

Pressemitteilung

München, 23. Oktober 2008

Auf Tuchfühlung: Animation und Games Erster Round Table „Animation – VFX – Games“ in München

Sowohl in der Herstellung als auch bei Finanzierung und Vermarktung ihrer Produkte stellten rund 20 Experten aus den Bereichen Animationsfilm, Visual Effects und Games Potential für Synergien fest, das sie stärker nutzen möchten. Das ist das zentrale Ergebnis des ersten Runden Tisches „Animation – VFX – Games“, der am Montag auf Einladung des Cluster audiovisuelle Medien“ (CAM) in München stattfand.

Moderiert hatten das Treffen die Münchner Animationsfilmproduzentin Gabriele Walther (Caligari Film) und der Münchner Spieleentwickler Hendrik Lesser (Remote Control Productions). „Die Bereitschaft zur Kooperation ist da, die Kenntnisse übereinander sind aber noch nicht ausreichend“, fasste Walther die Ausgangslage zusammen. Einige grundlegende Fragen konnten bereits im Rahmen des ersten Runden Tisches geklärt werden. So machten sich die Branchen mit ihren jeweiligen Terminologien und Produktionsprozessen vertraut. Alle Teilnehmer stimmten jedoch darin überein, dass der Austausch intensiviert werden sollte. „Wie brauchen jetzt praktisch orientierte Veranstaltungen, in denen wir am realen Fall Strategien im Bereich Personal, Finanzierung und Koproduktion beraten können“, so Lesser. Geplant ist noch in diesem Jahr ein Termin im Münchner Verein Videospielekultur e.V. (VSK). „Hier“, so Clustermanagerin Barbara Schardt, „können Interessierte aus den Bereichen Animation und Visual Effects Computerspiele kennenlernen, sich mit den Entwicklern austauschen und so ein genaueres Bild von den Kompetenzen und Arbeitsprozessen erhalten, die bei der Entwicklung von Spielen erforderlich sind. Um die Schnittmengen der beiden Bereiche genauer definieren zu können, werden nach ähnlichem Muster die Spieleentwickler Einblicke in die Arbeit der Animationsstudios nehmen.“

Teilgenommen hatten am ersten Round Table „Animation – VFX – Games“ unter anderem Michael Coldeway (Trixter), Corinna Mehner (Blue Eyes Fiction), Benjamin Feld (EM.Entertainment / Studio 100 Media), Thomas Zauner (ScanlineVFX), Waheed Zamani (D-Facto Motion) sowie von Ausbilderseite Vertreter der Ohm-Hochschule

CLUSTER
AUDIOVISUELLE
MEDIEN

Sonnenstraße 21
80331 München

Telefon +49 (0)89 544 602 - 40
Telefax +49 (0)89 554 602 - 42

info@cam-bayern.de
www.cam-bayern.de

Clustersprecher:
Dr. Klaus Schaefer

Clustermanagerin:
Barbara Schardt

eine Abteilung der
FilmFernsehFonds Bayern GmbH

Amtsgericht München
HRB 113 489
USt.-ID DE179120845

Geschäftsführer:
Dr. Klaus Schaefer

Vorsitzender des Aufsichtsrates:
Staatsminister Eberhard Sinner

Hypo Vereinsbank
Konto 667 348 820
BLZ 700 202 70

FFF Bayern

Nürnberg, der HFF München und der Bayerischen Akademie für Fernsehen München.



Über Cluster audiovisuelle Medien (CAM):

CAM ist eine Initiative der bayerischen Staatsregierung, die das Ziel verfolgt, den Medienstandort Bayern durch strategisch ausgerichtete Netzwerkaktivitäten zu fördern und zu stärken. Seit August 2006 hat CAM über 60 Veranstaltungen organisiert, die von rund 5000 Personen genutzt wurden. In 2008 widmet sich CAM insbesondere den Themenschwerpunkten Games, Animation, Filmtechnik und Finanzierung von Medienproduktionen. CAM ist eine Abteilung der FilmFernsehFonds Bayern GmbH.

Weitere Informationen unter www.cam-bayern.de