



## Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden- Württemberg

📅 11.03.2016

KUNST UND KULTUR

# 500.000 Euro für Virtual Reality-Offensive im Filmbereich

**Kunststaatssekretär Jürgen Walter: Baden-Württemberg ist in den Bereichen Animation und visual effects international gut positioniert. Wir wollen den Standort zu einem Motor und Impulsgeber für die zukunftsweisende Technologie der Virtual Reality ausbauen**

Um die Expertise im Bereich virtueller Realitäten in Film und Medien weiter voranzutreiben, stellt das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst insgesamt 500.000 Euro bereit. Die Gelder sind Bestandteil der von der Regierung beschlossenen Maßnahmen zur digital gestützten Mobilität und Digitalisierung. Sie dienen zur Finanzierung verschiedener Aktivitäten im Bereich Virtual Reality (VR).

Kunststaatssekretär Jürgen Walter: „Virtual Reality eröffnet gänzlich neue künstlerische und technische Möglichkeiten im Filmbereich. Digital erzeugte Welten ermöglichen neue Dimensionen der Wahrnehmung. Anwendungen dafür gibt es nicht nur in der Kunst, sondern auch auf vielen anderen Gebieten, etwa der Architektur und Medizin. Unser Ziel ist es, den Standort Baden-Württemberg zu einem Motor und Impulsgeber für diese zukunftsweisende Technologie auszubauen.“

Die VR-Offensive ist mit der Ausschreibung für die projektbezogene Weiterbildung „VR Now“ gestartet, die vom Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg mit Unterstützung der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) durchgeführt wird. Weitere VR-Projekte werden von der Medien- und Filmgesellschaft (MFG) im Rahmen des Karl-Steinbuch-Forschungsprogramms und des Förderprogramms „Digital Content Funding“ ausgeschrieben. Auf der diesjährigen FMX-Konferenz für Animation, Effekte, Games und Transmedia im April wird VR ebenfalls eine große Rolle spielen.

„Mit der Filmakademie Baden-Württemberg in Ludwigsburg und dem dortigen Animationsinstitut, aber auch mit der Hochschule der Medien in Stuttgart ist das Land Sitz renommierter Film- und Medienausbildungseinrichtungen auf dem Gebiet der digitalen Filmproduktion. Hinzu kommen international hoch angesehene Veranstaltungen wie das Internationale Trickfilm Festival und die FMX in Stuttgart. Diese vorhandenen Stärken prädestinieren das Land für die Erschließung der neuen Möglichkeiten, die virtual reality bietet“, sagte der Staatssekretär.

Die Ausbildungseinrichtungen sorgen auch für den Nährboden und das kreative Umfeld, dass sich international erfolgreiche Animations- und vfx-Spezialisten in der Region ansiedeln. Viele der

Absolventinnen und Absolventen haben in den letzten Jahren erfolgreich eigene Start-up-Firmen gegründet. Mit dem „Animation Cluster Region Stuttgart“ haben sich Akteure aus der Region zu einem Netzwerk zusammengeschlossen, dem führende Animations- und vfx-Studios sowie Hochschulen angehören. Das Cluster wurde von der MFG Filmförderung initiiert und wird nach wie vor von ihr begleitet und unterstützt. Die Mitgliedsfirmen agieren voneinander unabhängig und bündeln von Zeit zu Zeit ihre Kompetenzen bei manchen großen Projekten, so z.B. für den Film „Grand Budapest Hotel“ oder die Filmserie „Games of thrones“ („coopetition“).

Weitere Informationen

<http://mwk.baden-wuerttemberg.de/de/kunst-kultur/kultursparten/film-und-neue-medien/>

<http://film.mfg.de/de>

<http://www.animationsinstitut.de/>

**Link dieser Seite:**

<https://mwk.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse/pressemitteilung/pid/500000-euro-fuer-virtual-reality-offensive-im-filmbereich>