

15.09.2008

DRUCKEN | ARTIKEL VERSENDEN | LESERBRIEF | BOOKMARK

## Die Animationsbranche boomt

Von Christian Fahrenbach, dpa

**LUDWIGSBURG (DPA) Ihre Fantasie muss grenzenlos sein. Wie sonst könnten sich die Zeichner der mehr als 60 Trickfilmserien beim Ludwigsburger «Cartoon Forum» surfende Elche, verirrte Eulen oder steppende Kühe ausdenken?**

Damit diese skurrilen Figuren tatsächlich eines Tages im Fernsehen zu sehen sind, suchen ihre Erfinder von Dienstag an nach Geldgebern für die Umsetzung und den Vertrieb der Serien. Rund 750 Brancheninsider, darunter viele Vertreter von Fernsehsendern und Produktionsfirmen, haben sich nach Veranstalterangaben angekündigt. 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.

Neben den Cartoonfiguren, die in vielen Werbespots herumhüpfen, gebe es zudem Beispiele wie die sprechenden Hirschköpfe in der Kräuterlikörwerbung. Diese seien gut gemacht und nicht auf den ersten Blick als Animation erkennbar. Haegele geht sogar noch einen Schritt weiter: «Bei Autospots bin ich sicher, dass es sich längst um computeranimierte Autos handelt», glaubt der 59-Jährige.

Doch auch der klassische Animationsfilm, wie er in Ludwigsburg vermarktet wird, ist längst ein ernstzunehmender Wirtschaftsfaktor. Die Kreativen werden bis Freitag rund 360 Stunden Zeichentrick mit einem Budget von fast 200 Millionen Euro präsentieren. Damit zählt das «Cartoon Forum» zu den wichtigsten Branchentreffen weltweit. In den letzten Jahren fanden bei diesem Forum rund 70 Prozent aller in Europa entstehenden Trickserien ihre Finanzierung, schätzt der Verein Deutscher Animationsfilmproduzenten. Die Chance, dass surfende Elche und verirrte Eulen eines Tages wirklich über den Bildschirm flimmern, dürfte also von Dienstag an deutlich steigen.

[www.cartoon-media.de](http://www.cartoon-media.de)

[www.filmakademie.de](http://www.filmakademie.de)

---

### KOMMENTAR



bereitgestellt von webnews.de

Schreiben Sie Ihren Kommentar (0 /2000 Zeichen)

Ihr Name:

Ihr Kommentar:



Captcha:

**Abschicken**

Mit dem so genannten Captcha-Code wird verhindert, dass automatische Programme Kommentare auf volksfreund.de hinterlassen (Spams). Bitte geben Sie die Zeichen genau so ein, wie in der Grafik dargestellt.

---

© 2008 volksfreund.de | Alle Rechte vorbehalten