Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF - Künstlerische Tenure-Track Professur

FILMUNIVERSITÄT BABELSBERG KONRAD WOLF

Die **Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF** ist ein lebendiger Ort der Kunst, der Forschung und der Lehre. Renommierte Fachleute aus Filmpraxis und Wissenschaft betreuen die Studierenden intensiv und individuell. An der einzigen deutschen Filmuniversität wird innovative Forschung mit, im und zu Film und anderen audiovisuellen Medien vorangetrieben. Die Hochschule ist ein weltoffener und diskriminierungsfreier Raum für kulturelle und gesellschaftliche Auseinandersetzung. An der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF ist **zum nächstmöglichen Zeitpunkt** eine künstlerische Tenure-Track Professur der Besoldungsgruppe W2 für das Fachgebiet **„Visual Storyworlds“** mit besonderem Schwerpunkt auf (KI-gestützten) generativen Bildverfahren, visueller Weltgestaltung und deren künstlerischen Integration in filmische Produktionsprozesse als volle Stelle zu besetzen.

W2 Professur "Visual Storyworlds"

Stadt: Potsdam; Beginn frühestens: Frühestmöglich; Dauer: zunächst 5 Jahre befristet, nach positiver Tenure-Evalutation W2-Lebenszeitprofessur; Vergütung: Besoldungsgruppe W2; Kennziffer: 30/2026; Bewerbungsfrist: 13.01.2027

Aufgabenbeschreibung

Die Professur wird entsprechend **§ 45 Brandenburgisches Hochschulgesetz (BbgHG)** zunächst 5 Jahre befristet; im Anschluss an eine positive Tenure-Evaluation erfolgt die Übernahme auf eine W2-Lebenszeitprofessur.

Die Professur soll durch das Bund-Länder-Programm zur Förderung des wissenschaftlichen Nachwuchses (Tenure-Track-Programm) gefördert werden. Grundlage des Tenure-Track-Verfahrens ist die Tenure-Track-Satzung der Filmuniversität. Die Tenure-Evaluation erfolgt auf Grundlage der dort genannten universitätsweiten Kriterien, insbesondere künstlerische Arbeit, Lehre, Transfer, akademische Selbstverwaltung und überfachliche Weiterbildung. Die Kriterien werden entsprechend der künstlerischen Ausrichtung der Professur und der jeweiligen Fächerkultur gewichtet.

Personen in einer frühen Karrierephase, die sowohl künstlerisch als auch wissenschaftlich versiert bzw. dem künstlerisch-wissenschaftlichen Spannungsfeld gegenüber aufgeschlossen sind, sind im Besonderen zur Bewerbung aufgefordert.

Gesucht wird eine künstlerisch profilierte Persönlichkeit, die über ausgewiesene Erfahrung in der Konzeption und Realisierung narrativer audiovisueller Bildwelten im Bereich der Visual Effects oder in eng verwandten Feldern verfügt. Den Kern des Profils bilden die künstlerische Konzeption, die bilddramaturgische Entwicklung und die gestalterische Umsetzung solcher Bildwelten. Vorausgesetzt werden gute Kenntnisse traditioneller Filmproduktionsprozesse. Darüber hinaus wird die Fähigkeit erwartet, etablierte Arbeitsweisen mit Verfahren generativer Künstlicher Intelligenz (KI) zur Bild- und Bewegtbilderzeugung zu verbinden und deren ästhetische und dramaturgische Potenziale künstlerisch zu reflektieren. Eine Offenheit für die Einbindung interaktiver

Medien oder Echtzeitverfahren ist wünschenswert. Bewerber*innen sollen über tradierte Einsatzformen von Visual Effects und etablierte Produktionsmodelle hinausdenken und neue Formen des audiovisuellen Erzählens erproben können. Die Entwicklung digitaler Bild-, Erzähl- und Erfahrungswelten wird im Rahmen der Professur als künstlerischer Forschungsprozess verstanden, in dem neue ästhetische Strategien und mediale Praktiken hervorgebracht werden.
Die Professur vertritt im Bachelorstudiengang Visual Effects & Virtual Productions die künstlerisch-konzeptionelle und bilddramaturgische Entwicklung neuartiger filmischer Bild- und Erzählwelten („Visual Storyworlds“). Einen besonderen fachlichen Schwerpunkt bildet dabei die künstlerisch reflektierte Arbeit mit generativer KI. Sie ergänzt die bestehende Professur für Visual Effects, deren Schwerpunkt insbesondere in der technischen VFX-Praxis – unter anderem FX, Pipelineentwicklung, Rendering und Virtual Production – liegt, um eine künstlerisch-konzeptionelle Perspektive. Visual Effects werden dabei als künstlerisch-gestalterische Praxis verstanden, deren mögliche Anwendungsfelder über den klassischen Film hinausreichen. Hierzu zählen insbesondere Serienformate, immersive und interaktive Medien, Games, Medienkunst, Virtual Production sowie weitere audiovisuelle Kontexte. Das zu vertretende Fachgebiet ist interdisziplinär ausgerichtet und bewegt sich an den Schnittstellen von Visual Effects, Szenenbild, Kamera, Regie, Animation sowie interaktiven und immersiven Medientechnologien.
Zur Stärkung der künstlerisch-konzeptionellen Perspektive innerhalb der Filmuniversität wird die Bereitschaft erwartet, sich aktiv an einschlägigen Forschungsprojekten, transdisziplinären Lehrformaten sowie an Aktivitäten des Instituts für künstlerische Forschung (IKF) zu beteiligen.
Zum Profil der Professur gehören die aktive Mitwirkung in der akademischen Selbstverwaltung und die kontinuierliche Weiterentwicklung der Bachelor- und Masterstudienprogramme. Erwartet wird zudem eine aktive Kommunikation nach innen und außen, die zur Vernetzung und Weiterentwicklung der interdisziplinären Zusammenarbeit beiträgt. Die Professur soll die künstlerischen Entwicklungsprozesse der Studierenden fachlich begleiten und sie zur Reflexion ihrer gestalterischen Entscheidungen anregen. Eine aufgeschlossene und empathische Grundhaltung im Umgang mit den Studierenden wird hierfür vorausgesetzt.
Besonderer Wert wird auf die aktive Förderung und Betreuung künstlerischer Qualifizierungsprojekte akademischer Mitarbeiter*innen gelegt. Im Rahmen der rechtlichen Möglichkeiten gehört hierzu auch die Mitbetreuung wissenschaftlich-künstlerischer Promotionsvorhaben, insbesondere hinsichtlich ihres künstlerisch-gestalterischen Teils.

Lehrverpflichtung
Die Lehre umfasst **18 SWS** gemäß Lehrverpflichtungsverordnung des Landes Brandenburg und erfolgt überwiegend im Studiengang BA Visual Effects & Virtual Productions sowie interdisziplinär und im Institut für künstlerische Forschung.

Erwartete Qualifikationen

Einstellungsvoraussetzungen
Die gesetzlichen Einstellungsvoraussetzungen ergeben sich aus **§ 43 Absatz 1 Nr. 1 – 4a und Absatz 4 BbgHG**. Folgende **Einstellungsvoraussetzungen** sind nachzuweisen:

- abgeschlossenes Hochschulstudium, idealerweise an der Schnittstelle zwischen Gestaltung und Technik, z.B. im Bereich der Visual Effects, Animation, Game Design, Mediendesign, Computergrafik oder vergleichbarer Abschluss
- pädagogische Eignung, nachzuweisen durch entsprechende Lehrtätigkeit an einer Hochschule / Filmhochschule / Akademie
- besondere Befähigung zu künstlerischer Arbeit, nachzuweisen durch entsprechende künstlerische Arbeiten und Projekte
- zusätzliche künstlerische Leistungen, nachzuweisen insbesondere durch künstlerische Werke und Arbeiten im Bereich der filmischen Bildgestaltung mithilfe neuer Technologien (bspw. durch international sichtbare, eigenständige künstlerische Leistungen in den Bereichen VFX, Virtual Production, CGI, 3D-Games, mit dokumentierter gestalterischer Innovation und forschungsrelevantem Beitrag)

Erwartet werden, nachzuweisen durch entsprechende Projekte, o.a.:

- praktische Erfahrung in der Konzeption und Realisierung von Visual Effects für Film-, Serien- oder vergleichbare audiovisuelle Produktionen;
- gute Kenntnisse klassischer Filmproduktionsprozesse und des Zusammenwirkens zentraler filmischer Gewerke;
- Erfahrung mit digitalen Bildgestaltungsverfahren, insbesondere mit generativen Verfahren der Künstlichen Intelligenz (KI), beispielsweise in den Bereichen Previsualisierung, Environment Design, Worldbuilding oder Storyworld-Entwicklung;
- die Fähigkeit, technologische Entwicklungen, insbesondere im Bereich generativer KI, künstlerisch und kritisch zu reflektieren und in bilddramaturgische und erzählerische Gesamtkonzepte zu überführen;
- Erfahrung mit digitalen Bildgestaltungsverfahren und aktuellen generativen Bildprozessen, beispielsweise in den Bereichen Previsualisierung, Environment Design, Worldbuilding oder Storyworld-Entwicklung;
- die Fähigkeit, technologische Entwicklungen in bilddramaturgische und erzählerische Gesamtkonzepte zu überführen;
- kommunikative, koordinierende und strukturierende Kompetenzen sowie Leitungskompetenz;
- sehr gute Deutsch- und Englischkenntnisse in Wort und Schrift sowie die Bereitschaft, Lehrveranstaltungen in beiden Sprachen und bei Bedarf auch in digitalen oder hybriden Formaten durchzuführen.

Erwünscht sind darüber hinaus:

- die Bereitschaft zur Zusammenarbeit mit dem Institut für künstlerische Forschung (IKF), zur Mitwirkung an transdisziplinären Lehrformaten sowie zur strategischen und curricularen Weiterentwicklung des Studiengangs;
- fachliche Anknüpfungspunkte zu mindestens einem der Bereiche interaktives Storytelling, Games, Extended Reality, Echtzeitmedien oder Virtual Production;
- Erfahrung mit oder Interesse an künstlerischer oder praxisbasierter Forschung;
- Erfahrung mit interdisziplinären und hybriden Produktionsformen;
- Erfahrung in der künstlerischen Nachwuchsförderung und in der Betreuung künstlerischer Qualifizierungsprojekte;
- sehr gute Kontakte in die nationale und internationale Film- und VFX-Branche;

- ausgewiesene Erfahrung in der Akquise und Durchführung von Drittmittelprojekten.

Unser Angebot

Da es sich um eine Tenure-Track-Professur handelt, dient die Tätigkeit zugleich der Weiterqualifizierung im Hinblick auf die vorgesehene W2-Lebenszeitprofessur. Die in der Ausschreibung beschriebenen Aufgaben und der universitätsweite Evaluationsrahmen der Tenure-Track-Satzung bilden hierfür die Grundlage.

Die individuelle Ausgestaltung kann ergänzend in einem Entwicklungsplan abgebildet werden, der die Anforderungen des Aufgabengebiets mit den persönlichen Qualifizierungszielen des Tenure-Track-Verfahrens verbindet.

Bewerber*innen werden daher gebeten, ein kurzes Entwicklungskonzept zu ihren künstlerischen Zielen, zu künstlerischer Forschung bzw. praxisbasierter Reflexion sowie zur Weiterentwicklung des ausgeschriebenen Profils einzureichen.

Bewerbung

Die Filmuniversität schätzt die Vielfalt ihrer Mitglieder und verfolgt die Ziele der Chancengleichheit unabhängig von Geschlecht, Nationalität, ethnischer und sozialer Herkunft, Religion/Weltanschauung, Behinderung, Alter sowie sexueller Orientierung und Identität.
Die Filmuniversität strebt eine Erhöhung des Anteils von Frauen in Forschung und Lehre an und fordert daher qualifizierte Bewerberinnen nachdrücklich auf, sich zu bewerben. Bei gleicher Eignung werden Frauen unter den Voraussetzungen des **§ 7 Absatz 4 BbgHG** sowie schwerbehinderte Menschen und diesen gleichstellte behinderte Menschen bevorzugt berücksichtigt. Bitte weisen Sie auf eine Schwerbehinderung ggf. bereits in Ihrer Bewerbung hin und teilen Sie uns gerne mit, ob Sie im Zuge des Bewerbungsprozesses Unterstützung benötigen. Wir freuen uns ausdrücklich über Bewerbungen aus dem Ausland, mit Migrationshintergrund und von Bewerber*innen mit familiären Betreuungsaufgaben. Als familienfreundliche Universität unterstützen wir Sie und Ihre Familie in verschiedenen Lebenssituationen bei der Vereinbarkeit von Familie und Beruf und bieten hierzu gezielte Maßnahmen im Rahmen der Charta „Familie in der Hochschule“.

Die Filmuniversität bittet die Bewerber*innen um ein **schriftliches Lehrkonzept**.

Zudem bitten wir die Bewerber*innen, ihre Vorstellungen darüber zu formulieren, wie **Gleichstellung und Diversität** in Lehre und Forschung integriert und im universitären Leben unterstützt werden können. Hierbei soll auch dargestellt werden, wie latenten und expliziten Formen von Diskriminierung begegnet werden kann. Diese Aspekte finden Eingang in die Auswahlentscheidung.

Weiter setzt sich die Filmuniversität für eine Stärkung von Nachhaltigkeit im Hochschulkontext ein und fördert die Auseinandersetzung mit ökologischen, sozialen und ökonomischen Dimensionen von **Nachhaltigkeit** in Lehre, Kunst und Forschung. In diesem Sinn bitten wir Bewerber*innen, Bezüge zwischen ihrer eigenen Arbeit und dem

Bereich Nachhaltigkeit herzustellen.

Ihre aussagefähigen Bewerbungsunterlagen:

- Darstellung des künstlerischen und pädagogischen Werdegangs
- Lebenslauf
- Zeugnisse (in englischer oder deutscher Sprache)
- Lehrkonzept
- Entwicklungskonzept
- Darstellung zu Gleichstellung und Diversität in Lehre und Forschung
- Darstellung zu Nachhaltigkeit in Bezug auf Lehre und Forschung
- Tätigkeitsnachweise
- Arbeitsbeispiele - durch einen entsprechenden Link auf einer Streamingplattform
- Verzeichnis von Veröffentlichungen, ggf. Publikationsverzeichnis

senden Sie bitte bis zum **13.01.2027** ausschließlich an unser **Online-Bewerbungsportal**:
https://karriere.filmuniversitaet.de/jobposting/ec7298c32a99bc82547426e84a21cbbdd023feb90?ref=homepage

Bewerbungsfrist: 13.01.2027
Kennziffer: 30/2026
Kontakt-Person: Susan Berg

per Internet:
https://karriere.filmuniversitaet.de/jobposting/ec7298c32a99bc82547426e84a21cbbdd023feb90?ref=homepage

Weitere Informationen unter https://stellenticket.de/208811/TUBS/
Angebot sichtbar bis 19.12.2026