

Visuelle Effekte auf Topniveau – made in Stuttgart

Zunehmend können internationale Projekte in die Landeshauptstadt geholt werden – Industrie- und Werbefilme sorgen für Kernauslastung

Börsen-Zeitung, 18.10.2014

In den vergangenen Jahren hat sich in der Region Stuttgart ein eindrucksvolles Cluster der Animationsfilmbranche entwickelt, das mittlerweile rund ein Viertel des deutschen Gesamtmarktes in Höhe von rund 100 Mill. Euro auf sich vereint. Diese Erfolgsgeschichte ist zuletzt im August 2014 mit dem Gewinn des prestigeträchtigen Fernsehpreises Emmy für die visuellen Effekte der US-Erfolgsserie „Game of Thrones“ durch die Stuttgarter Mackevision Medien Design erneut ins Licht der Öffentlichkeit gerückt. Nachdem die Branche hierzulande mittlerweile erwachsen geworden ist und auf Weltniveau agiert, darf allerdings nicht davon ausgegangen werden, dass die Erfolgsfaktoren der Vergangenheit ohne weiteres in die Zukunft fortgeschrieben werden können. So wird die künftige Entwicklung unter anderem davon abhängen, inwieweit es gelingen wird, sich in einem globalen, von Subventionspolitik geprägten Wettbewerb zu behaupten.

Filmakademie gab Startschuß

Die Wurzeln des Erfolgs der Animationsfilmbranche in der Region Stuttgart gehen auf die Filmakademie Ludwigsburg zurück, die 1991 die Gunst der Stunde zu nutzen wusste und das frei gewordene Mathildenaerial, eine ehemalige Kaserne, bezog, um Topleute mit den Schwerpunkten Animation, visuelle Effekte und digitale Postproduktion auszubilden. In der Landeshauptstadt hatte man damals, mit Verlaub gesagt, die Nase noch etwas hoch getragen und die Entwicklungschancen der neuen Branche sträflich unterschätzt. Nachdem die Abgänger der Akademie in der Folge bereits zahlreiche Preise wie Studenten-Oscars abräumen konnten, erlebte die Einrichtung mit dem Erfolg der US-Produktion „Independence Day“ 1997 einen enormen Reputationsschub. Regisseur und Akademie-Absolvent Roland Emmerich hatte sich Studenten aus Ludwigsburg noch vor dem Diplom in sein Team nach Los Angeles geholt und wurde für die Spezialeffekte des Films mit dem Oscar prämiert.

Ungeachtet der Anerkennung, die fortan der „Oscar-Schmiede“ in Ludwigsburg weltweit entgegen schlug, war der Arbeitsplatz-Effekt für den Standort Region Stuttgart zunächst gering. Die „Artists“, wie sich die kreativen Absolventen der Filmakademie nennen, fanden ihre Jobs zu meist in London, Los Angeles oder Vancouver, aber eben nicht am Neckar. Dies änderte sich erst allmählich und erreichte 2008 endlich eine

respektable Größenordnung, als Pixomondo die visuellen Effekte der 18-Mill.-Euro-Produktion „Red Baron“ in Stuttgart realisierte. Damit waren erstmals auch in Stuttgart für die Kreativen attraktive Jobs in größerem Umfang zu vergeben.

Und weil seit ungefähr 2010 eine ganze Reihe von Unternehmen eine



Von
Armin Pohl

Geschäftsführer
Mackevision

kritische Masse erreicht hat, gelingt es zunehmend, internationale Projekte nach Stuttgart zu holen. Exemplarisch stehen dafür die visuellen Effekte (VFX) der Animationsfilme „Biene Maja“ und „Der Grüffelo“, die von den Firmen M.A.R.K. 13 in Stuttgart und Soi-Studios in Ludwigsburg kreiert wurden. Ein weiteres aktuelles Beispiel ist die Postproduktion, also die Nachbearbeitung des Films „Grand Hotel Budapest“, die in den Stuttgarter Luxx Studios entstanden ist.

Kreative Szene

Das bedeutet, dass die Aufgaben, die es von Unternehmen der Region Stuttgart zu vergeben gibt, für die kreativen Stars und Nachwuchskräfte der Branche reizvoll genug sind, um sich an die Firmen der Region zu binden – ein Effekt, der durch Synergien, die mit der Clusterbildung der Branche am Neckar entstanden ist, noch verstärkt wird. Unterstützt wird die Community und das Networking der Firmen durch die Aktivitäten des Animation Media Cluster, einem 2010 ins Leben gerufenen Verbund von VFX- und Animationsunternehmen der Region Stuttgart. Die Landeshauptstadt ist mit dem Erfolg der neuen Wachstumsbranche international sichtbar geworden, und es wird klar, dass Stuttgart eine kreative Szene beherbergt.

Vor diesem Hintergrund hat so mancher VFX-Spezialist festgestellt, dass das gute Wetter in Los Angeles nicht alleinig selig machend ist. So sind auch aufgrund der hohen Lebensqualität und des Kulturwerts der Region viele Kreative wieder zu ihren Wurzeln an den Neckar zurückgekehrt. Dennoch ist klar, dass Stutt-

gart nie die kreative Strahlkraft von London, Vancouver oder Los Angeles erreichen wird. Daher ist es geboten, die Attraktivität der Region im Sinne eines Standortfaktors für Artists ständig weiterzuentwickeln.

Weil die Aufträge der Filmindustrie sehr projektabhängig erfolgen, sind die vertraglichen Bindungen der meist freiberuflichen VFX-Spezialisten in der Regel nur von begrenzter Dauer. Bei den Stuttgarter Firmen ist dies in den meisten Fällen etwas anders. Ihnen kam von Anfang an die räumliche Nähe zur gewerblichen und vor allem zur Automobil- und Zulieferindustrie zugute, so dass die Kernauslastung der hiesigen Unternehmen in der Animationsfilmbranche vielfach vom Industrie- und Werbefilm getragen wird. Dass die Branche ausgerechnet in der Region Stuttgart reüssiert, ist sicher diesem Umstand mit zu verdanken.

Auf Basis dieser Ausgangslage hatte sich Mackevision früh auf 3D-Visualisierung fokussiert und mit einer 2007 festgelegten Wachstumsstrategie auf die Visualisierung des gesamten Bildcontents für die Automobilindustrie spezialisiert. So sind wir zum Beispiel in der Lage, für Automobilunternehmen mit Hilfe eines so genannten Internet-Konfigurators alle möglichen, millionenfachen Varianten eines Wunschautos am Computer zu visualisieren – eine Form des Automobilmarketings, auf die kein global agierender Hersteller mehr verzichten kann. Der Umsatzanteil mit der Automobilindustrie liegt folglich bei rund 80%, nur 15% erwirtschaftet die erst 2013 gegründete VFX-Abteilung mit der schwankungsanfälligen Filmindustrie. Mit dieser Ausrichtung ist es uns bei einem aktuellen Jahresumsatz von rund 23 Mill. Euro gelungen, eine stabile Kapazitätsauslastung zu erreichen, so dass die weltweit 300 Mitarbeiter, davon 142 in Stuttgart, in Festanstellung beschäftigt werden.

Für Stuttgart hat sich die Zahl der fest angestellten Top Artists der Animationsfilmbranche in den vergangenen zwei Jahren auf rund 350 verdoppelt – Tendenz weiter steigend. Das akkumulierte Umsatzvolumen liegt für die reine Animationsindustrie in der Region bei einer Größenordnung von derzeit 25 Mill. Euro – ein Wert, der im Vergleich zu anderen Branchen als bescheiden anmuten mag. Allerdings nimmt die Branche am Neckar für sich in Anspruch, sowohl sehr effizient zu arbeiten als

auch Spitzenqualität abzuliefern – und damit extrem wettbewerbsfähig zu sein. Dies ist der Hauptgrund, warum das Stuttgarter Cluster überhaupt für die großen internationalen Produktionsfirmen so interessant ist. Vor diesem Hintergrund kann zumindest für die kommenden drei bis vier Jahre mit einem weiteren Wachstum der Branche in der Region Stuttgart gerechnet werden. Ob die Erfolgsgeschichte allerdings dauerhaft fortgeschrieben werden kann, hängt von einer ganzen Reihe von Faktoren ab.

Ausbildungsniveau ist Spitze

Eine wichtige Rolle spielen dabei natürlich die Keimzellen für neue Topleute. Hier sind neben der Filmakademie Ludwigsburg inzwischen eine Reihe weiterer Ausbildungsinstitutionen auf höchstem Niveau hin zu gekommen. Exemplarisch seien die Hochschule für Medien und die neue Hochschule für Animation-, Game- und Industrial-Design, die in diesem Herbst an den Start geht, genannt. Nachwuchssorgen braucht man sich also kaum zu machen. Entscheidend wird nur sein, die kreativen Topleute auch künftig für einen Job in Stuttgart begeistern zu können. Der Schlüssel für den Erfolg liegt also mehr denn je in der Kunst,

dauerhaft reizvolle, große internationale Projekte nach Stuttgart zu holen. Denn qualitativ brauchen sich die Firmen der Region in keiner Weise zu verstecken, sie setzen bereits heute weltweit Maßstäbe.

Allerdings sieht sich das Cluster der Region Stuttgart seit einigen Jahren mit einem globalen Subventionswettbewerb konfrontiert, in dessen Rahmen Länder durch Steuervergünstigungen versuchen die Ansiedlung von Firmen der Animationsindustrie zu initiieren – was in Vancouver, London oder Melbourne eindrucksvoll gelungen ist. Da die hiesigen Firmen mit diesen Standorten im Wettbewerb stehen, gilt es, die Förderlinien durch die MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg entsprechend anzupassen, so dass über Förderanträge künftig zeitnah entschieden werden kann.

Darüber hinaus sollte die Unterstützung der Branche in manchen Fällen weniger als Kultur-, sondern eher als Wirtschaftsförderung begriffen werden, denn Kultur kann nur dort entstehen, wo Kulturschaffende auch Arbeitsplätze finden. Zudem ist das Kulturverständnis der neuen Generation, die visuelle Effekte ebenso als Kultur betrachten wie etwa Gemälde oder Comics, leider noch nicht in allen Köpfen angekommen, hier

muss noch einiges passieren. Auch wenn man Subventionen in einer Marktwirtschaft als unangebracht ansieht, so muss sich doch das Land Baden-Württemberg dem Thema stellen, um die Wettbewerbsfähigkeit der hiesigen Branche zu sichern.

Netz-Infrastruktur ausbauen

Dazu würde auch der ehrgeizige Ausbau der hiesigen Netz-Infrastruktur zählen, die als geradezu erbärmlich anzusehen ist. Denn mit deutlich höheren Netzgeschwindigkeiten wären die Firmen der Region in der Lage, die Stärken ihres Clusters viel besser auszuspielen, indem sie komplexe Projekte untereinander aufteilen und parallel daran arbeiten könnten. Damit würden wiederum die Chancen steigen, große Produktionen nach Stuttgart zu holen. Die Schwäche der Netz-Infrastruktur ist auch ein Grund dafür, warum das Potenzial des Hochleistungsrechenzentrums der Universität Stuttgart von der Branche nicht in dem Maße ausgeschöpft wird, wie es eigentlich möglich wäre. Würde man die Netz-Infrastruktur auf Spitzenniveau bringen, würde dies der Region einen enormen Schub verpassen, der weit über die Effekte für die Animationsfilmindustrie hinausgehen würde.