund und prägen zunehmend auch die Arbeit der Filmbranche. Dazu gehören neben der ökologischen Nachhaltigkeit eine faire Bezahlung und Geschlechtergerechtigkeit sowie Diversität, aber auch das Bedürfnis nach einer Stärkung der

Film- und Medienbildung. Entwicklungen gehen sehr schnell voran, so dass alle Förderinstrumente einer fortwährenden Überprüfung bedürfen.

Alle Akteurinnen und Akteure müssen einen Beitrag leisten, allen voran das Land mit seinen beteiligten Ministerien, der SWR sowie die MFG. Die Entwicklung des Standorts hängt dabei von vielen Faktoren ab, die in den folgenden Kapiteln im Einzelnen beleuchtet werden sollen.

## 2. Geschlechtergerechtigkeit und Diversität

### A2.1 Überblick

Frauen sind in der Filmwirtschaft in Baden-Württemberg sowie im Fernsehen noch immer unterrepräsentiert. Dies zeigen u. a. die erwähnte Studie des Leibniz-Zentrums für Europäische Wirtschaftsforschung Mannheim (ZEW), aber auch eigene Erhebungen der MFG zur Beteiligung von Regisseurinnen, Drehbuchautorinnen und Produzentinnen an Anträgen zur Filmförderung. Daraus ergibt sich für die kommenden Jahre ein zentraler Handlungsauftrag.

Ein wichtiges Handlungsfeld ist die Besetzung von Gremien der MFG, die über Filmförderprojekte entscheiden. Das für die Filmwirtschaft besonders wichtige Vergabegremium für die Produktionsförderung ist derzeit überwiegend weiblich besetzt.

Die MFG hat ein internes Gender-Monitoring eingeführt und führt u. a. Erhebungen zu Frauenanteilen in den zur Förderung beantragten und später geförderten Filmprojekten im Bereich Regie und Drehbuch durch. Die Auswertungen der MFG zeigen am Beispiel von Regisseurinnen und Autorinnen, dass der Frauenanteil an den geförderten Projekten leicht höher ist als in beantragten Projekten.

Ein weiteres Handlungsfeld ist die Filmbildung. Die Hochschulen sind bereits jetzt dazu verpflichtet, überall dort die Frauenanteile zu erhöhen, wo Frauen unterrepräsentiert sind. An der Hochschule Offenburg wird der Frauenanteil in den einzelnen Fächern erhoben, die Auswahlkommission für die Aufnahmeprüfung ist dort paritätisch besetzt. Auch an der Filmakademie wird der Frauenanteil in den einzelnen Fächern

erhoben. Die Auswahlkommissionen für die Aufnahmeprüfung sind dort, wenn möglich, paritätisch besetzt. Zwei Gleichstellungsbeauftragte erarbeiten derzeit ein Konzept für Geschlechtergerechtigkeit. Die Filmakademie beteiligt sich außerdem an einer überregionalen Initiative für Geschlechtergerechtigkeit im Film und organisiert mit „Gender in Progress“ ein eigenes Unterrichtsangebot.

In den Foren wurde von der Branche eine höhere Transparenz und mehr Angaben zu Einreichungen von Frauen in den Veröffentlichungen der MFG eingefordert. Auch in den fiktionalen, dokumentarischen und journalistischen Inhalten brauche es eine größere Vielfalt und Diversität jenseits von Stereotypen. Dies beginne bereits in den Hochschulen. Für eine Diversitätsförderung sprachen sich auch die Nachwuchswissenschaftlerinnen und -wissenschaftler der Universität Tübingen aus, beispielsweise mit dem Ausbau unterstützender Programme sowie der Förderung von Filmhalten, die eine hohe Diversität aufweisen.

### A2.2 Perspektiven

Wie in der Branche bundesweit, sind Frauen in der Filmwirtschaft in Baden-Württemberg unterrepräsentiert. Das Land arbeitet an Konzepten, diese Situation zu verbessern, insbesondere bei der Besetzung kreativer Schlüsselpositionen, um Chancengleichheit und Diversität zu stärken. Wichtige Handlungsfelder für diese Schlüsselpositionen sind besonders die Filmbildung und die paritätische Besetzung von Vergabegremien der MFG-Filmförderung.

So hat sich beispielsweise das MFG-Vergabegremium für die Produktionsförderung, in der auch die Gewerke Drehbuch und Regie enthalten sind, selbst zum Ziel gesetzt, die Zahl der geförderten Filme, an denen Frauen in Schlüsselpositionen beteiligt sind, zu steigern. Der Frauenanteil unter den vom Land in dieses Gremium berufenen Personen beträgt 75 Prozent. Bereits oben genannt wurde das von der MFG eingeführte Gendermonitoring. Diese Aktivitäten sollen fortgesetzt, immer wieder neu auf Verbesserungspotentiale überprüft und bedarfsgerecht weiterentwickelt werden.

## 3. Ökologische Nachhaltigkeit

### A3.1 Überblick

In der Filmwirtschaft besteht ein hoher Handlungsbedarf, um die ökologische Nachhaltigkeit zu verbessern. Als erste regionale deutsche Filmförderung hat die MFG ökologische Nachhaltigkeit zu einem Förderkriterium gemacht. Seit Herbst 2019 ist bei allen Förderanträgen für die Produktion von Filmen und Serien eine detaillierte Selbstauskunft zu geplanten, ökologisch nachhaltigen Maßnahmen bei den Dreharbeiten verpflichtend. Verpflichtend ist auch die Berechnung der voraussichtlichen CO<sub>2</sub>-Emissionen – die MFG hat dafür einen eigenen CO<sub>2</sub>-Rechner für die Filmbranche entwickeln lassen und ein Online-Dienstleisterverzeichnis von Dienstleistern mit nachhaltigen Angeboten bereitgestellt. Darüber hinaus wurden ein Handlungsleitfaden für ökologisch nachhaltige Maßnahmen in diversen Bereichen der Filmproduktion sowie Workshops und Weiterbildungsmaßnahmen entwickelt. Ein Sustainability-Manager unterstützt auf Antrag durch projektbezogene Beratung die Umsetzung einer ökologisch-nachhaltigen Produktionsweise.

Ein von der MFG im Jahr 2017 gegründeter und geleiteter bundesweiter Arbeitskreis Green Shooting arbeitet an einer Transformation hin zu einer ökologisch nachhaltigen Produktionsweise und realisiert derzeit die viel beachtete Nachhaltigkeitsinitiative „100 Grüne Produktionen“. Dem Arbeitskreis gehören außer der MFG die Produktionsunternehmen Bavaria Fiction, Constantin Film & Television, UFA, Divimove und Ziegler Film sowie ARD-Degeto, SWR, RTL, Sky und ZDF, die Filmförderung Hamburg-Schleswig-Holstein, die Deutsche Filmakademie, die Produzentenallianz und der Verband Technischer Betriebe für Film und

Fernsehen an. Das Thema setzt sich zwischenzeitlich überregional auch auf Bundesebene durch.

An der Filmakademie Baden-Württemberg wird den Studierenden schon im Grundstudium die Bedeutung umweltfreundlicher und ökologisch nachhaltiger Produktionen vermittelt. In verschiedenen Veranstaltungen werden seit 2018 Green Shooting und Green Production thematisiert. Die Filmakademie setzt dabei auf eine enge und dauerhafte Kooperation mit der MFG.

Auch in der Kinoförderung werden ökologische Kriterien eingeführt. Nunmehr können bei der Investitionsförderung für gewerbliche Kinos Maßnahmen, die zur Steigerung eines ökologisch nachhaltigen Betriebs eines Kinos beitragen (etwa durch Steigerung der Energieeffizienz), bevorzugt gefördert werden.

Um die Nachhaltigkeit von Kinos und Festivals zu stärken, wurde von der Branche ein Arbeitskreis Green Cinema als Think Tank über die MFG vorgeschlagen. Die Filmbranche forderte zudem, die Filmförderbudgets entsprechend anzuheben, um mögliche Kostensteigerungen durch die Umstellung auf ökologisch nachhaltige Produktionen auszugleichen.

### A3.2 Perspektiven

Das Land Baden-Württemberg steht für eine verantwortungsbewusste Umweltpolitik, in der Nachhaltigkeit ein zentrales Entscheidungsmerkmal darstellt. Das muss auch für die Filmkultur gelten. Als

erste regionale deutsche Filmförderung hatte die MFG ökologische Nachhaltigkeit zu einem Förderkriterium gemacht. Diese Strategie soll fortgesetzt und schrittweise noch verbindlicher ausgestaltet werden. Hier sind überregionale Abstimmungen zur Erreichung vergleichbarer Standards sinnvoll, auch, um ökologischen Nachteilen von beispielsweise räumlich gesplitteten Dreharbeiten und der zunehmenden Internationalisierung der Filmwirtschaft zu begegnen. Ökologische Nachhaltigkeit soll daher auch außerhalb der Produktionsförderung in den Blick genommen werden, etwa bei der Förderung von Filmfestivals und Kinos.

## 4. Soziale Nachhaltigkeit

### A4.1 Überblick

Geringe soziale Nachhaltigkeit und Filmproduktionen, bei denen Filmschaffende, insbesondere gleichwertig qualifizierte Frauen, niedrig Qualifizierte oder Hilfskräfte, nicht angemessen bezahlt werden, sind in Deutschland ein verbreitetes Phänomen. Auch Festivals, Veranstaltungen und Kinos bieten nicht selten keine sozialversicherungspflichtigen Beschäftigungsverhältnisse und sind teilweise von prekären Arbeitsbedingungen und – in einzelnen Bereichen – von rein ehrenamtlichen Strukturen ohne hauptamtliches Personal geprägt. Für die Produktionsförderung der MFG bewertet die Fachjury seit der Förderperiode 2018 die soziale Nachhaltigkeit der geplanten Projekte. Filmproduzentinnen und -produzenten müssen in ihren Förderanträgen angeben, ob sie branchentarifvertragliche oder entsprechende soziale Standards einhalten. Falls ihnen dies nicht möglich ist, müssen sie eine Begründung angeben. Auf dieser Basis nimmt das Vergabegremium eine Einzelfallbewertung vor. Zuvor hatte die MFG eine umfassende Branchenbefragung in Baden-Württemberg durchgeführt, um eine an den Bedürfnissen der Branche orientierte Lösung zu finden. Alle, auch Filmproduzentinnen und -produzenten, sahen das Thema „faire Bezahlung“ nach Mitteilung der MFG als Problem an.

Auch in den Foren zur Erarbeitung der Filmkonzeption wurde auf eine teilweise prekäre wirtschaftliche Basis und die Mehrkosten für die Umsetzung von sozialen Standards hingewiesen. Die Verankerung von Kriterien und deren Berücksichtigung in den Förderbudgets seien daher notwendig.

### A4.2 Perspektiven

Die leistungsgerechte und faire Bezahlung von Filmschaffenden ist ein wichtiges Ziel des Landes. Filmproduktionen, bei denen Filmschaffende, insbesondere niedrig Qualifizierte oder Hilfskräfte, nicht ausreichend bezahlt werden, sollen keine Förderung erhalten. Die für die Produktionsförderung eingesetzte Fachjury der MFG bewertet seit der Förderperiode 2018 die soziale Nachhaltigkeit der eingereichten Projekte.

Diese Strategie der sozialen Nachhaltigkeit soll fortgesetzt, immer wieder neu auf Verbesserungspotentiale überprüft und bedarfsgerecht weiterentwickelt werden – bis hin zu einem noch stärker verpflichtenden Ansatz. Das Thema soll in der Produktionsförderung, aber auch bei Kinos und Festivals in den Blick genommen werden.

## 5. Film- und Medienbildung

### A5.1 Überblick

„Das Bewegtbild ist der Gewinner der Digitalisierung.“ Dieses Zitat fiel in einem der Foren zur Filmkonzeption, und es beschreibt die gestiegene Bedeutung des Films, die mit dessen Allgegenwärtigkeit in den sozialen Medien zusammenhängt, aber auch mit einer leichten Verfügbarkeit durch Streaming-Dienste und Mediatheken. Mit der gestiegenen Bedeutung filmischer Bilder als Kunst- und Ausdrucksform wie auch im Alltagsgebrauch durch alle Altersgruppen steigen die Anforderungen an die Film- und Medienbildung nicht nur für Jugendliche.

Seit 2001 kooperieren die MFG und die Landesanstalt für Kommunikation (LFK) in diesem Bereich. Derzeit werden rund 15 Projekte im Bereich der Medienpädagogik und der Medienkompetenzvermittlung mit rund 273.000 Euro unterstützt, zum Beispiel durch die Förderung regelmäßiger Workshops, Schulführungen oder Filmgespräche im Rahmen verschiedener Festivals. 2019 lag das Fördervolumen für die LFK-Kooperation inklusive der Unterstützung des SWR-Doku-Festivals bei rund 420.000 Euro.

SchulKinoWochen stärken die Zusammenarbeit zwischen Schulen und Kinos mit dem Auftrag der zielgruppengerechten Filmbildung. Veranstalter sind das Netzwerk VISION KINO – Netzwerk für Film und Medienkompetenz und das Landesmedienzentrum (LMZ) in Kooperation mit dem Kultusministerium, den Stadt- und Kreismedienzentren Baden-Württemberg, dem Kinomobil e. V., der Stiftung MedienKompetenzForum Südwest, der MFG, dem Landesverband Kommunaler Kinos sowie der LFK.

Um über die Schulen hinaus Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene mit niedrig-schwelligen Angeboten an die Chancen des digitalen Zeitalters heranzuführen und in ihrer Medienkompetenz zu stärken, wurde 2010 die Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg vom Staatsministerium in Kooperation mit der LFK, dem Landesmedienzentrum, der MFG (die u. a. als Geschäftsstelle fungiert), der Aktion Jugendschutz (ajs), dem Verband Südwestdeutscher Zeitungsverleger (VSZV) sowie dem SWR als Medienpartner gestartet. Dazu gehören beispielsweise Programme wie der Schülermedienpreis oder die Kinder-Trickfilmakademie auf dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart.

2020 wurde die Webseite Games im Unterricht als Projekt der LFK in Zusammenarbeit mit der Computerspielschule Stuttgart, der MFG und der Agentur Kastanie Eins gestartet. Ebenfalls von der LFK wird das Trickfilmnetzwerk unterstützt, das vom Kinomobil koordiniert wird.

Das Filmbüro Baden-Württemberg bietet mit dem Filmpuls einen monatlichen Treff von jugendlichen Filmemacherinnen und Filmemachern mit Profis. Auch das Haus des Dokumentarfilms leistet medienpädagogische Arbeit. Seit 2004 betreiben die Studierenden der Filmakademie eigenverantwortlich das Kinderfilmhaus in Ludwigsburg.

2016 bekam Medienbildung mit den neuen Bildungsplänen des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport in den Schulen Baden-Württembergs einen höheren Stellenwert. In jedem Schulfach und in jeder Schule soll nach dem Spiralcurriculum-Prinzip

Medienbildung als Querschnittsthema von Klasse 1 bis zum Abschluss aufgegriffen werden. Filmbildung ist dabei in der Sekundarstufe I mit einem Schwerpunkt im Fach Deutsch implementiert. Eine wichtige Anlaufstelle, um Filmbildung an Lehrkräfte zu vermitteln, ist das Landesmedienzentrum (LMZ).

Seit August 2017 finden jährliche informelle Austauschtreffen zwischen dem Ministerium für Kultus, Jugend und Sport, dem LMZ, der LFK und der MFG statt, um im Bereich Medienbildung die Kräfte zu bündeln, Vorhaben abzustimmen, gemeinsame Entwicklungen voranzutreiben und gemeinsam einen Strategieprozess zu gestalten.

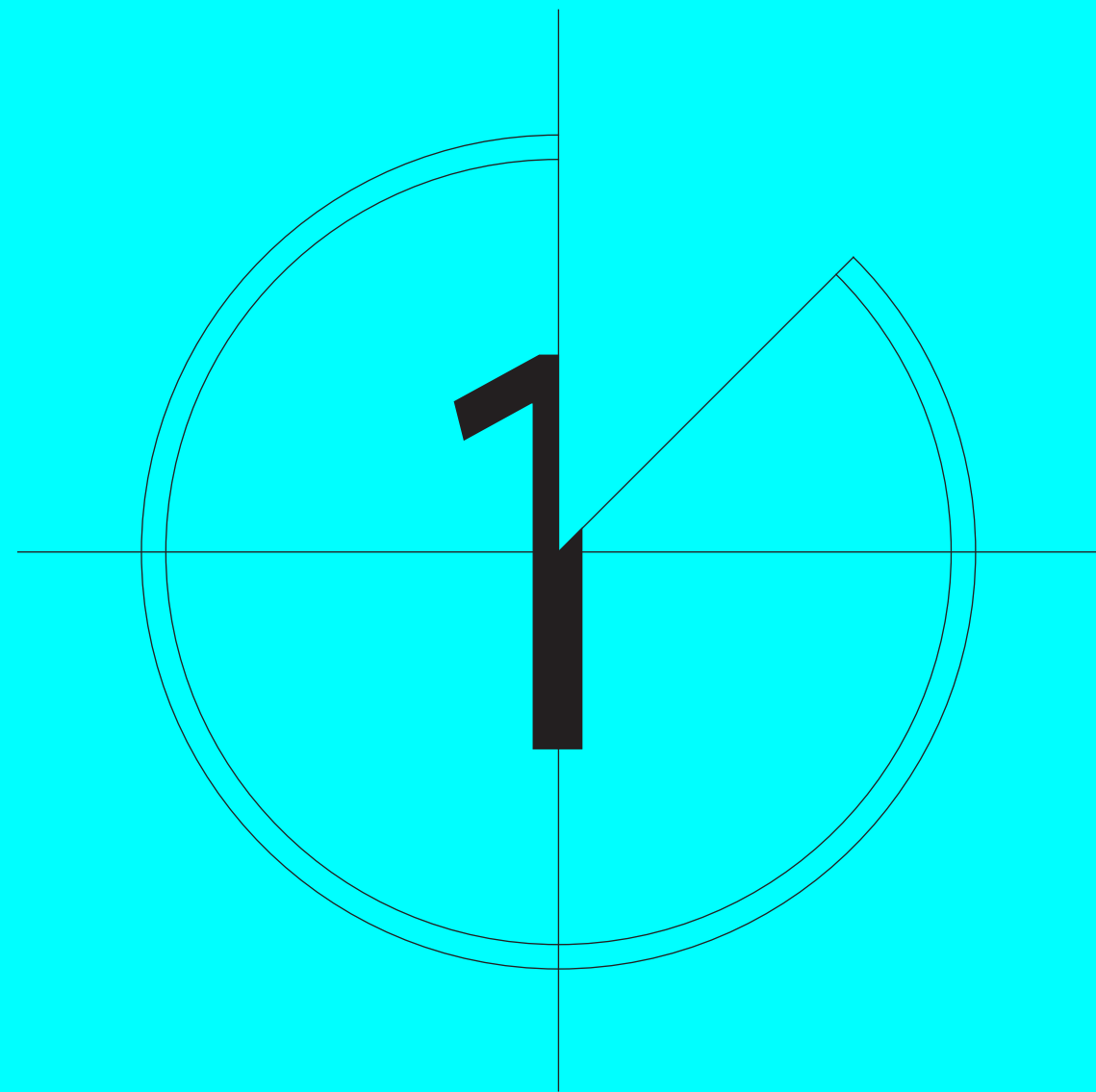
Für die Fortführung der „Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg“ sind im Haushalt des Staatsministeriums im Jahr 2020 rund 1,1 Millionen Euro vorgesehen. Derzeit wird vom Wissenschaftsministerium ein neues Kompetenzzentrum für kulturelle Bildung und Kulturvermittlung aufgebaut, um kulturellen Teilhabe zu fördern und Modellformate auch an der Schnittstelle zwischen kultureller Bildung sowie Film- und Medienbildung zu entwickeln.

Konsens in den Foren war die Notwendigkeit, Film- und Medienbildung an Schulen zu stärken, nicht nur, um den alltäglichen Umgang mit Bildern in digitalen Welten zu thematisieren, sondern auch, um zukünftige Generationen mit Film- und Kinokultur vertraut zu machen und zeitgemäße Angebote für Kinder und Jugendliche in den Kinos zu schaffen. Dies war auch den Nachwuchswissenschaftlerinnen und -wissenschaftlern der Universität Tübingen ein zentrales Anliegen. Da die Überalterung und der Rückgang des Publikums auch in anderen Kulturbereichen zu beobachten ist, brauche es hier eine umfassende ressortübergreifende Bildungsdiskussion, vor allem mit dem Kultusministerium.

## A 5.2 Perspektiven

Film- und Medienbildung ist eine Schlüsselqualifikation, die eine angemessene und kundige Teilhabe an den Angeboten der Mediengesellschaft ermöglicht, nicht nur im Sinne einer Unterscheidungsfähigkeit zwischen „gefälschten“ und „echten“ Filmbildern und nicht nur im Sinne eines besseren Bewusstseins über die suggestive und manipulative Kraft des Films, sondern auch im Sinne einer ästhetischen und kulturellen Bildung, die die Augen für die künstlerischen Möglichkeiten und Ausdrucksformen des Films öffnet, für seine Geschichte, seine Sparten und seine Arbeitsweisen.

Die Film- (und Medien-)bildung – wie die kulturelle Bildung generell – ist deshalb ein zentrales Handlungsfeld der kommenden Jahre, das im Zusammenwirken aller Akteurinnen und Akteure vorangebracht werden muss. Dabei soll das Augenmerk auch auf der Kommunikation über Film- und Kinokultur liegen. Analoge und digitale Plattformen und Diskursorte, die Orientierung im wachsenden Filmmarkt geben und für anspruchsvolle Filmkunst sensibilisieren, müssen nachhaltig unterstützt werden.



Kapitel:

B

# Rolle der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden- Württemberg

Überblick / Perspektiven

# Rolle der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg

## B1. Überblick

Neben dem Land selbst, das Festivals und Veranstaltungen sowie die Filmakademie und die Hochschulen fördert, ist die 1995 gegründete MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg ein zentraler Akteur bei der Unterstützung des Film- und Medienstandorts. Die MFG unterstützt den Standort durch finanzielle Zuwendungen, aber auch durch Netzwerke und Beratungsleistungen. Gesellschafter sind das Land Baden-Württemberg (51 Prozent) und die SWR Media Services GmbH (49 Prozent). Über seine Beiträge als Gesellschafter hinaus unterstützt das Land die Arbeit der MFG durch die Bereitstellung zusätzlicher Mittel für die Produktionsförderung und den Bereich MFG Kreativ. Das Budget des Geschäftsbereichs Filmförderung (Fördermittel und Projektmittel) belief sich im Jahr 2019 auf rund 17,6 Millionen Euro.

Über die Filmförderung entscheidet ein Auswahlgremium mit Vertreterinnen und Vertretern von Wissenschaftsministerium, SWR und ZDF (für jeweils drei Jahre) und der MFG Geschäftsführung. Zum Förderspektrum gehören neben der Filmproduktion auch die Drehbuchentwicklung, Produktionsvorbereitung, die Drehbuchförderung und die Postproduktion. Weitere Gremien entscheiden über die Förderung von Verleih, Vertrieb und Kinos.

Die MFG unterscheidet sich mit ihrem breit aufgestellten Förderspektrum von anderen Ländern, die sich stärker auf die Produktionsförderung konzentrieren. Sie wendet mehr Mittel für sonstige Filmfördermaßnahmen auf als andere deutsche Filmförderer,

z. B. für Workshops und Branchentreffen auf Festivals, Branchenveranstaltungen, Standortmarketing, Studien, Ausbildung sowie medienpädagogische Programme in Kooperation mit dem Staatsministerium und der Landesanstalt für Kommunikation.

Ein Alleinstellungsmerkmal Baden-Württembergs ist zudem die besondere Pflege seiner Kinolandschaft: Im Ländervergleich wendet Baden-Württemberg überdurchschnittlich viel für die Kinoförderung auf und unterhält als einziger Länderförderer ein eigenes Förderprogramm für Kommunale Kinos und das Kinomobil (siehe Kap. H).

Einzigartig in Deutschland sind auch die acht regionalen Film Commissions, die als Netzwerk von der MFG koordiniert und unterstützt werden. In Baden-Baden/Karlsruhe, Freiburg/Schwarzwald, Heilbronn-Franken/Ostalb, Nordbaden, am Bodensee und den Regionen Neckar-Alb, Ulm und Stuttgart beraten sie Filmschaffende vor Ort zu Dreharbeiten und Fördermöglichkeiten und bieten eine Plattform zum Austausch und zur Vernetzung.

In den Foren wurde die Arbeit der MFG als Förderer und Netzwerker positiv bewertet und das Bedürfnis nach einem Ausbau dieser Rolle formuliert. Dazu gehörte der Wunsch der Spielfilmproduzentinnen und -produzenten nach einem eigenen geförderten Cluster unter dem Dach der MFG nach dem Vorbild des AMCRS, aber auch nach Netzwerkveranstaltungen im Bereich ökologische Nachhaltigkeit (Forum Festivals), zum Austausch zwischen Filmschaffenden und Wirtschaft (Forum Werbe- und Wirtschaftsfilm) und der Kinos untereinander (Forum Kino und Verleih),

zur Werbung für Filmberufe (Forum Festivals) und in Zusammenarbeit mit dem Wirtschaftsministerium zu Gründerförderungen.

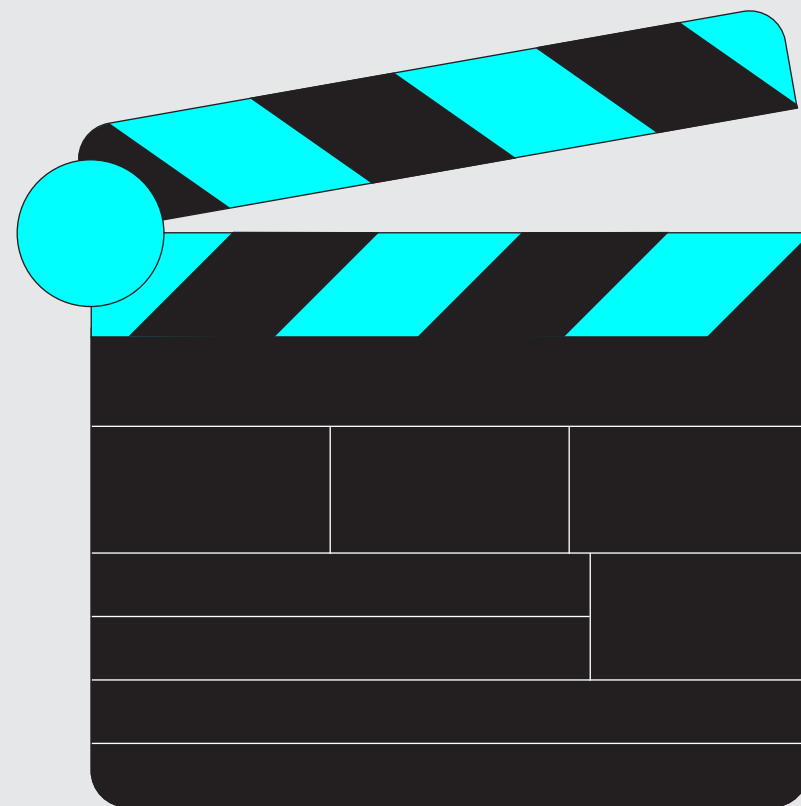
Wichtige Themen waren außerdem die Zusammensetzung von Jurys und Gremien verbunden mit dem Wunsch nach Öffnung für Fachleute aus der Branche außerhalb Baden-Württembergs, die zeitliche Begrenzung der Besetzung sowie vereinfachte Antragsverfahren.

Der Landesrechnungshof empfahl in seiner Denkschrift vor dem Hintergrund des breiten Tätigkeitsspektrums der MFG eine Überprüfung der Schwerpunktsetzung der Filmförderung.

## B2. Perspektiven

Die Diskussion in den Foren hat gezeigt, dass die MFG für den Film- und Medienstandort eine zentrale Rolle spielt und als Akteur anerkannt ist. Das Profil des Standorts spiegelt sich in ihrem Förder- und Handlungsspektrum wider. Die MFG ist damit gut aufgestellt. Sie wird nicht nur als Geldgeberin, sondern als wichtige Ansprechpartnerin und Netzwerkerin wahrgenommen.

Ein Ausbau dieser Aktivitäten ist im Rahmen der Möglichkeiten der MFG denkbar, der Fokus auf die Kernaufgaben – insbesondere die Produktionsförderung – sollte allerdings nicht aus dem Blick geraten.

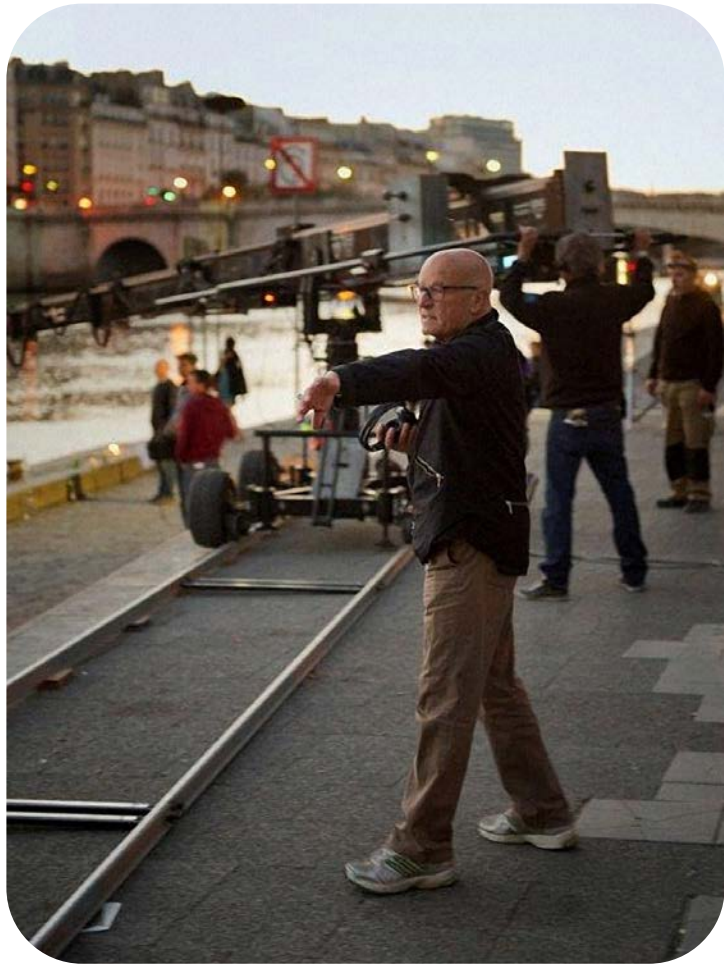


Kapitel:

C

# Produktions- standort

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| C1. Bedeutung und Auftragssituation                           | 40 |
| C2. Neue Formate                                              | 42 |
| C3. Produktionsförderung der MFG Medien- und Filmgesellschaft | 43 |
| C4. Weitere Fördermöglichkeiten                               | 45 |
| C5. Perspektiven                                              | 48 |



16



17



18



19



20



21

# 1. Bedeutung und Auftragssituation

Baden-Württemberg ist kein Hauptstandort größerer deutscher oder internationaler Studiobetriebe wie etwa der UFA- oder Constantin-Gruppe. Die Fiction-Filmproduzenten und Animationsstudios sind eher klein- und mittelständisch geprägt, lediglich im VFX-Bereich sind auch Dependancen größerer Firmen tätig. Die erwähnte Studie des ZEW – Leibniz-Zentrums für Europäische Wirtschaftsforschung GmbH Mannheim bestätigt dies: Die baden-württembergische Filmwirtschaft trage im Vergleich zu Bayern, Nordrhein-Westfalen und Berlin nur einen geringen Anteil zum gesamten Umsatz und der Anzahl der Unternehmen in der Filmwirtschaft in Deutschland bei; in Baden-Württemberg seien ähnlich viele Unternehmen ansässig wie in Hamburg. Aber der Umsatz in Hamburg entspreche mehr als dem Dreifachen des Umsatzes in Baden-Württemberg.

Für das Filmland Baden-Württemberg sind die Sendeanstalten – insbesondere der SWR – als potentielle Auftraggeber für heimische Produzentinnen und Produzenten nach wie vor von großer Bedeutung. Einen Sonderfall stellen die Spezialistinnen und Spezialisten für visuelle Effekte dar, die stärker im internationalen Kinofilmgeschäft aktiv sind, aber auch Aufträge von Streaming-Diensten erhalten.

Laut dem jüngsten (seit 2014 obligatorischen) Produzentenbericht des SWR für das Jahr 2018 vergab der SWR Aufträge (Auftrags-, Misch- und Koproduktionen) im Umfang von rund 69 Millionen Euro an externe Produktionsunternehmen, wobei rund 63 Millionen Euro an unabhängige Produzentinnen und Produzenten und rund 6 Millionen Euro an abhängige (mit Senderbeteiligung) gingen. Von allen Produktionsaufträgen gingen

rund 40 Prozent an Unternehmen in Baden-Württemberg. Hinzu kommen zahlreiche Fernsehformate, die teilweise – wie der TATORT – in-house produziert werden.

Die starke Rolle der Sender und besonders des SWR zeigt sich auch an den Förderungen der MFG: Nach Feststellungen des Landesrechnungshofs gingen zwischen 2003 und 2016 rund 72 Prozent der Fördermittel an Filmprojekte mit Beteiligung von Rundfunkveranstaltern (öffentlich-rechtliche und private Sender). Davon fielen 41 Prozent auf Filmprojekte, an denen der SWR (gegebenenfalls zusammen mit anderen Sendern) beteiligt war.

Das Engagement des ZDF am Standort Baden-Württemberg ist vielfältig, erfolgt aber größtenteils über Produktionen von Partnerprogrammen des Senders wie KIKa und ARTE oder des Kinderprogramms des ZDF. Außerdem engagiert sich das ZDF über einen jährlichen Zuschuss zur Produktionsförderung der MFG in Höhe von jährlich 900.000 Euro. Das ZDF produziert zurzeit nur eine seiner wöchentlichen Serien in Baden-Württemberg, die SOKO Stuttgart, die seit 2009 am Standort Stuttgart produziert wird. Das ZDF hat entschieden, Dr. Klein, die seit Oktober 2014 etablierte zweite Vorabendserie am Standort, nicht fortzusetzen.

Von Seiten der privaten Sender gibt es kein größeres Auftragsvolumen. Eine intensive Zusammenarbeit bestand mit der Sendergruppe ProSiebenSat.1 in Gestalt eines Förderabkommens für TV-Filme. Das Land hat dieses Abkommen zum Ende 2017 gekündigt, da sich die Erwartungen nicht erfüllt haben.

Mehr Einsatz für den Standort – dies war die zentrale Botschaft der Produzentinnen und Produzenten in den Foren an die Sendeanstalten. Die Branche wünschte sich über Debütfilme hinaus die Unterstützung von zweiten und dritten Anschlussfilmen sowohl im fiktionalen als auch dokumentarischen Bereich und insbesondere die Vergabe von mehr Aufträgen und Prime-Time-Formaten an einheimische Produzentinnen und Produzenten. Insbesondere das ZDF solle sich am Standort stärker engagieren und das Land/MFG solle die Zusammenarbeit mit ProSiebenSat.1 wiederaufnehmen. Zudem brauche es mehr Förderung und damit Zeit für die Stoffentwicklung und mehr Freiraum für Kreative auch in den Sendeanstalten. Gleichzeitig müssten die Rechte der Produzentinnen und Produzenten generell gestärkt und mutigere Filme und Formate mit deutlich höheren Budgets umgesetzt werden. Der künstlerische Dokumentarfilm benötige zur Entfaltung außerdem mehr unformatierte Sendeplätze und ein Bekenntnis der Sender für den Dokumentarfilm als politischen Auftrag fern vom journalistischen Bereich. Speziell an den SWR gerichtet wurde der Wunsch, den Animationsfilm für Erwachsene zu stärken, auch in Verbindung mit dem Dokumentarfilm.

Im Unterschied dazu sprach sich der Landesrechnungshof in seiner Denkschrift zur Filmförderung dafür aus, das Fördervolumen insgesamt zu reduzieren und das Verhältnis der Zuschüsse zur MFG zwischen Land und SWR zu prüfen. Der SWR sieht zurzeit keinen Änderungsbedarf und hält eine Absenkung des Fördervolumens auch in schwierigen Zeiten für das falsche Signal. Aufgrund des geltenden Medienstaatsvertrags und angesichts rückläufiger Beitrags- und

Werbeeinnahmen sei eine Erhöhung des SWR-Anteils derzeit nicht möglich.

Der SWR betonte in den Foren die Bedeutung von regionalem Content für das Programm; dabei müssten kreative Vorstellungen mit den Anforderungen des Marktes in Einklang gebracht werden. Dazu stehe der SWR im engen Austausch mit der hiesigen Branche. Die Akzeptanz des Animationsfilms für Erwachsene sei beim Film- und Fernsehpublikum in Deutschland noch nicht so hoch wie beispielsweise in Frankreich.

## 2. Neue Formate

Der Markt für Bewegtbilder verändert sich rasant. Internetbasierte Inhalte werden insbesondere von jüngeren Menschen auf mobilen Abspielgeräten genutzt, die klassische Fernsehrezeption nimmt deutlich ab, Streaming-Dienste gewinnen an Bedeutung. Der neue Medienstaatsvertrag der Länder sieht vor, dass der Anteil europäischer Werke in den Katalogen fernseh-ähnlicher Telemedien voraussichtlich im Herbst 2020 mindestens 30 Prozent betragen muss. Dies wird vermutlich dazu führen, dass in Europa nach europäischem Recht operierende globale VoD-Unternehmen verstärkt in lokale Produktionen und Rechte investieren werden. Darin liegt auch eine Chance für den Standort.

Auch die Herstellung von Filmen verändert sich. Digitale Werkzeuge erleichtern die arbeitsteilige Produktion über Ländergrenzen hinweg, die Unternehmen stehen im globalen Wettbewerb. Serielle Formate erfordern neue Arbeitsweisen. Damit verändern sich zugleich die Anforderungen an die Filmförderung, die entsprechend weiterentwickelt werden muss.

In den Foren wurde die Zusammenarbeit mit Streaming-Diensten als Finanzierungspartner der Filmförderung sowie eine noch weitergehende Öffnung für die Förderung von Streaming-Inhalten von den Produzentinnen und Produzenten befürwortet. FUNK von ARD/ZDF unter Federführung des SWR erhielt eine positive Bewertung. Angeregt wurde, das Programm bei den 14- bis 29-Jährigen bekannter zu machen und die Kooperation mit der Filmakademie wiederaufzunehmen. Zudem sollten die Sender mehr Angebote in den Mediatheken zu attraktiven Konditionen für die Produzentinnen und Produzenten abrufbar machen.

Im Bereich der Serien sei das deutsche Angebot weltweit insgesamt stärker geworden. Man wünsche sich Kooperationsmodelle und mehr Koproduktionen, um auch private und internationale Sender zu motivieren, in Baden-Württemberg zu produzieren.

## 3. Produktionsförderung der MFG Medien- und Filmgesellschaft

Die MFG fördert den Film in verschiedenen Phasen seiner Entstehung – von der Stoffentwicklung über die Produktion und Postproduktion bis hin zum Vertrieb.

Die tragenden Säulen bei der Formatförderung sind der Spielfilm, der Dokumentarfilm und der Animationsfilm/VFX. Dabei sind Nachwuchsproduktionen als Diplom- und Debütfilme und erste Kino- und Fernseh-Primetime-Produktionen ein zentrales Anliegen, das die MFG maßgeblich in Zusammenarbeit mit dem SWR betreibt. Hinzu kommen TV-Serien und Games. Einen besonderen Schwerpunkt bildet der Bereich Animation und VFX mit einer eigenen Fördermaßnahme, der so genannten Line Producer Förderung.

Bei der Produktionsförderung der MFG spielt die Standortrelevanz der Vorhaben in Gestalt des Baden-Württemberg-Effekts (BW-Effekt) eine wichtige Rolle. Dies gilt für die nominale Höhe – die Vergabeordnung sieht, orientiert an EU-Vorgaben, einen Soll-Wert von mindestens 120 Prozent vor –, besonders aber für die Qualität des Effekts, die sich nach der Relevanz für den Filmstandort bemisst. Um die Qualität und Höhe des BW-Effekts vor allem in der Produktionsförderung zu steigern, ist die MFG dazu übergegangen, in einem „Ampelsystem“ den qualifizierten BW-Effekt der zur Produktionsförderung eingereichten Projekte zu erfassen. Die sich ergebenden Zuordnungen dienen dem Vergabeausschuss bei Bedarf als Entscheidungshilfe. Überdies hat die MFG die Anforderungen für die Anerkennungsfähigkeit von Ausgaben als BW-Effekt allgemein gesteigert. Aktuell liegt der regionale Effekt für 2019 ausgereichte Förderungen bei 264 Prozent.

Das Produktionsfördervolumen der MFG ist über die Jahre deutlich gewachsen. Es betrug im Jahr 2019 rund 12,7 Millionen Euro (2008: 4,6 Millionen Euro), insbesondere dank maßgeblicher Steigerungen der Landeszuschüsse. Bei der Förderung der Filmproduktion liegt Baden-Württemberg unter den Bundesländern im Mittelfeld. Nur die drei großen Filmstandorte Nordrhein-Westfalen und Bayern sowie Spitzenreiter Berlin-Brandenburg weisen höhere Fördervolumina aus.

Im Kontext der Produktionsförderung ist die Förderung vorbereitender Maßnahmen durch die MFG ein wichtiger Faktor. Ihr wird aus der Szene eine immer wichtigere Rolle zugesprochen. Der MFG stehen hierzu verschiedenste Förderinstrumente je nach Stadium des Stoffes für Produzentinnen und Produzenten sowie Autorinnen und Autoren zur Verfügung. Dazu zählt das sogenannte Incentive Funding. Es kann im Paket Stoffentwicklung, Drehbuchförderung und Produktionsförderung von Kino- und/oder Fernseh-Projekten enthalten und richtet sich insbesondere an baden-württembergische Nachwuchsproduzentinnen und -produzenten und ist mit größtmöglicher Flexibilität ausgestattet. Die MFG fördert die Entwicklung von Serienstoffen sowie die Teilnahme an Pitches auch in sehr frühen Phasen der Projektideen.

Am anderen Ende der Förderkette steht die Förderung von Verleih und Vertrieb durch die MFG, um die Herausbringung von Filmen im Kino zu unterstützen. Auf diese Bereiche entfielen 2019 zusammen 571.000 Euro (2008: ca. 519.000 Euro).

Rund 21 Prozent aller MFG-geförderten Projekte waren 2019 internationale Koproduktionen. Das besondere

Interesse gilt Frankreich, insbesondere der benachbarten Region Grand Est. Seit 2017 gibt es dazu den Deutsch-Französischen Förderfonds zur Entwicklung deutsch-französischer Fernsehserien. Die MFG beteiligt sich an dem Förderfonds gemeinsam mit der Film- und Medienstiftung NRW, dem FilmFernsehFonds Bayern und der französischen nationalen Filmförderung CNC sowie der französischen Region Grand Est. Mit einem Fördervolumen von 200.000 Euro pro Jahr werden durch den Förderfonds grenzüberschreitende Entwicklungen Deutsch-Französischer Fernsehserien gefördert. Gefördert wurde beispielsweise die Mini-Serie Eden von Dominik Moll, eine Koproduktion u. a. mit dem SWR, die 2020 den Grimme-Preis erhielt und zu Teilen in Mannheim gedreht wurde.

In den Foren wurde diese Zusammenarbeit auf dem internationalen Markt begrüßt und angeregt, Runde Tische mit internationalen Ansprechpartnern zu organisieren.

Zentrale Forderung der Produzentinnen und Produzenten aller Bereiche war außerdem die Stärkung der Ideen- und Stoffentwicklung sowie der Produktionsvorbereitung, z. B. über eine Stoffentwicklungs- bzw. Exposé-Förderung von bis zu 50.000 Euro pro Jahr und Produktionsstudio im Land für Treatments und Animationsstoffe auch ohne konkreten Projekt- oder Baden-Württemberg-Bezug und ohne Juryentscheidung.

Aus vielen Teilen der Branche kam die Forderung nach einer deutlichen Erhöhung des Produktionsfördervolumens für alle Bereiche, der Verzahnung mit Fördereinrichtungen von Bund und Land sowie nach einer getrennten Förderung nach künstlerischen und wirtschaftlichen Kriterien, die den Wert eines Filmes ausmachen. Es brauche aus Sicht der Branche zudem die Förderung von Geschäfts- und Vertriebsmodellen, die alle Phasen einer Filmproduktion in den Blick nehmen – von der Stoffentwicklung bis zu Verleih und Vertrieb.

Um die Zusammenarbeit von Kino und Verleih zu stärken, kam die Anregung, neue Modelle der Kooperation

zu fördern, z. B. Spielkreise, in denen Kinos sich die Vorführung von vor allem Blockbustern untereinander teilen, um Vorführungsrechte zu erhalten. Eine Öffnung der Filmförderung für neue Finanzierungs-, Produktions- und Distributionsformen, wie Crowdfunding-Modelle, Filmpräsentationen im nicht-gewerblichen Bereich, Postproduktionsförderung für kleine Verleihfirmen sowie die Schaffung und Unterstützung eigener neuer (europäischer) digitaler Vertriebsplattformen in Baden-Württemberg sei dabei wünschenswert.

## 4. Weitere Fördermöglichkeiten

Aus dem Bundeshaushalt sind es vor allem die Mittel der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) und der Filmförderungsanstalt des Bundes (FFA), die auch der Film- und Kinobranche in Baden-Württemberg zur Verfügung stehen. Eine bei der FFA von der MFG vorgenommene Datenabfrage im Januar 2019 hatte zum Ergebnis, dass nur wenige FFA-Fördermittel außerhalb der Kinoförderung nach Baden-Württemberg fließen. So gab es in den Jahren 2015 bis 2017 keine Projektfördermittel für Produzentinnen und Produzenten aus dem Land, auch der Anteil an der Verleihförderung ist gering. Filmtheater aus Baden-Württemberg erhielten allerdings regelmäßig Fördermittel.

Wichtig – gerade für die Gesamtfinanzierung des deutschen Anteils – sind für die baden-württembergischen Produzentinnen und Produzenten, insbesondere im Bereich VFX, die Bundesprogramme der BKM zur Unterstützung größerer, meist international aufgestellter Filmproduktionen mit deutscher Beteiligung wie der Deutsche Filmförderfonds 1 (für Kinofilme), der Deutsche Filmförderfonds 2 (vorwiegend für die VFX-Branche) und der German Motion Picture Fund (vorwiegend für Serien).

Privates Kapital aus Baden-Württemberg für Filmschaffende aus Baden-Württemberg ist nach wie vor schwer zu beschaffen, der Standort ist nicht groß genug für eine ausgeprägte Filmfinanzierung durch Banken. Die MFG unterstützt hier durch ihre Kommunikation mit der Bürgschaftsbank Baden-Württemberg und der Mittelständischen Beteiligungsgesellschaft sowie den am Filmbereich interessierten Geschäftsbanken. Für die häufig beantragten Kredite

zur Zwischenfinanzierung bei Filmproduktionen kann bei der Bürgschaftsbank aktuell ein Bürgschaftsanteil von bis zu 80 Prozent beantragt werden. Durch die Personalunion von Bürgschaftsbank und Mittelständischer Beteiligungsgesellschaft gibt es bereits eine Anlaufstelle, um Wagniskapital zu beantragen, allerdings mit wenig Nachfrage aus der Filmbranche. Auch ist die Gap-Finanzierung, bei der klassischerweise Wagniskapital eingesetzt wird, wegen der fehlenden Erlöspotenziale in Deutschland wenig verbreitet.

Für innovative kleine und mittlere Unternehmen sowie für Existenzgründerinnen und Existenzgründer hat das Wirtschaftsministerium das niedrigschwellige und unbürokratische Förderprogramm „Innovationsgutscheine“ geschaffen, das die Realisierung innovativer Vorhaben mit einem Zuschuss in Höhe von bis zu 22.500 Euro unterstützt. Ein bedeutendes Projekt der Landesregierung in Bezug auf Unternehmensfinanzierung ist der 2017 neu eingeführte Wagniskapitalfonds unter Federführung des Wirtschaftsministeriums über die L-Bank mit einem Gesamtfondsvolumen von 60 Millionen Euro und einer technologischen Ausrichtung auf „Deep-Tech“, zu dem unter anderem der Virtual Reality-Bereich gehört.

Mit der im Juli 2017 gestarteten Kampagne Start-up BW bündelt die Landesregierung ihre Fördermaßnahmen und ergreift Maßnahmen, die die Start Ups noch gezielter stärken – auch im Film-, Animations- und Games-Bereich. Bestehende und neue Maßnahmen zur Gründungsqualifizierung und Geschäftsmodellentwicklung adressieren u. a. die Förderung von Start Up-Beratungen, Einführung eines neuen Finanzierungsinstruments für die unternehmerische

Frühphase (Start-up BW Pre Seed) sowie die Förderung von Inkubatoren und Accelerator-Programmen. Im Fall des Accelerators für die Kreativwirtschaft „Sandbox“, welcher am Campus der Hochschule der Medien in Stuttgart angesiedelt ist, stehen Geschäftsmodelle aus dem Medienbereich im Fokus. Bisher haben schon über 50 Gründungsteams das Sandbox-Programm durchlaufen.

Der gezielten Unterstützung von Start Ups aus der Wissenschaft dient das jährliche Förderprogramm „Junge Innovatoren“ des Wissenschaftsministeriums, das wissenschaftliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie Absolventinnen und Absolventen der baden-württembergischen Hochschulen und Forschungseinrichtungen bei der Existenzgründung unterstützt. In den letzten Jahren hat sich im Besonderen die Hochschule der Medien mit insgesamt sechs Förderanträgen erfolgreich beteiligt. In den geförderten Förderanträgen werden u. a. digitale Plattformlösungen, aber auch Game-basierte Geschäftsmodelle gefördert.

Verschiedene Programme des Animationsinstituts der Filmakademie unterstützen Existenzgründungen. Im Rahmen des befristeten Programms „VR NOW“ können Alumni der Filmakademie sowie der Ausbildungsstätten, mit denen die Filmakademie kooperiert, am Animationsinstitut technologisch innovative und künstlerisch vielversprechende Projekte im Bereich Virtual Reality (VR) von der Idee bis zum Prototypen entwickeln und die Gründung ihrer Start Ups vorbereiten. In der Initiative „IP NOW“ erhalten Teams von Studierenden der Filmakademie während des Studiums die Möglichkeit, in einem einjährigen Programm innovative Konzepte zur Schaffung von „Intellectual Property“ in den Bereichen Animation, VFX und Games um einen VR-Prototypen zu erweitern und so die Basis für eine künftige Existenzgründung zu legen. Das „Gründerspezifische Qualifizierungsprogramm IP“ an der Filmakademie vermittelt das dafür erforderliche Basiswissen und unterstützt damit die vorgenannte Maßnahme ganz wesentlich.

In verschiedenen Foren sowie im erwähnten Positionspapier zum Animationsstandort (siehe Kap. F)

wird der dringende Bedarf für ein Gründerzentrum für die hiesige Filmbranche formuliert, um die gut ausgebildeten Absolventinnen und Absolventen der entsprechenden Studiengänge an die Region zu binden. Geäußert wurde außerdem der Wunsch, die Start Up Förderung weiter auszubauen und coworking spaces und Kreativzentren zu schaffen – im Bereich Animation/VFX z. B. durch ein Kompetenzzentrum Animation für Beratung und Lobbyarbeit auf Grundlage des dem Land bereits vorliegenden Konzepts eines Immersion Labs als „Leuchtturm“; im Bereich Games durch einen zentralen Ort nach Vorbild des Cologne Game Hauses in Köln für Karlsruhe und Stuttgart; für den Spiel- und Dokumentarfilm durch ein Cluster nach Vorbild des Animation Media Clusters Region Stuttgart.

Parallel zum Prozess zur Erarbeitung der Filmkonzeption legten Dittmar Lumpp und Susanne Schosser ein Positionspapier zur Weiterentwicklung des Animationsstandorts auf. Eine der zentralen Forderungen dieses Papiers betrifft die Förderung von Projekten zur Generierung von Urheber- und Entwicklungsrechten durch beispielsweise angepasste Kreditvergabekriterien und Stoffentwicklung und mit risikoabfedernden Finanzierungsmodellen. Die Akquise von privaten Investorengeldern für Animationsprojekte im dreireifen Stadium könne zudem z. B. durch eine Zusammenstellung eines Projektportfolios vorangetrieben werden. Die Branche wünscht sich darüber hinaus Anreizmodelle für Investoren, die auf Steueranreizen beruhen (z. B. Tax Incentives). Eine Eigenkapitalförderung, z. B. im Bereich Games, könne durch Landesbürgschaften realisiert werden, die Planungssicherheit für Wachstum und Qualitätssicherung gibt, um Spiele in Ruhe entwickeln zu können.



Das Filmteam bei der Weltpremiere „7500“ von Patrick Vollrath (Mitte) mit Robert Gehring (MFG, Unitleiter Filmförderung, ganz rechts) im August 2019

## 5. Perspektiven

Die künstlerische und wirtschaftliche Weiterentwicklung und Stärkung des Filmstandorts einerseits in der Breite und andererseits mit dem Schwerpunkt Animation und VFX auch im Bereich der Filmproduktion ist ein zentrales Ziel Baden-Württembergs und war zugleich eine wesentliche Forderung in den Foren. Die Schwerpunktsetzung des Landes zeigt sich an der dargestellten Erhöhung der Zuschüsse an die MFG in den vergangenen Jahren wie auch in den Jahren 2020 und 2021.

Die Produktionsförderung der MFG spielt für die Entwicklungsmöglichkeiten des Standorts und der Filmschaffenden eine zentrale Rolle. Sie soll deshalb – mit weiterhin qualitativ und quantitativ starken Regionaleffekten als zentralem Bestandteil der Förderstrategie – „Kerngeschäft“ der MFG bleiben und nach Möglichkeit weiter gestärkt werden. Es ist wichtig, die im Landeshaushalt 2020/2021 auf zwei Jahre befristeten zusätzlichen Mittel für die Produktionsförderung zu verstetigen und möglichst weiter zu steigern. Die Line-Producer-Förderung der MFG ist eine adäquate Antwort auf Digitalisierung, Internationalisierung und veränderte Herstellungsbedingungen.

Streaming-Dienste werden für die Verbreitung von Filmen immer wichtiger. In der am 1. Juli 2020 in Kraft getretenen neuen Vergabeordnung der MFG sind VoD-Produktionen (Filme und Serien) explizit genannt und damit ausdrücklich förderfähig. Dieser Weg ist richtig. Allerdings sollten die Streaming-Anbieter auch einen finanziellen Beitrag an die MFG leisten.

Zentral für den Produktionsstandort ist weiterhin das Engagement der Fernsehsender, das für die Auftrags-

situation eine tragende Rolle spielt. Hier hat sich in den vergangenen Monaten ein konstruktiver Dialog zwischen SWR, ZDF, Filmschaffenden, MFG und Land entwickelt, der fortgesetzt werden soll, auch unter Einschluss anderer Anbieter. Die langjährig etablierten Kooperationen zwischen der MFG und dem SWR, aber auch mit dem ZDF, das aus Sicht des Landes über das Potential für eine Ausweitung seiner Produktionstätigkeit am Standort verfügt, spielen in diesem Zusammenhang weiterhin eine wichtige Rolle. Mit Blick auf die Bundesförderung ist es ein Anliegen des Landes, dass gerade die Filmförderanstalt in ihrer Ausrichtung die Belange von Standorten, die von kleineren Filmproduzenten und -produktionen geprägt sind, angemessen berücksichtigt.

Bei den Fernsehsendern stehen deutsche Produktionen auch zukünftig neben internationalen Koproduktionen, weil beim Publikum weiterhin ein großes Bedürfnis nach Stoffen aus dem eigenen Umfeld besteht. Auch der neue Medienstaatsvertrag, der vermutlich in Deutschland Ende 2020 in Kraft tritt, greift dies im Grundsatz auf. Gleichwohl besteht bei regionalen Produzentinnen und Produzenten die Sorge, nicht über die Kapazitäten für derartige Produktionen zu verfügen; seitens der Produzentinnen und Produzenten werden daher regionale Quoten thematisiert.

Förderinstrumente wie der Deutsch-Französische Filmförderfonds der MFG mit ihren Partnerinnen und Partnern für europäische Serienformate sollten verstärkt kommuniziert und weiterentwickelt werden. Die MFG sollte für Partnerschaften mit neuen Anbietern offen sein.

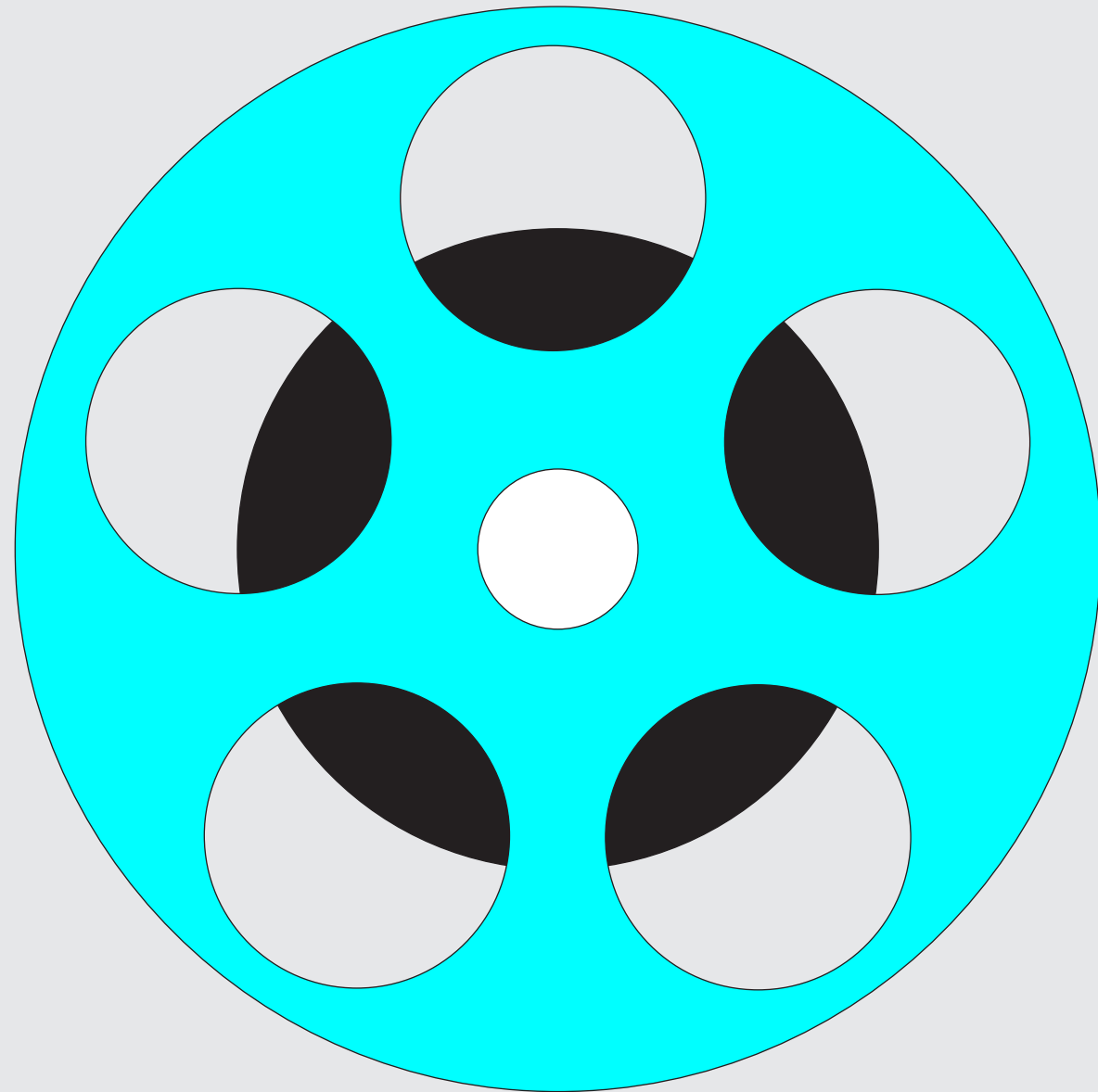
Gute Filme brauchen gute Stoffe und gute Drehbücher. Verstärkte Investitionen in diesen Förderbereich können die Filmschaffenden in die Lage versetzen, Filme zu entwickeln, die bessere Chancen am Markt haben. Die Ausweitung der Förderung produktionsvorbereitender Maßnahmen (inklusive Drehbuchförderung, Stoffentwicklung, Incentive Funding und Paketförderungen in diesem Kontext) ist eine wichtige Forderung der Branche nicht nur für den Spielfilm, sondern auch für den Dokumentarfilm, den Animationsfilm und für Serien. Die am 1. Juli 2020 in Kraft getretene neue Vergabeordnung der MFG sieht bereits in einem ersten Schritt eine Ausweitung der Förderung produktionsvorbereitender Maßnahmen vor, weitere Schritte sind vorgesehen. Dies bedeutet im Ergebnis eine breitere Verteilung der Filmfördermittel mit anderem Schwerpunkt.

Zur Start Up Kultur: Die Landesregierung unterstützt Initiativen zur Schaffung eines Gründerzentrums für angehende Filmproduzentinnen und Filmproduzenten, das unter Umständen um andere Zielgruppen aus dem Bewegtbild-Bereich ergänzt werden kann. Schließlich bietet die hervorragende Ausbildungssituation im Land sehr gute Voraussetzungen für Firmenneugründungen. Gründerzentren könnten landesseitig gefördert werden, wenn sie als Start-up BW-Acceleratoren den Maßstäben einer technologie- und branchenspezifischen, überregionalen und der Internationalisierung des Gründungsstandorts Baden-Württemberg dienlichen Konzeption entsprechen.

Ansätze für ein Gründerzentrum gibt es bereits in Ludwigsburg. Das Wissenschaftsministerium wird

gemeinsam mit dem Wirtschaftsministerium den Dialog mit möglichen Initiatoren suchen. Über die Programme des Wirtschaftsministeriums soll in eigenen Veranstaltungen für Filmschaffende informiert werden.

# Spielfilm und Serien



# Spielfilm und Serien

## D1. Überblick

Der fiktionale Film als „klassisches“ Format bildet einen Kernbereich der MFG-Förderung. Produktionen und Koproduktionen, die von der MFG und dem SWR unterstützt wurden, haben neue deutsche Filmgeschichte geschrieben und begeisterten ihr Publikum. Allein 2020 waren es elf MFG-geförderte Filme, die im Rahmen des European Film Market in der Reihe „Lola at Berlinale“ zu sehen waren. 14 von insgesamt 20 Lolas gingen im gleichen Jahr an drei MFG-geförderte Produktionen. Sie alle zeugen von der hohen Qualität der Arbeit der Filmschaffenden im Land und dem breiten Spektrum der von der MFG geförderten Filme. Die MFG unterstützte dabei die Produktion von 27 (2018) und 26 (2019) Spielfilmen mit einem durchschnittlichen Gesamtfördervolumen von rund 7,9 Millionen Euro pro Jahr.

Die Nachwuchs-Produktionsförderung hat die MFG zusammen mit den Sendern weiter ausgebaut. Das Förderprogramm Fifty-Fifty, gemeinsam finanziert von MFG, SWR und ZDF, ist eine Partnerschaft der SWR Redaktion „Debüt im Dritten“, der ZDF-Redaktion „Das kleine Fernsehspiel“ sowie der Filmakademie. Das Programm soll in Baden-Württemberg ansässigen Produktionsfirmen die Möglichkeit geben, mit jungen Filmschaffenden ihre Kino- oder Fernsehproduktionen herzustellen und einem größeren Publikum zugänglich zu machen.

Laut einer Studie des European Audiovisual Observatory<sup>1</sup> hat sich die Produktionsmenge vor allem von langlaufenden Serien in Europa in den letzten Jahren kontinuierlich erhöht, während gleichzeitig weniger

TV-Filme produziert werden. Die MFG fördert TV-Serien in der Regel als Anschubfinanzierung. Insgesamt hat sich die Serienförderung der MFG positiv entwickelt: Lag das Fördervolumen für Produktionsvorbereitung, Produktion und Line-Producer-Förderung in der Serienproduktion zwischen 2011 und 2016 noch bei durchschnittlich rund 900.000 Euro pro Jahr (insgesamt 26 Serienprojekte), erhöhte es sich 2017 bis 2019 auf durchschnittlich rund 1,8 Millionen Euro pro Jahr (insgesamt 22 Serienprojekte in diesem Zeitraum). Vom aktuellen Boom der Streaming-Anbieter profitieren auch die größeren Unternehmen des Animationsstandorts. Die positive Entwicklung gilt im Wesentlichen auch für die Produzentinnen und Produzenten von fiktionalen Spielfilmen und TV-Serien.

In den Foren wünschten sich die Produzentinnen und Produzenten eine stärkere ganzheitliche Förderung ihrer Filme – von der Ideenentwicklung bis zum Vertrieb – oder, wenn dies nicht möglich sei, eine Verringerung der Anzahl der geförderten Filme zugunsten finanziell besser ausgestatteter kinotauglicher Produktionen.

Vorgeschlagen wurde von den Produzentinnen und Produzenten außerdem eine dauerhafte und juryunabhängige Förderung von neuen Film- und Serienideen, während der Landesrechnungshof auf die geringe Tilgungsquote z.B. in der Drehbuchförderung und bei produktionsfördernden Maßnahmen hinweist und eher eine Reduzierung empfahl.

Serien sollten nach Wunsch der Branche zudem über die Anschubfinanzierung hinaus mit spezifischen





25



30



26



27



31



32



33



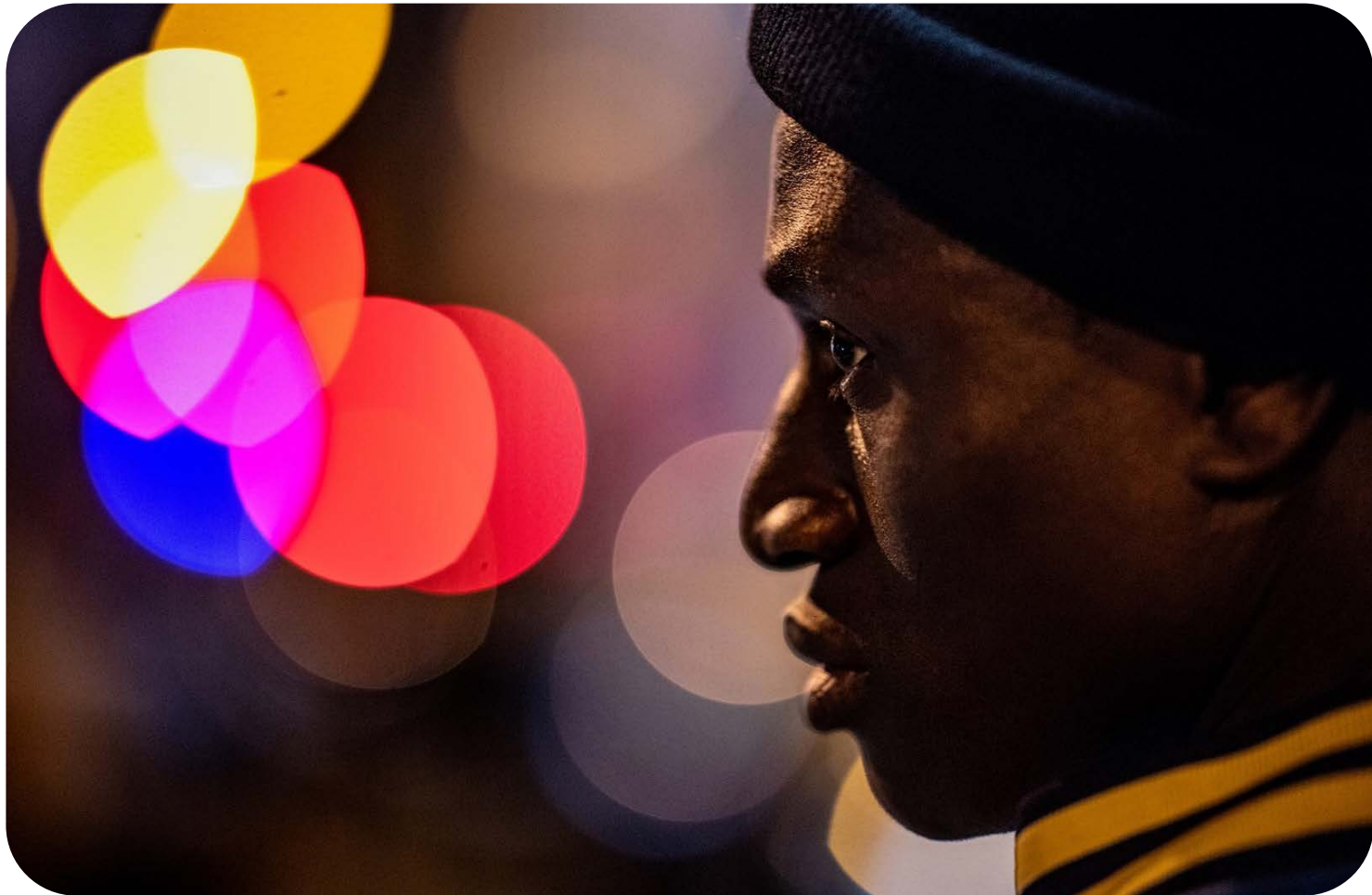
34



28



29



35



36

## Spielfilm und Serien

Förderansätzen unterstützt werden. Nach den Vorstellungen des Landesrechnungshofs solle die *Serienförderung weiterhin nur als Anschubförderung ausgestaltet sein und im Übrigen den BW-Effekt stärker berücksichtigen*.

Die Nachwuchsförderung im Rahmen von z. B. Fifty-Fifty wurde von allen Seiten begrüßt. Zur Verbesserung schlugen die Filmschaffenden allerdings vor, dass junge Talente durch eine Förderung des zweiten und dritten Projekts nach dem Debütfilm längerfristig unterstützt werden sollen.

nach geeigneten Stoffen durch die zahlreichen Eigenproduktionen der Streaming-Dienste und dem gestiegenen Auftragsvolumen sind daher zukünftig eine stärkere Förderung der Ideen- und Stoffentwicklung wie der Produktionsvorbereitung für den Spielfilm, Animationsfilm, Serien und Dokumentarfilm durch die MFG geplant. Sie ist vor allem den Spielfilmproduzentinnen und -produzenten im Land ein zentrales Anliegen, um wettbewerbsfähig zu bleiben. Denn als in der Regel kleinere Unternehmen verfügen die Studios nicht über das Eigenkapital, das erforderlich ist, um die längeren Phasen der Stoffentwicklung finanzieren zu können.

## D2. Perspektiven

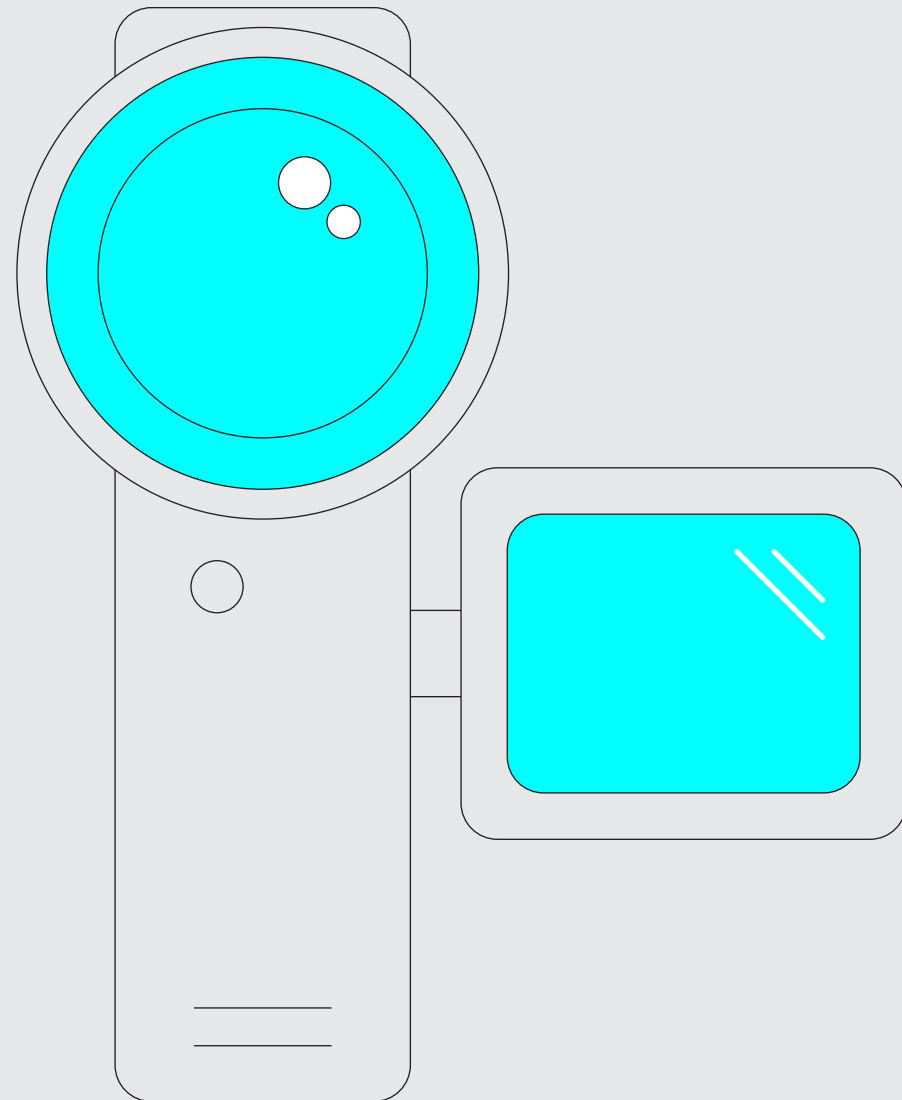
Der fiktionale Film soll auch weiterhin das Herzstück der Filmförderung im Land bilden. Die hohe Nachfrage nach seriellen langlaufenden Serien-Formaten aus Deutschland sichert darüber hinaus die Auslastung der heimischen Studios. Erfolgreiche Serienproduktionen können Filmschaffende und Dienstleistende langfristig an Baden-Württemberg binden und den Blick auf das Filmland lenken, was dauerhafte Standorteffekte möglich macht – selbst wenn viele Fernsehserien auch ohne Filmförderung finanziert werden können.

Nach jüngsten Erhebungen gehört Deutschland zu den führenden europäischen Produktionsländern in allen fiktionalen Formaten<sup>2</sup>. Spielfilm und Serien bleiben daher auch für Baden-Württemberg in Zukunft ein wesentlicher Bestandteil der Filmförderung. Für das Land wie für die Produzentinnen und Produzenten gleichermaßen sind dabei eine Weiterentwicklung des Produktionsstandorts mit internationaler Öffnung und eine Sicherung der Auftragssituation von großer Bedeutung.

Ein Schlüssel für Aufträge aus dem nationalen und internationalen Markt ist – so das Ergebnis der Foren – die bereits angesprochene genreübergreifende Stärkung der Stoffentwicklung, die auch Serien betrifft. Vor dem Hintergrund der hohen Nachfrage

1. Gilles Fontaine: Audiovisual fiction production in the European Union – 2019 Edition. European Audiovisual Observatory Februar 2020.
2. Vgl. Studie European Audiovisual Observatory 2020

# Dokumentarfilm



## 1. Überblick

Der Dokumentarfilm gehört in der Produktion, der Produktionsvorbereitung, der Postproduktion und im Vertrieb zum Förderspektrum der MFG. Der SWR steht in einer großen Tradition des Dokumentarfilms und legt Wert auf sein besonderes Engagement für dieses Genre, auch mit Blick auf die Förderung des kreativen Nachwuchses in diesem Bereich. Seit 1999 unterstützt die MFG mit dem Förderprogramm Junger Dokumentarfilm gemeinsam mit SWR und der Filmakademie Baden-Württemberg junge Dokumentarfilm-Regisseurinnen und -Regisseure dabei, ihren Debütfilm zu finanzieren und im SWR-Fernsehen zu zeigen. Aus der Förderung des jungen Dokumentarfilms sind Filme entstanden, die neben ihrem Fernsehpublikum auch im Kino begeistern, weltweit zu Festivals eingeladen und bei den großen Film- und Fernsehpreisen ausgezeichnet werden, wie beispielsweise „Hundesoldaten“ von Lena Leonhardt, Grimme-Preis 2017, oder „BilderKrieg“ von Konstantin Flemming, Hollywood International Independent Documentary Award 2016.

Die MFG vergibt gemeinsam mit dem SWR seit 2013 den Deutschen Dokumentarfilmpreis, der seit 2017 jährlich (vorher alle zwei Jahre) ausgeschrieben wird. Er ist mit 20.000 Euro die höchstdotierte Auszeichnung für deutschsprachige Dokumentarfilme. Der Preis wird im Rahmen des SWR Doku-Festivals, das u. a. mit Mitteln der MFG im Rahmen der Kooperation mit der LFK gefördert wird, in Stuttgart überreicht und erhält damit eine besondere Sichtbarkeit.

Die MFG unterstützte die Produktion von 20 (2018) bzw. 22 (2019) Dokumentarfilmen mit einem Gesamtfördervolumen von durchschnittlich rund 1,6 Millionen Euro.

Die Filmschaffenden plädierten in den Foren für eine Aufwertung des Dokumentarfilms als finanziell ausreichend ausgestattetes Kunstwerk mit einer höheren finanziellen Beteiligung der Sender und der MFG. Wie für den fiktionalen Film forderten sie außerdem mehr Möglichkeiten der senderunabhängigen Förderung und eine Ausweitung der Förderprogramme und Budgets, vor allem für die Stoffentwicklung. Wichtig für den Dokumentarfilm seien mehr Sichtbarkeit in den Mediatheken oder anderen Plattformen, mehr Offenheit für neue und crossmediale Formate oder eine stärkere Einbindung dokumentarischer Formen bei Festivals. Die Auswertung erleichtern würde außerdem eine Flexibilisierung der Sperrfrist für Dokumentarfilme in den Kinos.

Ein wichtiger Baustein der Dokumentarfilmförderung des Landes ist das 1991 vom damaligen Süddeutschen Rundfunk, dem Land Baden-Württemberg und der Stadt Stuttgart als gemeinnütziger Verein gegründete Haus des Dokumentarfilms (Haus des Dokumentarfilms – Europäisches Medienforum e. V.), zu dem auch die Landesfilmsammlung mit historischen Filmbeständen aus dem Land gehört. Die Bestände befinden sich als Deposita beim Landesarchiv Baden-Württemberg, mit dem das Haus des Dokumentarfilms eng kooperiert. Das Land leistet einen Mitgliedsbeitrag an das Haus des Dokumentarfilms von jährlich 151.000 Euro. Außerdem erhält der Verein für den Betrieb der Landesfilmsammlung von der



37



38



40



39



41



42

## Dokumentarfilm

MFG jährlich 168.000 Euro und vom Wissenschaftsministerium jährlich 80.000 Euro sowie Projektförderungen. Die Stiftung Kulturgut fördert aus Landesmitteln regelmäßig die Digitalisierung von Beständen des Hauses des Dokumentarfilms. Das Haus des Dokumentarfilms sieht für die Landesfilmsammlung die Notwendigkeit der Verbesserung der IT-Ausstattung, insbesondere zur Langzeitarchivierung ihrer Digitalisate.

Rahmen der Kooperation mit dem Landesarchiv Baden-Württemberg Lösungen gefunden werden.

## Perspektiven

Der Dokumentarfilm ist eine weitere wichtige Säule der Filmkultur in Baden-Württemberg und Teil der deutschen Filmgeschichte. Er hat eine hohe Relevanz als Spiegel der Gesellschaft, schafft Öffentlichkeit für besondere Themen und prägt gesellschaftliche Diskurse aus einer künstlerischen Perspektive heraus. Dokumentarfilme sind außerdem ein wichtiger Bestandteil des Filmerbes Baden-Württembergs und seiner Historie. Daher soll auch der Dokumentarfilm-Bereich in Zukunft weiter gestärkt werden.

Um den eigenen dokumentarischen Blick in einer unverwechselbaren Ästhetik und Filmsprache zu entwickeln, braucht es Zeit und Geld. Mit der genreübergreifend vorgesehenen Stärkung der Stoffentwicklung in der Förderung der MFG innerhalb der am 1. Juli 2020 in Kraft getretenen neuen Vergabeordnung wird ein wesentliches Anliegen auch der Dokumentarfilmschaffenden erfüllt.

Ein zentraler Baustein der Dokumentarfilmszene des Landes bleibt das Haus des Dokumentarfilms mit seinen Veranstaltungsreihen, einer jährlichen Meisterklasse und dem Branchentreff DOKVILLE, der wie der Deutsche Dokumentarfilmpreis und der Förderpreis des Hauses des Dokumentarfilms in das SWR Doku-Festival in Stuttgart integriert ist. Im Zuge der Digitalisierung ist eine Verbesserung der technischen Infrastruktur der Landesfilmsammlung unumgänglich. Dafür müssen möglichst zeitnah im



43

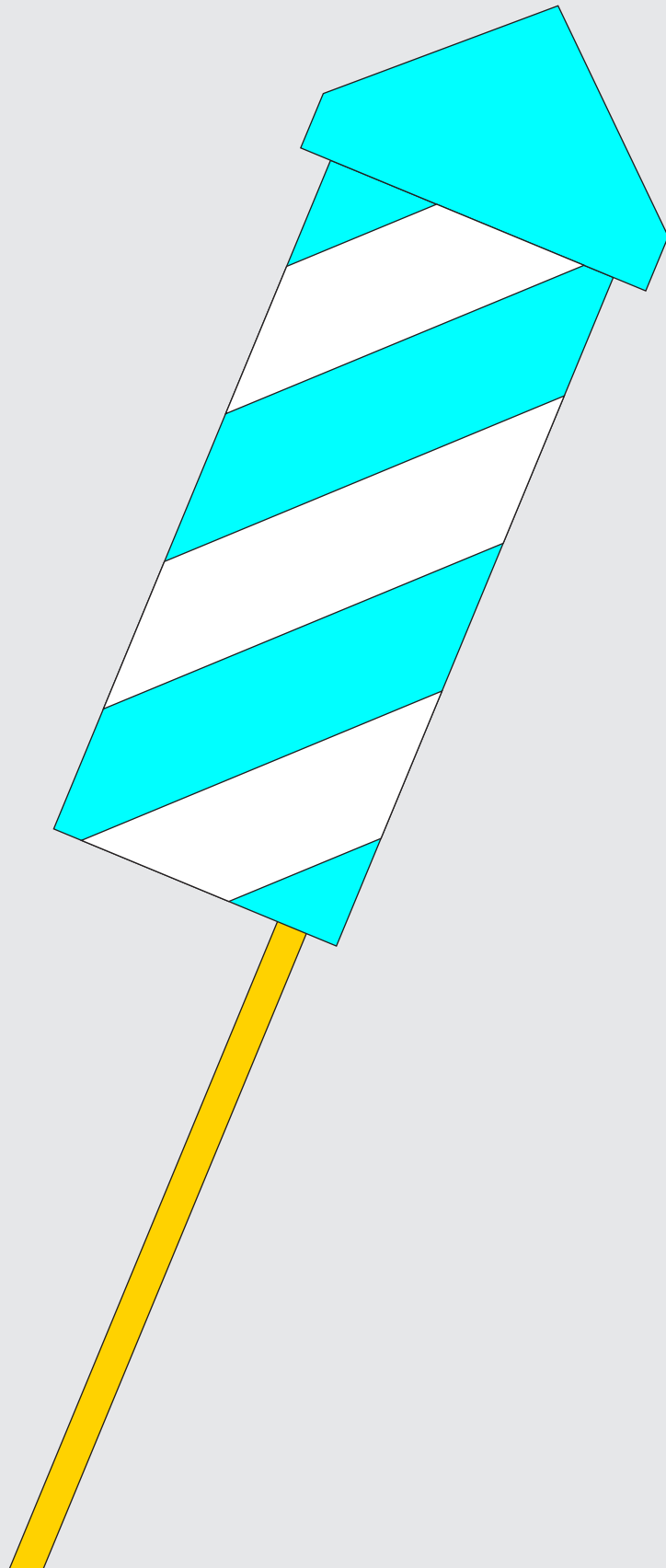


44



45

# Animation, VFX



## F1. Überblick

Baden-Württemberg, speziell die Region Stuttgart, zählt heute zu den führenden Animationsstandorten weltweit. Der Standort wird besonders geprägt durch erfolgreiche Animations-/VFX-Studios, die sich zu dem von der MFG finanzierten Cluster AMCRS zusammengeschlossen haben. Dieser Zusammenschluss von derzeit 25 erfolgreichen Animations- bzw. VFX-Unternehmen, fünf baden-württembergischen Hochschulen und Akademien sowie der Film- und Medienfestival gGmbH mit ihrem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart, der Fachveranstaltung FMX – Konferenz für Animation, Effekte, Games und Immersive Medien sowie der APDs – Animation Production Days in Stuttgart ist bundesweit einmalig. Mit diesen Maßnahmen und Angeboten ist es gelungen, die Kompetenzen für Animation, VFX und Games zu bündeln und zu fördern, um eine Qualitätsmarke zu etablieren, die weltweit für den Standort wirbt.

In der Filmproduktion ist vor allem der VFX-Bereich zunehmend auf den internationalen Markt ausgerichtet und arbeitet auch für US-amerikanische Produktionen. Dies betrifft vor allem Spielfilme, aber in den vergangenen Jahren auch zunehmend Serien, die vorzugsweise für Streaming-Dienste hergestellt werden.

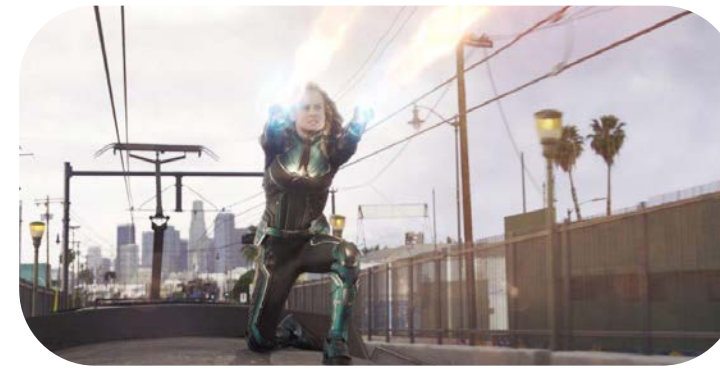
Internationale Auszeichnungen für Produktionen mit Beteiligung aus Baden-Württemberg zeugen von der weltweiten Reputation, wie beispielsweise 2013 und 2014 jeweils ein Emmy für „Game Of Thrones“, 2016 ein Oscar für „Bridge Of Spies“. 2019 und 2020 jeweils eine Emmy-Nominierung für „Lost in Space“ und 2020 eine Emmy-Nominierung für „Watchmen“. Hinzu

kommt ganz aktuell: Der am Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg entstandene Diplomfilm „The Beauty“ ist mit dem Student Academy Award 2020, kurz „Student Oscar“, ausgezeichnet worden. Dies ist die insgesamt sechste Auszeichnung in dieser Kategorie für die Filmakademie, zuletzt gelang dies 2017.

Die MFG unterstützt neben Spielfilmen und Dokumentarfilmen die Produktion von Animationsfilmen und Projekten mit hohem VFX-Anteil als dritte wichtige Säule in der Formatförderung. Animations- und VFX-Projekte werden in allen Phasen gefördert – von der Stoffentwicklung über Vorbereitung und Produktion bis hin zu Fertigstellung und Vertrieb. Die Förderung wurde in den letzten Jahren weiter ausgebaut. Die Produktionsförderung von Animationsfilmen und Filmen mit hohem VFX-Bezug hat sich von 2017 mit 3,5 Millionen Euro bis 2019 mit rund 7,6 Millionen Euro mehr als verdoppelt. Gefördert wurden 24 (2018) bzw. 21 (2019) Projekte.

Seit Oktober 2014 gibt es die Line-Producer-Förderung der MFG, die der Branche den Zugang zu großen internationalen Produktionen ermöglicht und zugleich hohe BW-Effekte von über 500 Prozent erzielt. Hier können Zuschüsse – statt der sonst üblichen Darlehen – direkt an die Line Producer aus dem Animations-/VFX-Bereich vergeben werden. Durch dieses neue Förderinstrument werden zusätzliche Anreize für den VFX-Standort Baden-Württemberg gesetzt.

Im Bereich Forschung und Entwicklung sind insbesondere das Animationsinstitut der Filmakademie



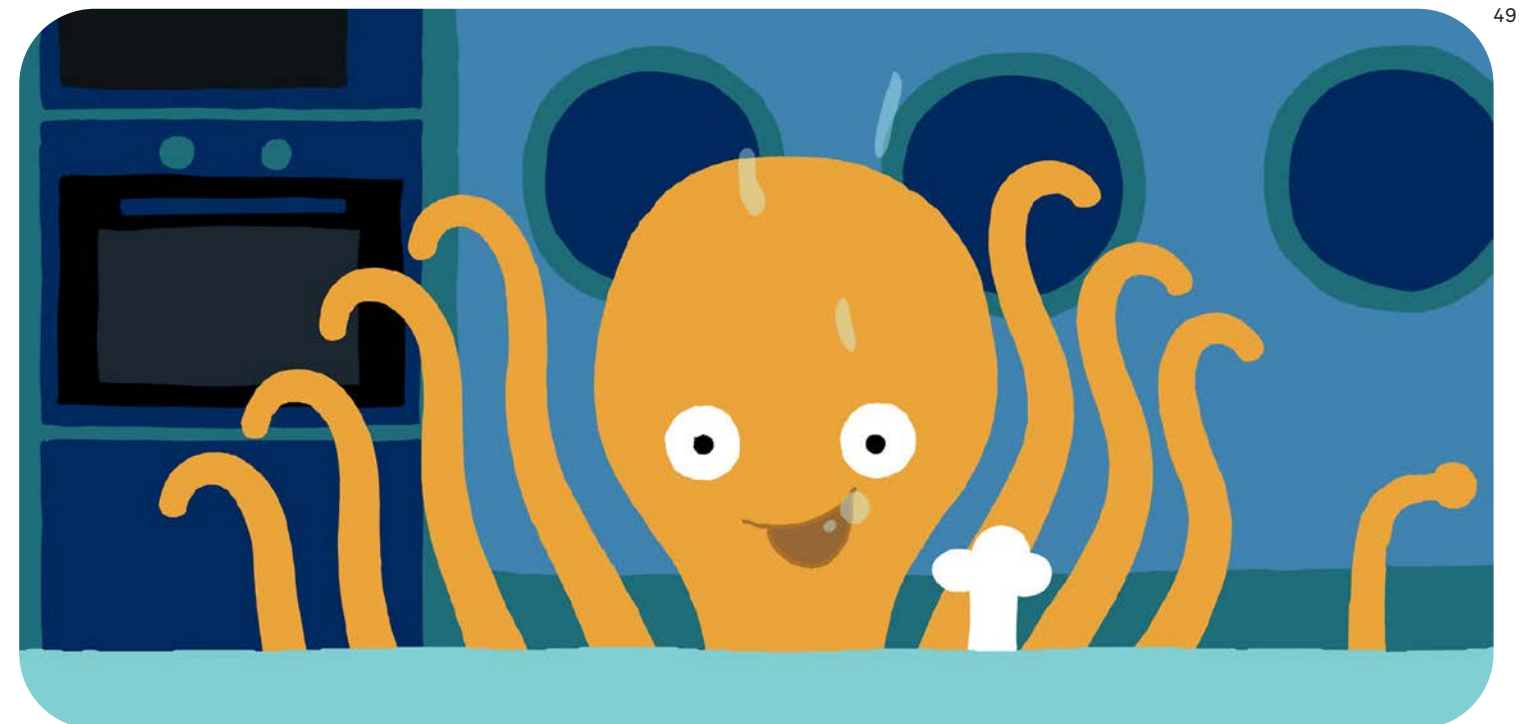
46



47



48



49



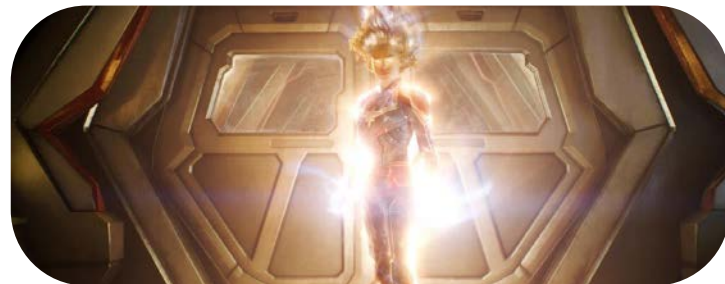
50



51



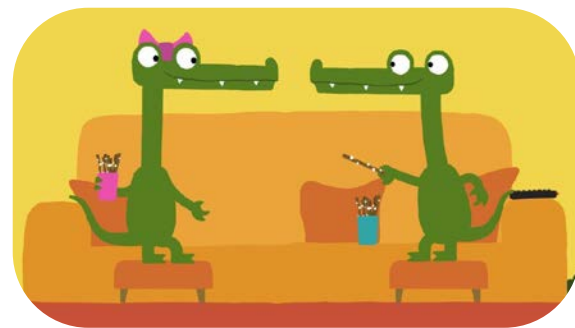
52



53



54



55



56

## Animation, VFX

Baden-Württemberg und die Hochschule der Medien in Stuttgart, aber auch das Zentrum für Animationsforschung der Universität Tübingen wichtige Akteurinnen. Ein aktuelles gemeinsames Projekt ist das vom Wirtschaftsministerium geförderte KI-Lab „Animation & VFX“. Ein weiteres Beispiel ist das von der EU unterstützte Projekt SAUCE (Smart Assets for re-Use in Creative Environments); ein Konsortium von acht internationalen Partnern, darunter das Animationsinstitut der Filmakademie, befasst sich u. a. mit der Integration von maschinellem Lernen zur Optimierung von VFX- und Animationsproduktionen. Die Forschung am Animationsinstitut der Filmakademie wird in Umsetzung des Strategiepapiers „Filmakademie 2030“ vom Wissenschaftsministerium mit zusätzlichen Landesmitteln ab 2020 gestärkt.

Das vom Wissenschaftsministerium geförderte Media Solution Center Baden-Württemberg dient der anwendungsorientierten Forschung in dem Schnittfeld von Medien, Medienkunst, Hoch- und Höchstleistungsrechnen sowie Simulation; es wird federführend vom Höchstleistungsrechenzentrum der Universität Stuttgart gemeinsam mit der Hochschule der Medien Stuttgart und dem Zentrum für Kunst und Medien in Karlsruhe unterstützt. Das Wissenschaftsministerium fördert die Etablierung des gemeinnützigen Vereins MSC-BW für fünf Jahre bis Herbst 2024. Partnerin des MSC-BW ist die gemeinsam von der Universität Stuttgart und dem Karlsruher Institut für Technologie gegründete SICOS BW GmbH. Die SICOS BW GmbH hilft branchenübergreifend kleinen und mittleren Unternehmen, Zugang zu Simulation, Hoch- und Höchstleistungsrechnen sowie Big Data Technologien zu bekommen und vermittelt die entsprechenden Partnerinnen und Partner sowie Ressourcen – auch für die heimische Filmwirtschaft: So nutzte das Stuttgarter Animationsstudio M.A.R.K.13 im Jahr 2018 durch Vermittlung des MSC und der SICOS GmbH für die aufwendige Berechnung der mehr als 230.000 3D-Bilder des Kinofilms „Biene Maja – die Honigspiele“ den Supercomputer des Höchstleistungsrechenzentrums der Universität Stuttgart.

Die Branche sprach sich in den Foren für eine generelle deutliche Anhebung der Förderbudgets und für eine Förderung von Animation, VFX und Games als Querschnittstechnologien mit nachhaltigen Konzepten sowie für eine Verstärkung der Kommunikation unter Einbeziehung von Universitäten, Industrie und Kulturbereich aus. Auch eine spürbare Erhöhung der Fördersummen im Bereich Animation/Content und Digital Content Funding (Interactive, Games) sowie eine stärkere Unterstützung der Firmen vor Ort, auch in Hinblick auf experimentelle Weiterentwicklung, seien wichtig. Ebenso wurde eine Förderung im Rahmen des Erwerbs von Verwertungsrechten seitens der Produzentinnen und Produzenten angeregt.

Während die Branche in diesem Rahmen den Ausbau der Line-Producer-Förderung angeregt, beurteilte der Landesrechnungshof die Förderung kritisch und spricht sich gegen eine dauerhafte Weiterführung aus.

Bei den Formaten liegt aus Sicht der Branche und der Hochschulen viel Förderpotenzial im Kurzfilm als eigenständiger Kunstform. Die Reputation des künstlerischen Kernteams solle ein Hauptkriterium bei Förderentscheidungen sein.

## F2. Perspektiven

Der Bereich Animation und VFX bleibt ein zentraler und essentieller Schwerpunkt der baden-württembergischen Film- und Medienpolitik. Ziel ist, diese internationale Spitzenposition zu halten. Zentral dafür ist das bundesweit einmalige AMCRS. Dieses Firmen-Netzwerk bindet hochqualifizierte Talente an die Region, da es an zahlreichen international prämierten Kino- und TV-Projekten beteiligt ist. Es bildet den Motor in der Standortentwicklung, den es auch in Zukunft zu stärken gilt.

Der Animations-Standort ist vielfältig aufgestellt. Die Produzentinnen und Produzenten von Animationsfilmen schaffen nachhaltige Werte für den Standort – in

künstlerischer Hinsicht, aber auch wirtschaftlich. Ebenso die VFX-Spezialisten: Sie holen Fachkräfte an den Standort und haben durch ihre erfolgreiche Arbeit eine internationale Reputation erworben, von der der gesamte Standort profitiert. Ausbildungs- und Forschungseinrichtungen wie die Filmakademie Baden-Württemberg mit dem Animationsinstitut und die Hochschule der Medien sorgen für Nachwuchs und helfen dem Standort durch Forschung und Entwicklung neuer Anwendungen. Die verschiedenen Veranstaltungsformate wie das Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart, FMX oder APDs sind wichtig, um das Filmland sichtbar zu machen, das Publikum zu erreichen und Austausch zu ermöglichen. Auch Forschung, Entwicklung und Technologietransfer spielen für den Standort in Zukunft eine zentrale Rolle. Das Cyber Valley Tübingen Stuttgart kann in diesem Kontext eine wichtige neue Größe bilden.

Die Förderung der MFG ist von entscheidender Bedeutung. Dazu gehört insbesondere die Line-Producer Förderung, die auch in Zukunft erforderlich ist. Aber auch die genreübergreifend vorgesehene Stärkung der Stoffentwicklungsförderung entspricht einer Forderung der Branche und ist notwendig. Von den Mittelzuwächsen im Landeshaushalt 2020 und 2021 profitiert der Bereich ganz wesentlich, das gilt für die Produktionsförderung der MFG, aber auch für das Animationsinstitut der Filmakademie. Es ist wichtig, die auf zwei Jahre befristeten Mittel für die Produktionsförderung der MFG in den Folgejahren zu verstetigen und möglichst weiter zu steigern.



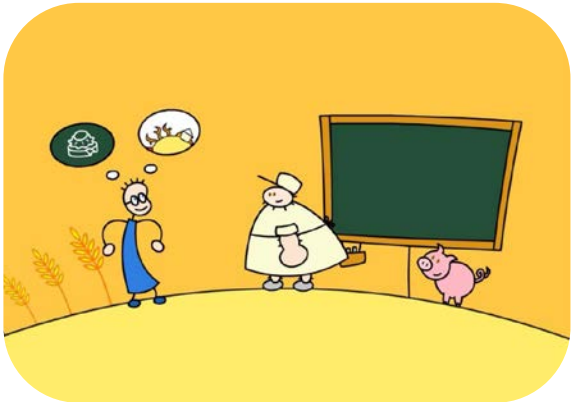


65

Animation, VFX

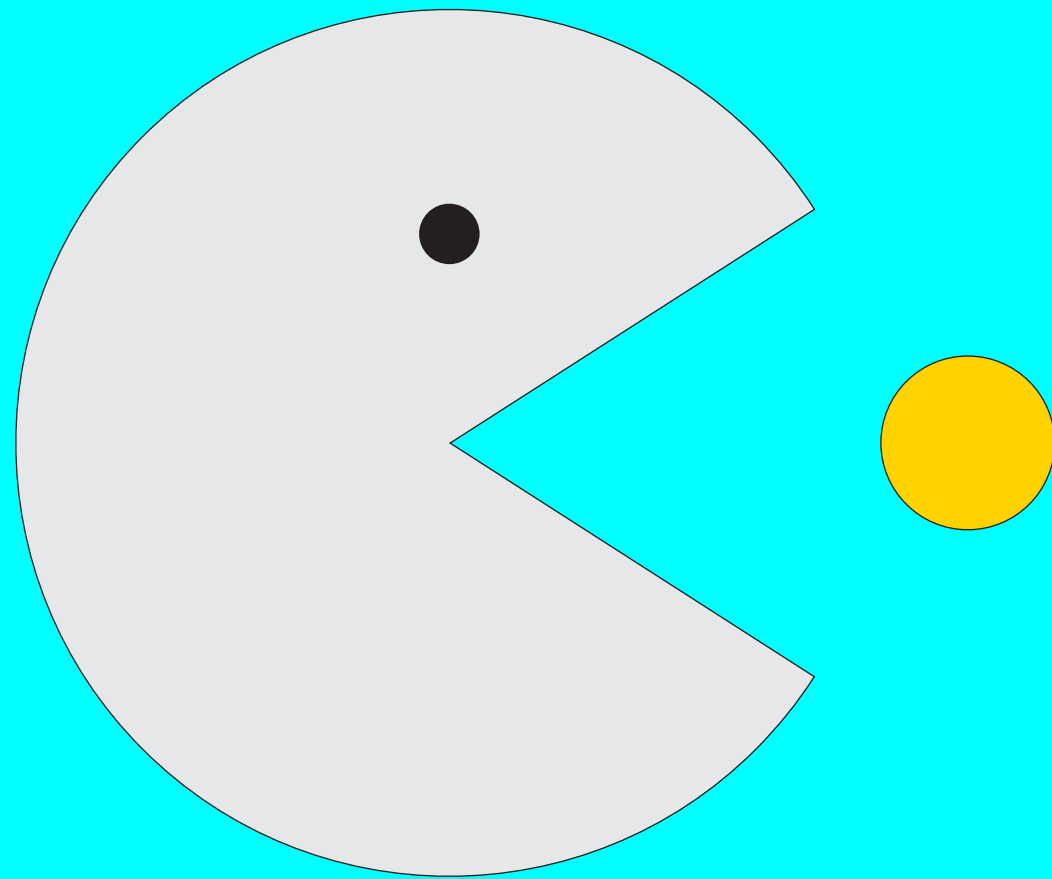


66



64

# Games



## 1. Überblick

Der Games-Bereich entwickelt sich weltweit rasant und mit höheren Umsätzen als der klassische Filmmarkt. Neben der Weiterentwicklung und Erforschung von Games an den Hochschulen und der Etablierung neuer Firmen sind in den vergangenen Jahren insbesondere im Bereich der immersiven Technologien neue Handlungsfelder entstanden. Das Innovationspotential der Games-Branche beschränkt sich nicht auf die Kultur, sondern wird auch in anderen Technologiefeldern deutlich – so gibt es über den Kunst- und Entertainment- oder den Bildungssektor hinaus Synergien mit anderen Anwendungsbereichen wie der Medizin. Gerade auch deshalb spielen Forschung, Entwicklung und Technologietransfer im Games-Bereich eine wichtige Rolle.

Unter dem Label Games BW unterstützt die MFG die Games-Branche bei der Entwicklung und Herstellung von Games und interaktiven Produkten. Außerdem werden Veranstaltungen angeboten. Dazu gehört das von der MFG organisierte Veranstaltungsformat Open Stage Games BW, das viermal im Jahr in Karlsruhe und Stuttgart/Ludwigsburg bzw. während der Corona-Pandemie virtuell stattfindet, und die jährliche Serious-Games-Konferenz Bizplay in Karlsruhe. Auch das AMCRS ist mit der Games-Branche verbunden. Die von der MFG in Kooperation mit dem Wirtschaftsministerium veranstaltete Creatables-Konferenz brachte am 17. Juni 2020 in Karlsruhe Games-Unternehmen, Forschende und Unternehmerinnen und Unternehmer aus dem Mittelstand – wegen der Corona-Vorsichtsmaßnahmen ebenfalls auf virtuellem Weg – zusammen.

Die neue Games-Richtlinie ersetzt seit 1. Juli 2020 die bisherige Regelung zum „Digital Content Funding“ der MFG. Sie richtet sich dezidiert an Games-Unternehmen. Die neue Richtlinie sieht eine Förderung von Konzeptentwicklung, Prototypenentwicklung und Produktion von Games vor. Die bisherige Vertriebsförderung wird in diese drei Förderlinien integriert. In der Konzeptförderung werden Zuschüsse (bisher: Darlehen) gewährt, der Förderhöchstbetrag wurde auf 20.000 Euro verdoppelt. Bei der Produktionsförderung können Spiele mit Darlehen bis zu 50 Prozent oder mit Zuschüssen bis zu 20 Prozent der Herstellungskosten gefördert werden; in beiden Fällen liegt der Förderhöchstbetrag nun bei 500.000 Euro statt bei bisher 200.000 Euro. Diese spürbare Anhebung des Budgets macht den Weg für längerfristige Perspektiven – auch in der dringend benötigten Aufstockung des Personals – frei, die die Games-Branche in den Foren einforderte.

Das Förderbudget der MFG beläuft sich auf derzeit 600.000 Euro pro Jahr. Hinzu kommen Mittel aus der VR-Offensive des Landes (Digitalisierungsstrategie) für die Games-Förderung, die sich auf rund 590.000 Euro in den Jahren 2016 bis 2019 belaufen. Im Bundesvergleich lagen 2019 andere Länder bei der Spieleförderung vorn: Nordrhein-Westfalen steht mit einem Förderbudget von rund 2,7 Millionen Euro jährlich an der Spitze, gefolgt von Bayern mit rund 2,5 Millionen Euro. Berlin und Brandenburg sowie die Mitteldeutsche Filmförderung geben zurzeit rund eine Millionen Euro jährlich aus, Nordmedia liegt bei rund 0,55 Millionen Euro.

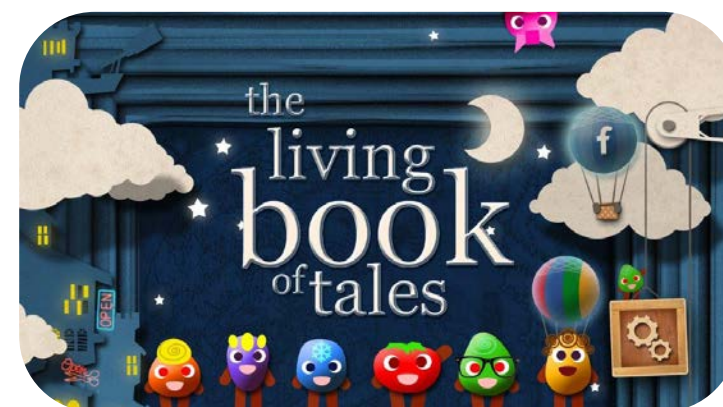
Von der Branche angeregt wurden Zuschuss-Förderungen für junge Teams und Sonderförderungen für



65



66



67



68

Games, z. B. im Rahmen der Digitalisierungsstrategie digital@bw und dem daraus abgeleiteten Projekt des Wissenschaftsministeriums „Digitale Wege ins Museum“. Auch eine Öffnung für weitere Content-Bereiche wie Serious oder Action Games sei wünschenswert. Zudem könnte der Austausch zwischen Animatoren und Gamern unterstützt werden, da die Games-Szene zersplittert sei.

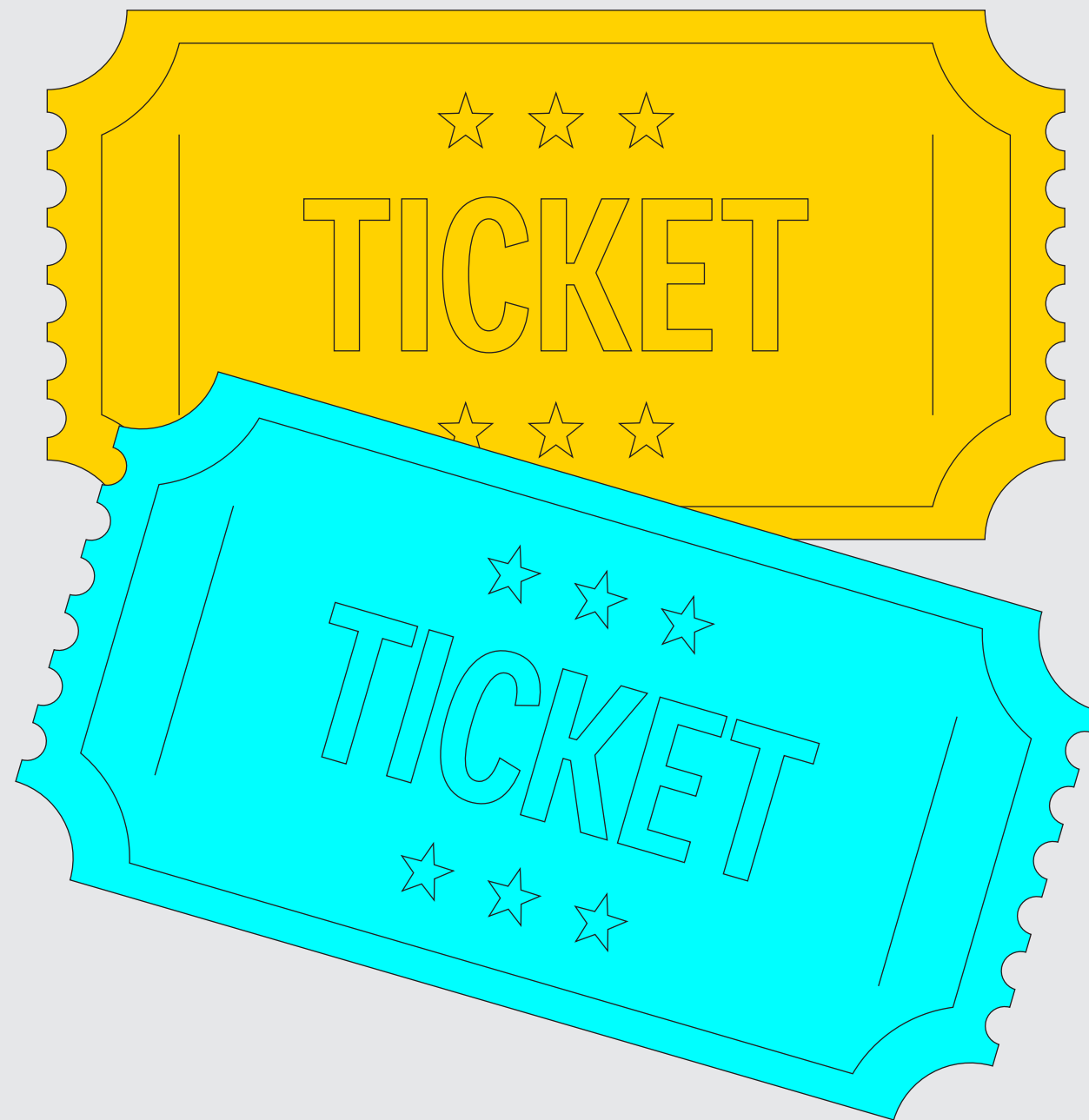
---

## Perspektiven

Der Games-Sektor muss mehr Unterstützung erhalten – im Schulterschluss zwischen dem Wissenschaftsministerium und dem für die Kreativwirtschaft zuständigen Wirtschaftsministerium. Computerspiele sind nicht nur wichtige Kulturgüter, sie verfügen auch über weitergehendes Anwendungspotential in anderen Bereichen wie z. B. dem Industrie- und Gesundheitssektor.

Baden-Württemberg hat hervorragende Grundlagen im Ausbildungsbereich, etwa durch das Animationsinstitut der Filmakademie und im Hochschulbereich. Auch Forschung, Entwicklung und Technologietransfer spielen hier eine wichtige Rolle. Die Vernetzung zwischen Industrie, Forschung und Kultur ist wichtig, um die Potentiale der Games-Anwendungen noch besser sichtbar zu machen. Die ab Juli 2020 gültige neue Richtlinie zur Förderung von Games in Baden-Württemberg, die das Programm Digital Content Funding ablöst, unterstützt die Prototypen- und Konzeptentwicklung sowie die Produktion von hochwertigen digitalen Spielen und innovativen interaktiven Medienprojekten mit Spielecharakter. Diese positive Entwicklung soll in den nächsten Jahren konsequent gestärkt werden.

# Kinoförderung



# Kinoförderung

## H1. Überblick

Kinos sind Foren für Kultur und Bildung, Unterhaltung und Geselligkeit, zugleich stellen sie einen Wirtschaftsfaktor dar. Mit dem Aufkommen von Streaming-Diensten und der Änderung des Nutzungsverhaltens hat sich auch der Kinomarkt stark verändert. In den letzten zehn Jahren haben sich die Ticketverkäufe insgesamt deutlich verringert und mit dem akuten Einbruch 2018 um 15 Prozent einen Tiefpunkt erreicht. 2019 wurde die Entwicklung zwar besser, aber strukturell bleiben vor allem die großen gewerblichen Kinos in einer schwierigen Lage. Dies hat sich durch die Corona-Krise noch extrem verschärft. Als wichtigste Präsentationsplattform für den Film hängt am Kino zudem die Existenz vieler Produktions- und Verleihfirmen.

Die Kinoförderung in Baden-Württemberg ist im Vergleich zu anderen Bundesländern überdurchschnittlich hoch. Durch seine vorbildliche Kinoförderung steht das Land trotz der schwierigen Entwicklung der Kinos noch sehr gut da. Es gibt überdurchschnittlich viele Kommunale Kinos und gewerbliche Kinos im bundesweiten Vergleich. Die Kinoversorgung ist auch in ländlichen Gebieten – mit Ergänzung des Kinomobils Baden-Württemberg – weiterhin gut.

Die MFG fördert gewerbliche Kinos mit Investitionshilfen (Etat 500.000 Euro p.a.) und mit Kinopreisen für das Programm. Das Budget für die Kinopreise betrug 2017 190.000 Euro und wurde in den Jahren 2018 einmalig um 90.000 Euro (für die Kinopreise 2017), 2019 einmalig um 100.000 Euro (für die Kinopreise 2018) und – Corona-bedingt – 2020 einmalig um 300.000 € (für die Kinopreise 2018) und nochmals

um 400.000 Euro (für die Kinopreise 2019) erhöht. Mit der am 1. Juli 2020 in Kraft getretenen neuen Vergabeordnung der MFG wurde die investive Förderung von Darlehen auf Zuschüsse umgestellt – eine der wichtigsten Forderungen der gewerblichen Kinos.

Die Kommunalen Kinos erhalten eine in dieser Form bundesweit einmalige institutionelle Förderung, mit einem Förderschlüssel von 50 Prozent des kommunalen Zuschusses (Etat 617.000 Euro p. a.).

Um die Kinoversorgung auch im ländlichen Raum zu gewährleisten, fördert die MFG außerdem den Verein Kinomobil Baden-Württemberg e. V., der sich die Verbreitung und Stärkung von Filmkultur in kinolosen Regionen zum Ziel gesetzt hat, mit 154.000 Euro jährlich.

Im Forum Kino und Verleih sprachen sich die gewerblichen Kinos für zusätzliche Betriebsförderungen, eine Verstetigung der Erhöhung der Kinopreise und eine Reduzierung gesetzlicher Auflagen, um den Investitionsstau aufzulösen, aus.

Die Vertreterinnen und Vertreter der Kommunalen Kinos unterstrichen die Notwendigkeit der aktuellen Komplementärförderung von 50 Prozent. Sie regten darüber hinaus an, in modellhafte und repräsentative Kinoorte an zentralen Stellen zu investieren sowie die Ausschreibung von Programmpreisen für Kommunale Kinos und ehrenamtliche Arbeit auszuweiten.

Die Kinobetreibenden sahen insgesamt den dringenden Bedarf in der stärkeren Verankerung der Kinoförderung in der Filmkonzeption und der Anerkennung



69



70



71



72



73



74



75

Verleihung Kinopreise: Christel Kauschwitz, Lichtspiele Kenzingen mit Staatssekretärin Petra Olschowski und MFG-GF Carl Bergengruen



76

## Kinoförderung

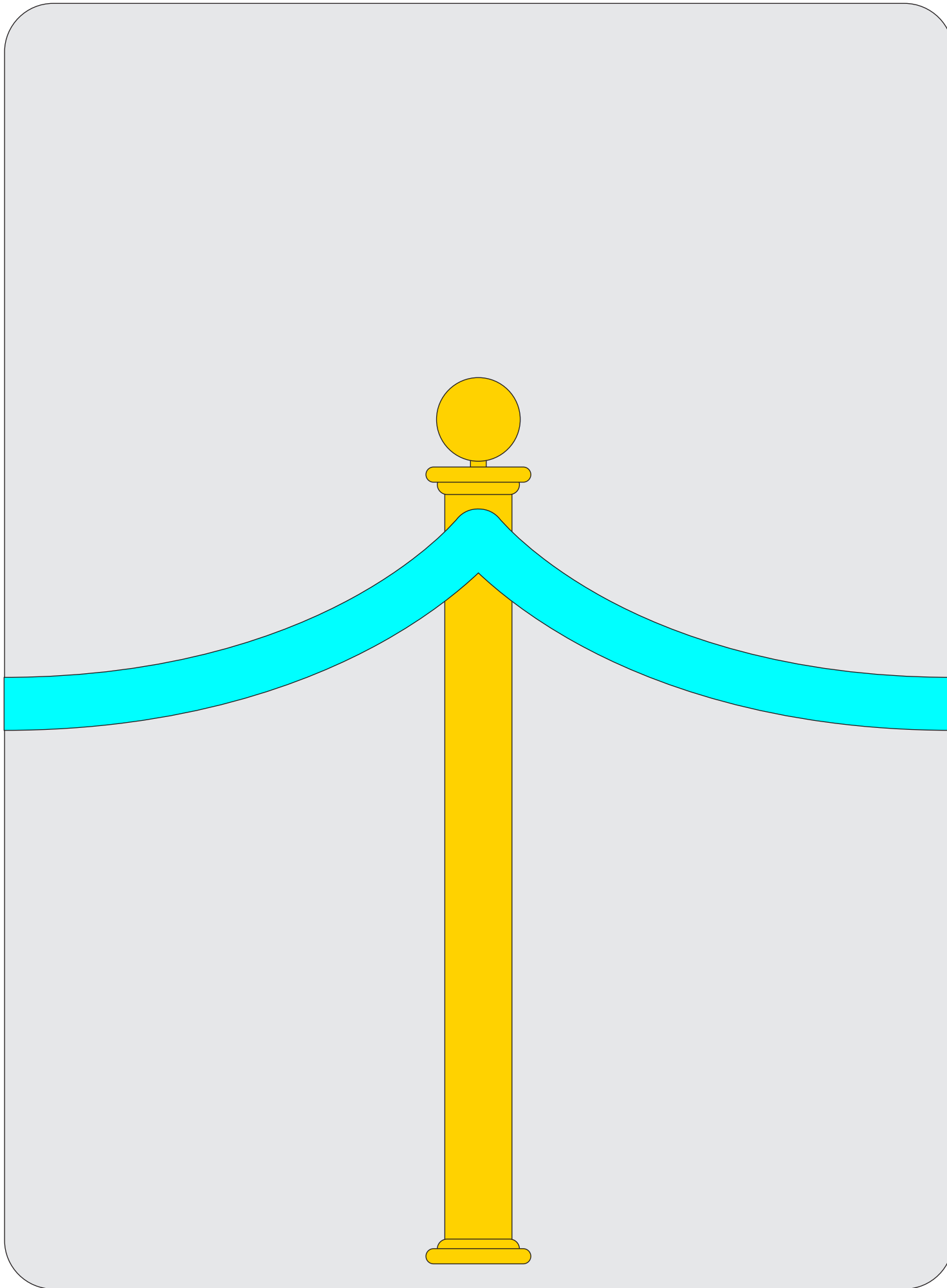
von Kino und Film als Kulturgut. Verbunden sein sollte damit eine Erhöhung der Landesmittel und die Abstimmung mit dem Zukunftsprogramm Kino auf Bundesebene. Um den Wandel der Kinolandschaft weiter aktiv mitzugestalten und gemeinsam Lösungen für die Kinokrise zu entwickeln, brauche es einen Ansprechpartner zur Finanzberatung sowie zur Vermittlung zwischen den verschiedenen Kinoformen, der MFG und den Ministerien auf Landes- und Bundesebene. Auch eine Unterstützung von Marketingmaßnahmen und Hilfe beim Erhalt und der Neugründung von Kinos, besonders im ländlichen Raum, und zur Entwicklung von Strategien zum Green Cinema seien wünschenswert. Die Nachwuchswissenschaftlerinnen und -wissenschaftler der Universität Tübingen brachten darüber hinaus beispielsweise Community Säle mit Event-Charakter und Flatrate-Abonnements ins Spiel, um junge Zielgruppen für das Kino zu erreichen, und sie plädierten für Offenheit der Kinos gegenüber technischen und Programm-Innovationen.

Digitalisierung und Kinokrise führen auch bei den Filmverleihfirmen zu einem radikalen Wandel in den weiteren Verwertungsstufen. Auch in Zukunft sollen daher Verleih- und Vertriebsmaßnahmen von der MFG unterstützt werden, um eine vielfältige Verleihlandschaft und eine umfassende Filmauswertung zu gewährleisten. Eine Anpassung der Verleihförderung des Bundes könnte zudem dabei helfen, bessere Verleihbedingungen gerade für Kinos außerhalb von Ballungsräumen zu schaffen.

## H2. Perspektiven

Das Kino würdigt aktuelle Filmkunst ebenso wie das Filmerbe und ist als Kultur-, Bildungs- und Unterhaltungsort quer durch alle Milieus und Altersschichten unverzichtbar. Kinos sind als kulturelle Orte in ganz Baden-Württemberg vertreten. Vor diesem Hintergrund ist eine Stärkung der Kinoförderung notwendig, differenziert nach den unterschiedlichen Profilen der kommunalen und der gewerblichen Kinos. Kommunale Kinos gehören zu einer ausgewogenen Kinolandschaft und können dort Angebote bereitstellen, wo gewerbliche Kinos nicht aktiv werden. Die kommunalen Kinos brauchen darum weiterhin Unterstützung. Die gewerblichen Kinos in Baden-Württemberg sind geprägt von ihrer mittelständischen Struktur. Viele gerade auch der kleineren und mittleren Art-house-Kinos liefern ein künstlerisch hochwertiges Programm. Für sie ist die Umwandlung der Kinoinnovationsdarlehen in Zuschüsse, die in der am 1. Juli 2020 in Kraft getretenen Vergabeordnung der MFG umgesetzt wurde, eine wichtige Maßnahme.

# Festivals und Veranstaltungen



# Festivals und Veranstaltungen

## 1. Überblick

Filmfestivals haben sowohl kulturelle wie wirtschaftliche Funktion und bieten Zugang zu Filmen aus der ganzen Welt. In Baden-Württemberg zeigt sich eine vielfältige Festivallandschaft mit derzeit knapp 50 Filmfestivals mit Schwerpunkten in Stuttgart und Mannheim/Heidelberg und einer weiten geographischen Verbreitung. Neben Marktführern wie dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart existieren zahlreiche kleine zivilgesellschaftliche Initiativen und Festivals in ländlichen Räumen. Überproportional stark vertreten sind Filmfestivals mit Mehrfach-Spielorten nach dem Vorbild des Internationalen Filmfestivals Mannheim-Heidelberg. Die Festivallandschaft ist verbunden mit der guten Kino-Infrastruktur im Land. Fortschreitende Digitalisierung und Diversifizierung der Festivals kennzeichnen die Entwicklung.

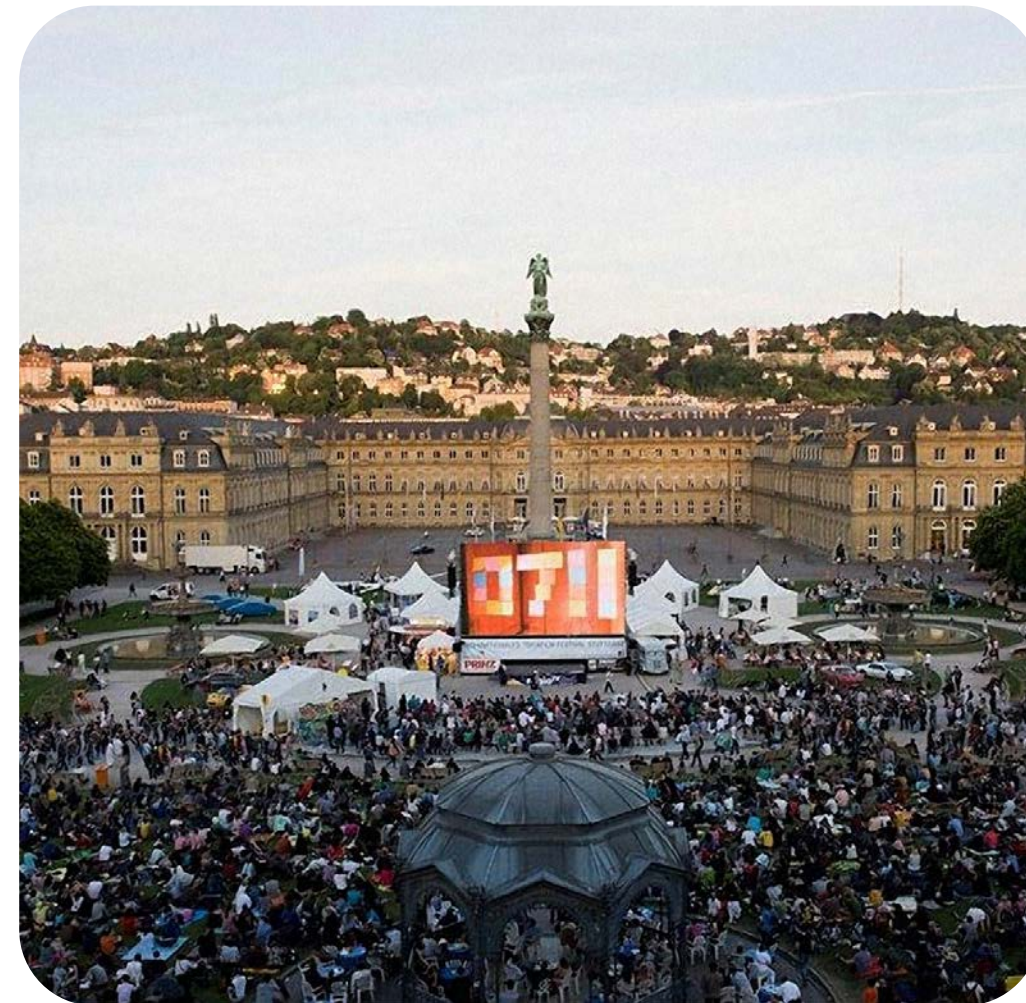
Das Wissenschaftsministerium fördert das Internationale Filmfestival Mannheim-Heidelberg, die Filmchau Baden-Württemberg in Stuttgart, die Französischen Filmtage Tübingen-Stuttgart, die Biberacher Filmfestspiele, das Indische Filmfestival Stuttgart sowie die kleineren Festivals Filmwinter und Media Space in Stuttgart, außerdem das Bewegtbildkommunikations-Festival spotlight in Stuttgart. Die Landesförderung für das Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart und das NaturVision Filmfestival Ludwigsburg wird über die Film- und Medienfestival gGmbH abgewickelt.

Neben diesen auf Landesebene vom Wissenschaftsministerium geförderten Festivals fördert in Ausnahmefällen auch die MFG, u.a. das SWR Doku-Festival

und spotlight in Stuttgart sowie das Fernsehfilmfestival Baden-Baden. Kleinere Festivals erhalten kommunale, zum Teil auch regionale Förderungen auf Ebene der Regierungspräsidien. Einzelne Festivals profitieren zudem von EU- und Bundesmitteln.

Im Februar 2020 haben sich aus den Foren der Filmkonzeption heraus mehrere Festivals zu einem Landesnetzwerk zusammengeschlossen und bringen sich über die AG Filmfestivals auch auf Bundesebene mit ihren Interessen ein. Sie sprechen sich für eine deutliche Stärkung der Festivals und Veranstaltungen in den Förderbudgets, bei Partnerschaften und der Kommunikation aus, bei der die MFG unterstützen könne. Angesprochen wurde auch die Entwicklung einer Festival-Strategie, um beispielsweise Synergien und Kooperationsmöglichkeiten der Festivals untereinander sowie mit den Kinos zu identifizieren, Fachkräfte und Ressourcen effizienter zu nutzen und Weiterbildungsangebote zu schaffen.

Besondere Bedeutung für das Film- und Medien- und Kulturland Baden-Württemberg haben auch Veranstaltungen für Fachpublikum, insbesondere im Bereich Animation, VFX und Games. Diese wurden gemäß der Filmkonzeption weiterentwickelt: Die FMX – Konferenz für Animation, Effekte, Games und Immersive Medien in Stuttgart wird vom Animationsinstitut der Filmakademie veranstaltet. Sie ist eine der international wichtigsten Veranstaltungen für Animation, Visuelle Effekte, Computerspiele und digitale Postproduktion in Europa. Die APDs – Animation Production Days in Stuttgart sind der bedeutendste auf Animationsprojekte spezialisierte Koproduktions- und Finanzierungsmarkt in Deutschland. Die Veranstaltung Raumwelten-Plattform für





81



82



83



84



85



86



87

## Festivals und Veranstaltungen

Szenografie, Architektur und Medien in Ludwigsburg richtet sich insbesondere an Gestaltende, Architektinnen und Architekten sowie Kunstschaffende, die regionale und die überregionale Wirtschaft sowie die kunstinteressierte Öffentlichkeit.

## 12. Perspektiven

Die Festivalförderung wird auch weiterhin ein wichtiger Baustein der Film- und Medienpolitik des Wissenschaftsministeriums bleiben. Die Filmfestivals in Baden-Württemberg sind Ausdruck eines urbanen Kulturangebots, der Initiative eines Medienstandorts oder der Filmkultur in den ländlichen Räumen, den es zu erhalten und auszubauen gilt.

Mit einer thematisch breiten Palette an Festivals und Veranstaltungen, die auch den Schwerpunkt Animation und VFX abbildet, ist das Land gut aufgestellt. Viele Festivals beklagen jedoch zu kleine Budgets und haben einen wachsenden Personalbedarf. Die Schwerpunkte der Festivalförderung müssen überdacht werden. Das Wissenschaftsministerium wird seine Festivalförderung entsprechend analysieren und die Schwerpunkte, wo erforderlich, neu justieren.

Die MFG sollte im Rahmen ihrer Möglichkeiten prüfen, wie die Vernetzung der Branche – gerade auch innerhalb der Filmszene in Baden-Württemberg – weiter verbessert werden kann.



88



91



92



93



94



89



90

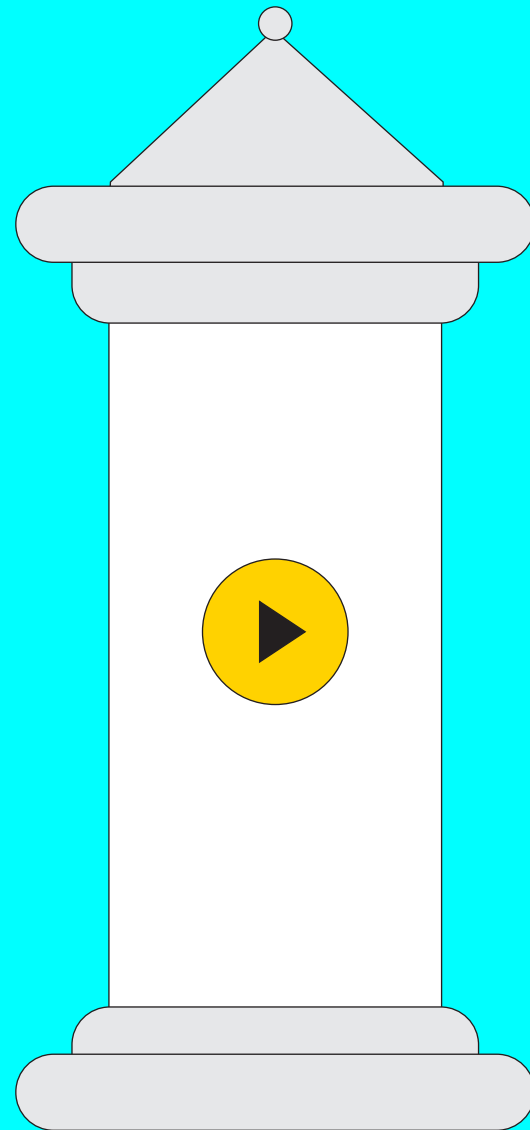


95



96

# Werbe- und Wirtschaftsfilm



# Werbe- und Wirtschaftsfilm

## J1. Überblick

Der Bereich des Werbe- und Wirtschaftsfilms in Baden-Württemberg ist geprägt durch kleine Firmen mit bis zu fünf Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern. Die MFG fördert keine Produktionen im Bereich des Werbe- und Wirtschaftsfilms. Sie unterstützt die Branche über den seit 2014 für die Kreativwirtschaft zuständigen Bereich MFG Kreativ durch Networking und Veranstaltungen und ermöglicht gemeinsam mit den Kooperationspartnern bw-i, Film Commission Region Stuttgart, Wirtschaftsförderung Region Stuttgart und Netzwerk Kreativwirtschaft Baden-Württemberg Delegationsreisen zum weltweit wichtigsten Werbefilmfestival Cannes Lions. Dies fördert das Standortmarketing und internationale Vernetzungen.

Außerdem unterstützt die MFG in Kooperation mit der LFK, dem Land und der Stadt Stuttgart spotlight – Festival für Bewegtbildkommunikation in Stuttgart, ein Wettbewerb für deutschsprachige Fernseh- und Kinospots und das größte Festival für Bewegtbildkommunikation im deutschsprachigen Raum. Die Filmschau Baden-Württemberg hat seit 2018 die Kategorie Werbefilm in ihren Wettbewerb aufgenommen. Zudem zeichnet der jährlich von der MFG organisierte erfolgreiche Wettbewerb für innovative mobile Anwendungen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft, BW Goes Mobile, auch Anwendungen aus dem Bereich der Werbewirtschaft aus. Ebenso richtet sich der Medien-Kongress Change Media Tasting an die Zielgruppe der Werbetreibenden.

Auch die Filmakademie Baden-Württemberg trägt durch die Vermittlung von Drittmittelproduktionen an

die Filmschaffenden im Land zum Auftragsvolumen für den Werbe- und Wirtschaftsfilm am Standort Baden-Württemberg bei. Außerdem wird an der Filmakademie der Porsche Award vergeben, der einzige internationale Werbefilmpreis, der sich ausschließlich an Studierende von Filmhochschulen richtet.

Die Branche wünschte sich beim Forum eine stärkere Unterstützung in ihrer Finanzierung und Arbeit, um die Kontakte zur Wirtschaft für hiesige Werbetreibende zu verbessern und eine höhere Attraktivität für Kreative zu erreichen. Dies soll ermöglichen, gut ausgebildete Kräfte am Standort zu halten, z. B. über Stadtviertel und Räume, die freies und künstlerisches Arbeiten unterstützen. Um weiter wachsen zu können, würde außerdem ein größeres Angebot an film-spezifischen Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten hilfreich sein. Auch hier könnten vereinfachte Landesausschreibungen und Beratungen über zentrale Anlaufstellen helfen, so der Wunsch der Branche.

## J2. Perspektiven

Der Werbe- und Wirtschaftsfilm leistet einen wichtigen Beitrag zur Film- und Kreativwirtschaft im Land und unterstützt die Attraktivität des Standorts gegenüber Werbemetropolen wie Berlin oder Hamburg. Auch wenn diese Sparte durch Auftragsproduktionen finanziert ist und keine öffentliche Filmförderung benötigt, ist die Branche sowohl wirtschaftlich als auch künstlerisch eng mit dem Filmstandort, dem AMCRS sowie mit den Ausbildungsstätten und Hochschulen im Land verzahnt. Der Werbe- und Wirtschaftsfilm





98



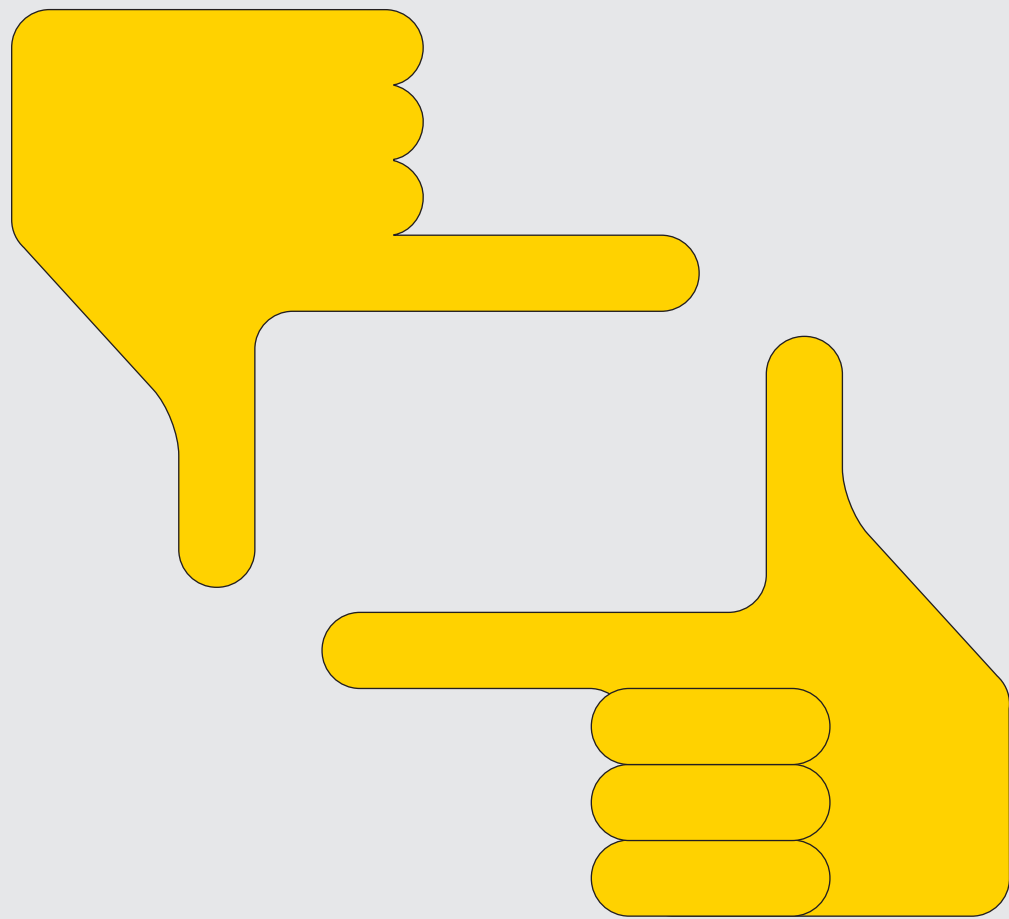
99

## Werbe- und Wirtschaftsfilm

fungiert dabei als wichtiges Standbein für Filmschaffende und bindet Talente an den Standort. Er soll daher in Kooperation mit dem Wirtschaftsministerium weiterhin unterstützt werden. Besonderes Augenmerk muss vor allem auf den Ausbildungsmöglichkeiten für Fachkräfte liegen, um Wachstum der Branche zu ermöglichen (siehe Kap. K). Die MFG könnte im Rahmen ihrer Möglichkeiten prüfen, wie die Vernetzung der Branche – gerade auch innerhalb der Filmszene in Baden-Württemberg – weiter verbessert werden kann. Die Unit für die Kultur- und Kreativwirtschaft im Geschäftsbereich MFG Kreativ hat gute Voraussetzungen dafür .



100



Kapitel:

K

# Ausbildung an der Filmakademie, an den Hoch- schulen und im Beruf

K1. Filmakademie und Hochschulen  
K2. Ausbildung im Beruf  
K3. Perspektiven

102  
105  
106

# 1. Filmakademie und Hochschulen

Baden-Württemberg verfügt über ausgezeichnete Ausbildungsmöglichkeiten an den Universitäten, Hochschulen und Akademien in den klassischen Filmbereichen Drehbuch, Regie, Kamera, Filmmusik oder Filmwissenschaft (Theorie, Geschichte, Analyse) ebenso wie in den jüngeren Disziplinen Animation und VFX und angrenzenden wissenschaftlichen, technischen wie künstlerischen Medienbereichen.

Auf internationaler Spitzenposition steht die Filmakademie Baden-Württemberg mit ihrem Animationsinstitut mit Sitz in Ludwigsburg, die sich auch aufgrund der besonderen Förderung durch das Land seit ihrer Gründung auf hohem Niveau national wie international etablieren konnte. Sie steht für den klassischen Filmbereich und ist außerdem eine exzellente Ausbildungsstätte für Dokumentarfilm ebenso wie für neue Technologien. Die starke Nachfrage nach akademischer Ausbildung im Bereich von Animation und VFX hat in den letzten Jahren zu Spezialisierungen in den Studienfächern geführt.

Das Animationsinstitut der Filmakademie bietet in dem Studienschwerpunkt Animation die Vertiefungsrichtungen Animation Artist, Effects Artist, Animation/Effects Producing und Technical Directing an. Einen technischen Schwerpunkt hat die Hochschule der Medien in Stuttgart. Sie ermöglicht Studierenden sowohl im Bachelorstudiengang Audiovisuelle Medien als auch im gleichnamigen konsekutiven Masterstudiengang eine Vertiefung bzw. Spezialisierung in den Bereichen Computergrafik/-animation, Interaktive Systeme/Games, Film/Fernsehen oder Ton. Ebenfalls technisch und gestalterisch orientiert ist die

Hochschule für Technik, Wirtschaft und Medien Offenburg in ihrem Bachelor-Studiengang „mediengestaltung produktion film animation grafik interaktion“. Am Lehrstuhl für Film, Fernsehen und Audiovisuelle Medien des Instituts für Medienwissenschaft der Universität Tübingen und dem dort angesiedelten Zentrum für Animationsforschung (ZAF) sowie an der zentralen Einrichtung des Zentrums für Medienkompetenz (ZFM) werden seit 2010 Forschungs- und Praxisprojekte zu Spiel-, Dokumentar- und Animationsfilm sowie zu Games und anderen interaktiven Formaten durchgeführt.

Staatlich anerkannte Hochschulen wie die SRH Hochschule Heidelberg haben sich spezialisiert auf Virtuelle Realitäten oder wie die Merz Akademie in Stuttgart auf gestalterische und konzeptionelle Anwendungen von neuen Medientechnologien.

Künstlerisch ausgerichtet ist die Hochschule für Gestaltung Karlsruhe mit ihrer langjährigen Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Kunst und Medien (ZKM). Der Fachbereich Medienkunst mit den Fachrichtungen Digitale Kunst/InfoArt, Film, Fotografie und Moving Images steht dabei im Zentrum und wird ergänzt durch den Bereich Sound und 3D-Produktionen. Die Popakademie Baden-Württemberg in Mannheim sowie die Staatliche Hochschule für Musik Trossingen bilden im Bereich Filmmusik bzw. Digitale Medien und Musikdesign aus.

Wissenschaftliche, künstlerische, pädagogische Studienfächer im Kontext von Film und Medien werden von der Universität Konstanz, dem KIT – Karlsruher Institut für Technologie, der Staatlichen Akademie

der Künste Stuttgart, den Pädagogischen Hochschulen in Ludwigsburg und Schwäbisch Gmünd sowie der Staatlichen Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Stuttgart angeboten.

Im Games-Bereich existieren in Baden-Württemberg über 50 Studiengänge, die im weitesten Sinne mit der Games-Ausbildung zusammenhängen. Das Animationsinstitut der Filmakademie spielt eine wichtige Rolle mit dem Studienschwerpunkt „Interaktive Medien“. Die Hochschule der Medien verfügt über ein eigenes Institut für Games, das für die interdisziplinäre Aufstellung der Games-Ausbildung im Land steht, und kooperiert – als Beispiel – bei der Entwicklung von Computerspielen für die Unterstützung von Rehabilitationsmaßnahmen für Schlaganfallpatienten mit dem Universitätsklinikum Tübingen. An privaten Hochschulen wie der SRH Hochschule Heidelberg oder der Macromedia Stuttgart werden gamespezifische Studiengänge angeboten.

Das von der MFG geförderte Cluster AMCRS (siehe Kap. F.1) arbeitet eng mit Forschungseinrichtungen baden-württembergischer Hochschulen zusammen, die sich in ihrer Arbeit aktuellen Fragestellungen der Kreativindustrie widmen, um anwendungsorientierte und potentiell produktionstaugliche Lösungen zu entwickeln und damit den Innovationsvorsprung des Standorts zu sichern. Feste Mitglieder im AMCRS sind die Filmakademie Baden-Württemberg mit dem Animationsinstitut, die Hochschule der Medien, die Hochschule Offenburg sowie die Hochschule für Musik in Trossingen und das Institut für Medienwissenschaft der Universität Tübingen.

Internationalisierung von Lehre und Forschung ist auch an den Universitäten, Hochschulen und Akademien des Landes, die für die Filmbildung stehen, ein wichtiges Thema. Dies gilt auch für die Filmakademie Baden-Württemberg, die längst international ausgerichtet ist. Neben Kooperationen (u. a. mit der National Film- & Television School in Großbritannien und der La fémis in Frankreich), dem Programm Animation Sans Frontière und dem Atelier Ludwigsburg-Paris zeigt sich dies vor allem auch im Studierendenaustausch, an dem jährlich rund 55 Studierende teilnehmen, an der International Class und englischsprachigen Lehrangeboten an der Filmakademie. Vor allem die Absolventinnen und Absolventen des Animationsinstituts sind weltweit sehr gefragt. Ziel der Filmakademie im Rahmen des Strategiepapiers „Filmakademie 2030“ ist es, sich als die führende international ausgerichtete europäische Filmhochschule zu etablieren. Dazu gehören englischsprachige Studiengänge ebenso wie der Ausbau von Kooperationen. Die Umsetzung der Strategie wird mit Landesmitteln ab dem Doppelhaushalt 2020/2021 unterstützt.

In Statistiken nimmt außerdem die Hochschule der Medien einen Spitzenplatz bei der Internationalisierung in ihrer „PeerGroup“ unter den Hochschulen in Deutschland ein. Die Teilnehmerzahlen an den internationalen Austauschprogrammen haben stetig zugenommen. Insbesondere die Zahl der ausländischen Studierenden konnte in den letzten Jahren kontinuierlich gesteigert werden.

Von den Branchenvertreterinnen und -vertretern, auch aus dem Blickwinkel des Bedarfs der im AMCRS

zusammengeschlossenen Unternehmen des Animationsbereichs, wird die derzeitige Fachkräftesituation als grundsätzlich gut eingeschätzt. Es gebe viele gute „Artists“, die an geeigneten Hochschulen/Schulen/Akademien abschließen und dies oftmals mit einer beruflichen Ausbildung oder Praktika kombinierten. Die größeren Studios können selbst ausbilden und übernehmen ihre Auszubildenden in der Regel. In Bezug auf Animation und VFX wird das Ausbildungsangebot in Baden-Württemberg von der Branche als Alleinstellungsmerkmal für Deutschland bewertet.

Im Diskussionsforum sprachen sich Vertreterinnen und Vertreter der Hochschulen und Akademien dafür aus, einen stärkeren Blick auf die „Marktfähigkeit“ der Studierenden und besondere Talente zu richten. Dafür brauche es mehr Mut und Innovationen im Lehrplan, einen Ausbau der Professuren, Verbesserung der notwendigen Infrastruktur, eine Erhöhung der Attraktivität der Studien- und Wohnorte sowie mehr Vernetzungen mit Wirtschaft und Forschung im In- und Ausland. Die Studienschwerpunkte der verschiedenen Hochschulen und Akademien sollten geschärft und die Ausbildung bis zur Promotion gezielt gefördert werden. Die Nachwuchswissenschaftlerinnen und -wissenschaftler der Universität Tübingen regten außerdem ein Duales Bachelor-Filmstudium an.

## 2. Ausbildung im Beruf

Anders als im Bereich der Hochschulen und Akademien sieht die Filmbranche in der beruflichen Ausbildung für Filmberufe Nachholbedarf. Es fehle – vom SWR abgesehen, der für einige Berufe wie Fachinformatik, Mediengestaltung, Veranstaltungstechnik u. a. ausbildet – an Unternehmen, die groß genug seien, um ausbilden zu können. Ein Mangel an Fachkräften wird vor allem in den Bereichen Produktionsleitung, Aufnahmeleitung und Filmgeschäftsführung gesehen.

Diese Wahrnehmung korrespondiert mit aktuellen Daten der IHK Gesellschaft für Informationsverarbeitung in Dortmund; danach hat die Zahl der neuen Ausbildungsverträge im Bereich der Filmwirtschaft im Land seit 2008 abgenommen. Während es im Jahr 2008 noch rund 840 Neuverträge in diesem Bereich gab, verringerte sich deren Zahl auf rund 570 im Jahr 2019. Bis auf einen besonderen Einbruch der Zahlen zwischen 2008 und 2009, gefolgt von einem einjährigen Anstieg, ging die Zahl der Neuverträge in der Filmwirtschaft kontinuierlich leicht zurück. Dies betrifft die Ausbildungsberufe Medienkaufmann/-kauffrau Digital und Print, Kaufmann/Kauffrau für audiovisuelle Medien, Mediengestalter/in Bild und Ton, Mediengestalter/in Digital und Print, Mediengestalter/in Digital und Print FR Beratung und Planung, Mediengestalter/in Digital und Print FR Gestaltung und Technik sowie Mediengestalter/in Digital und Print FR Konzeption und Visualisierung.

Vor diesem Hintergrund hat der Filmausschuss der Industrie- und Handelskammer Reutlingen in Kooperation mit dem Filmverband Südwest und ergänzt durch die IHK Region Stuttgart mit dem Thema Ausbildung eigene Zertifikatslehrgänge konzipiert, die

im Herbst 2020 starten sollen: IHK-Filmgeschäftsführer/in, IHK-Aufnahmeleiter/in und IHK-Produktionsleiter/in. Zusätzlich sollen einzelne Themen als Seminare buchbar sein: Geräte und Produktionstechnik, Dramaturgie, Recht und Gesetz, Filmförderung und Filmfinanzierung, Arbeitssicherheit, Kontrolle der sachgerechten Verwendung der Finanzmittel und die Endabwicklung sowie Dreharbeiten im Ausland. Einstiegsvoraussetzung sind nachzuweisende Praxiserfahrungen.

Im Rahmen der Filmschau Baden-Württemberg findet jedes Jahr der Berufsinformationstag Film & Medien für Schülerinnen und Schüler statt. Die IHK Region Stuttgart, die Agentur für Arbeit, die Hochschule der Medien Stuttgart, die Filmakademie Baden-Württemberg und der SWR geben einen Überblick über die Ausbildungsberufe im Film- und Medienbereich sowie Kontaktmöglichkeiten. Das Filmbüro bietet mit dem First Contact das ganze Jahr über Informationen über Ausbildungsmöglichkeiten und Berufschancen.

Von den vom Wirtschaftsministerium geförderten Maßnahmen zur Steigerung der Attraktivität der beruflichen Ausbildung profitieren auch Unternehmen der Filmwirtschaft. Beispielsweise stellen im Rahmen der Initiative Ausbildungsbotschafter Auszubildende in allgemeinbildenden Schulen ihre Berufe vor und erläutern die Chancen einer betrieblichen Ausbildung. Unter den Botschaftern sind auch Auszubildende mit Berufen, die für die Filmwirtschaft relevant sind, zum Beispiel die Ausbildungsberufe Kaufmann/Kauffrau für audiovisuelle Medien sowie Mediengestalter/-in Bild und Ton.

### 3. Perspektiven

Die gute und nachhaltige Finanzierung der Forschung und Lehre von Hochschulen und Akademien ist ein Schwerpunkt der Landespolitik. Dies spiegelt sich in einem hervorragenden Ausbildungsangebot für alle Bereiche des Films und der Medien. Die große Nachfrage nach akademischer Ausbildung im Bereich von Animation und VFX innerhalb von Baden-Württemberg hat in den vergangenen Jahren zu Spezialisierungen in den Studienfächern der Hochschulen geführt. Beispiele dafür sind der Studienschwerpunkt Animation der Filmakademie Baden-Württemberg, technische Schwerpunkte in der Hochschule für Medien in Stuttgart und der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Medien Offenburg oder die Erforschung von Animationsfilm und neuen Formaten am Zentrum für Animationsforschung (ZAF) der Universität Tübingen.

Mit der Umsetzung ihres Strategiepapiers „Filmakademie 2030“, das insbesondere eine Stärkung der Internationalisierung und des Animationsinstituts vorsieht, kann die Filmakademie dank zusätzlicher Landesmittel wichtige Weichen für die Zukunft stellen. Der aktuelle Hochschulfinanzierungsvertrag schließlich gibt den Hochschulen im Land insgesamt mehr Planungssicherheit und zusätzliche Mittel an die Hand.

Die Initiative des Ausschusses für Medien- und Filmwirtschaft der Industrie- und Handelskammer Reutlingen in Kooperation mit dem Filmverband Südwest zur Stärkung der beruflichen Ausbildung im Filmbereich wird begrüßt. Gleiches gilt für die umfangreichen Ausbildungsmaßnahmen des SWR und die berufsfördernden Maßnahmen des Wirtschaftsministeriums. Nur durch konzertierte Zusammenarbeit kann dem Fachkräftemangel entgegengetreten werden.



# Die Filmkonzeption 2020

**Die Filmkonzeption 2020** wurde von Januar 2019 bis August 2020 unter der Leitung von Staatssekretärin Petra Olschowski, vom **Filmreferat** des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst, begleitet durch einen unterstützenden **Beirat**, erarbeitet. In diesem Zeitraum wurden sechs Foren zur Beteiligung der Akteurinnen und Akteure des Filmstandorts in Kooperation mit der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg durchgeführt.

Dem Beirat der Filmkonzeption gehörten an:

**Prof. Carl Bergengruen**, Geschäftsführer MFG Medien- und Filmgesellschaft

**Barbara Biermann**, Leiterin Hauptabteilung Film und Doku, in Vertretung von Prof. Dr. Kai Gniffke, Intendant SWR

**Philipp Franke**, Referatsleiter Medienpolitik, Medienrecht, Rundfunkwesen, in Vertretung von Rudi Hoogvliet, Regierungssprecher, Staatsministerium

**Prof. Dr. Susanne Marschall**, Direktorin des Zentrums für Medienkompetenz, Universität Tübingen und ihr Vertreter

**Jürgen Oswald**, Referatsleiter IKT und Kreativwirtschaft, Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau

**Kurt Schneider**, Geschäftsführender Leiter des Zentrums für Medienkompetenz, Universität Tübingen, als Gast und als Vertreter von Frau Prof. Dr. Susanne Marschall.

Weiter wirkten mit:

Drei Nachwuchswissenschaftlerinnen und -wissenschaftler sowie eine Auszubildende der Universität Tübingen: **Pradnya Bivalkar, Hanna Hocker, Amani Hussein, Lukas Kohmann.**

Als Moderatorin in den Foren wirkte mit:

**Christiane von Wahlert.**

In den Foren wirkten mit:

**Die Vertreterinnen und Vertreter aller Bereiche der Filmkunst und -wirtschaft**, die mit ihrer Arbeit den Standort mit Leben füllen.

Als Referentinnen und Referenten in den Foren waren beteiligt:

**Diana Alam** (IHK Reutlingen)  
**Prof. Carl Bergengruen** (MFG)  
**Barbara Biermann** (Hauptabteilung Film und Doku SWR)  
**Andrea Block** (LUXX Studios)  
**Dr. Christian Bräuer** (AG Kino – Gilde deutscher Filmkunsttheater e. V.)  
**Heiko Burkardsmaier** (Mackevision)  
**Thomas Frickel** (AG DOK)  
**Adrian Goersch** (GAME Baden-Württemberg)  
**Reiner Hoff** (Landesverband Kommunale Kinos Baden-Württemberg)  
**Prof. Andreas Hykade** (Animationsinstitut Filmakademie Baden-Württemberg)  
**Tanja C. Krainhöfer** (Filmfestival-Studien.de)  
**Solveig Langeland** (Sola Media GmbH)  
**Heinz Lochmann** (Heinz Lochmann Filmtheater-Betriebe GmbH)  
**Helga Reichert** (Filmfest Biberach)  
**Prof. Bettina Reitz** (Hochschule für Fernsehen und Film München)  
**Prof. Thomas Schadt** (Filmakademie Baden-Württemberg)  
**Philipp Schild** (FUNK)  
**Dominique Schuchmann** (M.A.R.K.13™ – COM GmbH & Co. KG)  
**Thomas Tielsch** (Filmtank)  
**Prof. Ulrich Wegenast** (Internationales Trickfilmfestival Stuttgart)

Die Foren wurden von den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg organisiert.

Für das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst wirkten

unter der Leitung von Staatssekretärin **Petra Olschowski** mit:  
**Dr. Claudia Rose**, Abteilungsleiterin  
**Jochen Laun**, Referatsleiter  
**Dr. Morticia Zschiesche**, Referentin  
**Oliver Passek**, Referent  
**Ulrich Schmider**, Sachbearbeiter



Baden-Württemberg  
 Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst  
**Podium**  
 iatssekretärin Petra Olschowski Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst  
 Baden-Württemberg  
 of. Dr. Susanne Marschall Institut für Medienwissenschaft  
 Audiovisuelle Medien, Film und Fernsehen  
 Eberhard Karls Universität Tübingen  
 of. Carl Bergengruen Geschäftsführer MFG Medien- und Filmgesellschaft  
 Baden-Württemberg mbH  
 Vorstand Filmverband Südwest e.V.  
 aximilian Höhnle Vorstand Friedrich-Wilhelm-Museum Stiftung  
 oderation:  
 hristiane von Wahlert

# Impressum

Diese Informationsschrift wurde vom **Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg** herausgegeben.

Sie darf weder von Parteien noch von deren Kandidaten oder Helfern während eines Wahlkampfes zum Zweck der Wahlwerbung verwendet werden. Missbräuchlich ist insbesondere die Verteilung auf Wahlveranstaltungen, an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken oder Aufkleben parteipolitischer Informationen oder Werbemittel. Untersagt ist auch die Weitergabe an Dritte zur Verwendung bei Wahlwerbung. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die vorliegende Druckschrift nicht so verwendet werden, dass dies als Parteinarbeit des Herausgebers zugunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte. Erlaubt ist es den Parteien jedoch, diese Informationsschrift zur Unterrichtung ihrer Mitglieder zu verwenden.

## Herausgeber

Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg  
Pressestelle  
Königstraße 46  
70173 Stuttgart  
Tel.: 0711-279-3005  
www.mwk.baden-württemberg.de

## Verantwortlich für den Inhalt

Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg  
Pressestelle  
Königstraße 46  
70173 Stuttgart  
(v.i.S.d.P.) Jochen Laun (Referatsleitung Medien und Film, Kulturschutzgesetz)

## Umsetzung und Gestaltung

panorama Studio für visuelle Kommunikation, Stuttgart  
studiopanorama.de

## Redaktionsleitung:

Jochen Laun

## Redaktion:

Dr. Morticia Zschiesche

Stuttgart August 2020

Sämtliche Daten (Stand August 2020) wurden sorgfältig zusammengetragen, eine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit wird dennoch nicht übernommen.

## Seite 4

- 01 Winfried Kretschmann MdL, Ministerpräsident des Landes Baden-Württemberg, Foto: FMX
- 02 Internationales Filmfestival Mannheim-Heidelberg, Foto: IFFMH
- 03 Forum Filmkonzeption, Foto: MFG
- 04 Forum Filmkonzeption, Foto: MFG
- 05 Forum Filmkonzeption, Foto: MFG

## Seite 5

- 06 FernsehFilmFestival Baden-Baden, Foto: FFF BAD
- 07 Internationales Trickfilmfestival Stuttgart, Foto: ITFS
- 08 Frau Klünder, Foto: MFG
- 09 FMX, König-Karl-Halle, Foto: FMX

## Seite 6

- 10 FMX, Foto: FMX
- 11 Auftaktveranstaltung zu den Foren Filmkonzeption 2020, Foto: MFG

## Seite 7

- 12 Jürsitzung Spotlight, Foto: Spotlight
- 13 ©FernsehfilmFestival Baden-Baden, Foto: Martin Ohnesorge
- 14 Forum Filmkonzeption, Foto: MFG
- 15 FMX, Foto: FMX

## Seite 8

- 16 Dreharbeiten „Diplomatie“, Volker Schlöndorff, Foto: Jérôme Prébois
- 17 Dreharbeiten „In den Gängen“, Foto: Sommerhaus Filmproduktion
- 18 Dreharbeiten, Foto: Filmakademie Baden-Württemberg

## Seite 9

- 19 Dreharbeiten „Diplomatie“, Foto: Jérôme Prébois
- 20 Dreharbeiten, Foto: Filmakademie Baden-Württemberg
- 21 Dreharbeiten „In den Gängen“, Foto: Sommerhaus Filmproduktion

## Seite 47

- 22 Weltpremiere „7500“ in Locarno, Foto: Locarno Filmfestival

## Seite 53

- 23 Berlin Alexanderplatz, Foto: Sommerhaus Filmproduktion / Wolfgang Ennebach
- 24 Schwimmen, Foto: kurhaus production

## Seite 54

- 25 25 km/h, Foto: Sunny Side Up Film
- 26 Kreuzweg, Foto: Sommerhaus Filmproduktion
- 27 Als Hitler das rosa Kaninchen stahl, Foto: Sommerhaus Filmproduktion
- 28 Kreuzweg, Foto: Sommerhaus Filmproduktion
- 29 Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer, Foto: Warner / Rat Pack

## Seite 55

- 30 Systemsprenger, Foto: Port au Prince Pictures
- 31 Lore, Foto: Piffli / Rohfilm

- 32 Systemsprenger, Foto: Port au Prince Pictures
- 33 Lore, Foto: Piffli / Rohfilm
- 34 Als Hitler das rosa Kaninchen stahl, Foto: Sommerhaus Filmproduktion

## Seite 56

- 35 Berlin Alexanderplatz, Foto: Sommerhaus Filmproduktion / Wolfgang Ennebach
- 36 Lore, Foto: Piffli / Rohfilm

## Seite 61

- 37 Campus Galli, Foto: rk-film
- 38 Campus Galli, Foto: rk-film
- 39 Hundesoldaten, Foto: On Screen Media
- 40 Alarm am Hauptbahnhof, Foto: Böller und Brot
- 41 Alarm am Hauptbahnhof, Foto: Böller und Brot

## Seite 62

- 42 An den Rändern der Welt, Foto: Filmtank/Mauthe
- 43 Democracy – Im Rausch der Daten, Foto: Indi Film/Marcus Winterbauer
- 44 An den Rändern der Welt, Foto: Filmtank/Mauthe
- 45 Der Hauptmann, Foto: Filmgalerie 451

## Seite 67

- 46 Captain Marvel, Foto: © Marvel
- 47 Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer, Foto: Warner / Rat Pack
- 48 Grand Budapest Hotel, Foto: Fox Searchlight Pictures
- 49 Animanimals, Foto: Studio Film Bilder

## Seite 68

- 50 Grand Budapest Hotel, Foto: Fox Searchlight Pictures
- 51 Captain Marvel, Foto: © Marvel
- 52 Captain Marvel, Foto: © Marvel
- 53 Captain Marvel, Foto: © Marvel
- 54 12 Jahre, Foto: Studio Film Bilder
- 55 Animanimals, Foto: Studio Film Bilder
- 56 Die Biene Maja – Der Film, Foto: Studio 100 Media GmbH, Studio B Animation Pty Ltd, Create NSW

## Seite 71

- 57 Game of Thrones, Foto: HBO/Mackevision
- 58 Bridge of Spies, Foto: 20th Century Fox
- 59 Game of Thrones, Foto: HBO/Mackevision
- 60 Stefanie Larson und Carl Bergengruen, Foto: MFG
- 61 Animation Media Cluster Region Stuttgart (AMCRS), Foto: MFG

## Seite 72

- 62 Plop the Croc, Foto: Pixelcloud
- 63 Plop the Croc, Foto: Pixelcloud
- 64 Tom und das Erdbeermarmeladebrot mit Honig, Foto: Studio Film Bilder

## Seite 77

- 65 The Inner World, Foto: Studio Fizbin

- 66 The Inner World, Foto: Studio Fizbin
- 67 The Living Book of Tales, Foto: Solid White
- 68 The Living Book of Tales, Foto: Solid White

## Seite 83

- 69 Karlstorkino, Heidelberg, Foto: Medienforum Heidelberg
- 70 Turmtheater Schwäbisch Gmünd, Foto: Heinz Lochmann Filmtheater-Betriebe
- 71 Scala Neckarsulm, Foto: Kinostar Theater
- 72 Caligari, Ludwigsburg, Foto: Kinokult e. V.
- 73 Karlstorkino, Heidelberg, Foto: Medienforum Heidelberg

## Seite 84

- 74 Museum, Tübingen, Foto: Vereinigte Lichtspiele Lamm
- 75 Museum, Tübingen, Foto: Vereinigte Lichtspiele Lamm
- 76 Verleihung Kinopreise: Christel Kauschwitz, Lichtspiele Kenzingen mit Staatssekretärin Petra Olschowski und MFG-GF Carl Bergengruen, Foto: MFG

## Seite 89

- 77 ITFS, Foto: ITFS
- 78 Markus Brock, Ulrich Wegenast und Dieter Krauß bei der Eröffnung des OnlineFestival 2020, Foto: ITFS/Reiner Pfisterer
- 79 Filmakademie, Studio Ade; Foto: Filmakademie Baden-Württemberg
- 80 ITFS, Foto: ITFS

## Seite 90

- 81 Foto: FernsehfilmFestival Baden-Baden
- 82 Foto: FernsehfilmFestival Baden-Baden
- 83 Foto: FernsehfilmFestival Baden-Baden
- 84 Foto: FernsehfilmFestival Baden-Baden
- 85 Foto: FernsehfilmFestival Baden-Baden
- 86 Foto: Biberacher Filmfestspiele / Kliebhan
- 87 Filmschau Baden-Württemberg, Foto: Filmschau/Frank von zur Gathen

## Seite 92

- Alle FMX, Foto: FMX

## Seite 93

- Alle FMX, Foto: FMX

## Seite 97

- Spotlight, Foto: Spotlight

## Seite 98

- Alle Spotlight, Foto: Spotlight

## Seite 107

- Filmakademie Baden-Württemberg, Foto: FABW / Catharina Clausen

## Seite 110/111

- Foren zur Filmkonzeption, Alle Fotos: MFG

