



- Mi., 22.10.2008**
- ☛ **Überregionales**
- ☛ Hintergründe
- ☛ Politik
- ☛ Im Brennpunkt
- ☛ Blick in die Welt
- ☛ Wirtschaft
- ☛ Südwestumschau
- ☛ Feuilleton
- ☛ Sport
- ☛ Chips und Tricks
- ☛ Das neue Buch
- ☛ Leserbriefe
- ☛ Wissenschaft und Technik
- ☛ **Haller Tagblatt**
- ☛ **Panorama**
- ☛ **Sonderthemen**
- ☛ Anzeige aufgeben
- ☛ Online-Archiv
- ☛ **Bildergalerien**
- ☛ Stellenmarkt
- ☛ Sporttabellen
- ☛ Abo-Service
- ☛ Mediadaten
- ☛ **Forum**
- ☛ **Service & Links**
- ☛ Online-Werbung
- ☛ Impressum
- ☛ Wir über uns
- ☛ Ausbildung
- ☛ ePaper

Nachrichten **Abonnement** **Anzeigenmarkt**

19.09.2008 [Druckversion](#) [Versenden](#) [Leserbrief](#)

Animation ist heute bald überall

Das derzeit laufende "Cartoon Forum" in Ludwigsburg ist der weltweit wichtigste Treff der Animationsbranche. Trickserien finden dort ihre Finanzierung.

CHRISTIAN FAHRENBACH, DPA

Ludwigsburg Ihre Fantasie muss grenzenlos sein. Wie sonst könnten sich die Zeichner der mehr als 60 Trickfilmserien beim Ludwigsburger "Cartoon Forum" surfende Elche, verrirte Eulen oder steppende Kühe ausdenken? Damit diese skurrilen Figuren tatsächlich eines Tages im Fernsehen zu sehen sind, suchen ihre Erfinder diese Woche in Ludwigsburg nach Geldgebern für die Umsetzung und den Vertrieb der Serien. Rund 750 Brancheninsider, darunter viele Vertreter von Fernsehsendern und Produktionsfirmen, sind dabei. Über den klassischen Trickfilm hinaus geht es der Animationsbranche ohnehin gut wie selten zuvor.

Immer häufiger werden ihre Experten für Computerspiele, Werbung und in der Forschung gebraucht. "Animation ist längst nicht mehr ein eigenes Genre, sondern eine Technologie für alle Genres", erzählt Thomas Haegele, Leiter des Instituts für Animation, Visual Effects und digitale Postproduktion an der Filmakademie Ludwigsburg. Animation komme in allen Filmen mit Spezialeffekten vor, stecke aber auch in allen modernen Computerspielen. "Die sind inzwischen der größte Markt, in dem Animation stattfindet", erklärt Haegele weiter. Der im vergangenen Jahr gestartete Kinofilm "Die Legende von Beowulf" mit seinem geschätzten weltweiten Einspielergebnis von rund 200 Millionen Dollar sei zudem ein Beispiel dafür, dass es ein Computerspiel auch auf die große Leinwand schaffen kann.

Inzwischen nutzen aber auch viele Industrieunternehmen das Wissen der Digital-Spezialisten. "Sie simulieren Crashtests oder stellen in Chemieunternehmen die Zusammensetzung von Molekülen dar. Das sind alles Animationsabläufe", nennt Haegele Beispiele für den Einsatz in Forschung und Entwicklung. In der Werbung spielt Animation schon seit längerem eine große Rolle. "In jedem Werbespot stecken bewegte Logos oder Schriften", sagt Haegele. "Bei Autosspots bin ich sicher, dass es sich längst um computeranimierte Autos handelt", glaubt der 59-Jährige.

Die Kreativen präsentieren in Ludwigsburg rund 360 Stunden Zeichentrick mit einem Budget von fast 200 Millionen Euro.

» [Diskutieren Sie mit in unserem öffentlichen Forum](#)
 » [Ihre direkte Nachricht an die Redaktion](#)

Erscheinungsdatum, -zeit: Freitag 19.09.2008, 7:30 Uhr

← [zurück](#)

☛ Mittagstisch

**mittags
tisch**

z.B. Posthörnlé
 Auberginenköfte
 mit Reis und Salat
 6.90 €

- ☛ Login
- Anmeldung für...**
- » [Zeitungsubonnennten](#)
 - » [Online-Kunden](#)
 - 🔒 [Hilfe](#)

☛ Aktuelles

Abo-Vorteil

**Wissenschaftliche
Buchgesellschaft**

☛ Wetter

Der Herbst zeigt sich jetzt mit viel Regen und nur 10 Grad Celsius.

vor 10 Jahren:
6,9 Grad max.

vor 1 Jahr:
16,3 Grad max.

☛ ...aus dem HT-Shop:

Körpermassage Sensus Body

10.95 €

☛ Kalender

WAS, WANN, WO?
mit 38160 Terminen