



## Abschlusspressemitteilung - FMX 2019 bringt die weltweite Community der digitalen Medien zusammen

Mit der Bitte um Veröffentlichung

### FMX 2019

Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media

**30. April bis 3. Mai, Stuttgart, Haus der Wirtschaft**

**Ludwigsburg/Stuttgart, 4. Mai 2019.** Die FMX 2019, weltweit einflussreiche Konferenz für Animation, visuelle Effekte, Games und immersive Medien, kann auf eine erfolgreiche Veranstaltung zurückblicken. Das Haus der Wirtschaft und der als neuer Veranstaltungsort etablierte Hospitalhof waren prall gefüllt. Mit mehr als 4.000 Besucherinnen und Besuchern hat die FMX 2019 das Maximum erreicht. *"Wir freuen uns sehr,"* so FMX Conference Chair **Prof. Andreas Hykade**. *"Hochkarätige Referentinnen und Referenten sowie ein enthusiastisches Publikum machten die FMX 2019 zu einem unvergesslichen Event."*

Der Ministerpräsident des Landes Baden-Württemberg **Winfried Kretschmann** zeigte sich bei seiner Eröffnungsrede begeistert, die FMX als *„internationales Aushängeschild“* für Baden-Württemberg zu eröffnen. *„Die Illusion ist das schönste aller Vergnügen“*, zitierte er Voltaire. *„Als eines der wichtigsten menschlichen Talente“* bezeichnete der Ministerpräsident die Fähigkeit, mit dem Animationsfilm *„als digitalem Raum par excellence“* die leere Leinwand mit unserer Fantasie zu füllen.

Ausgehend vom Thema **Bridging the Gap** befasste sich die FMX 2019 in Präsentationen, Workshops, Masterclasses, Screenings und auf Ausstellungsflächen mit Weltanschauungen und Workflows, die die Zusammenarbeit aller Arbeitsfelder auf den Gebieten Animation, Effekte, Games und immersive Medien intensivieren sollen.

**Bridging the Gap** wurde von den Referentinnen und Referenten der FMX 2019 auf unterschiedliche Arten interpretiert.

**Dr. Andrew Glassner**, Pionier der Künstlichen Intelligenz – er gab einen **Crash Course in Deep Learning** – hat einen philosophischen Ansatz: *"Wir nähren und beschützen unsere Träume, vom leisen Murmeln unserer Herzen bis hin zu den kühnen Plänen unseres Geistes. Während sie sich entwickeln, wachsen diese intimen Visionen über uns hinaus und überbrücken die Kluft zwischen unseren inneren Leidenschaften und unseren äußeren Beziehungen zur Welt."*

**Dr. Jan Pinkava**, oscarprämierter Regisseur, der die Keynote bei der FMX-Eröffnung hielt, sagte, das Beste sei, *"gute Arbeit zusammen mit Menschen zu machen, die man mag. Wenn wir einander verstehen, voneinander lernen, einander respektieren und auch mal nicht der gleichen Meinung sind, mögen wir uns mehr und können besser zusammenarbeiten."*

Für Supervising Sound Editor **Nina Hartstone**, die auf der FMX 2019 über den oscarprämiierten Tonschnitt von **Bohemian Rhapsody** sprach, bedeutet **Bridging the Gap** *"die Grenzen beim Sounddesign für Film zu verschieben, um eine Geschichte so zu erzählen, dass der Betrachter in eine andere Welt eintaucht – unser Bewusstsein aus der Realität herauszuholen und ein anderes Leben zu erleben."*

Für die Multimedia-Journalistin und Schöpferin von VR/360°-Anwendungen **Gayatri Parameswaran**, die auf der FMX 2019 die VR-Dokumentation **Home After War** vorstellte, bedeutet **Bridging the Gap** *"Technologie für das Erzählen von Geschichten so einzusetzen, dass wir Menschen zusammenbringen können."*

Der Animationshistoriker und oscarprämiierte Filmemacher **Prof. John Canemaker** schließlich äußerte sich begeistert über die FMX 2019: *„FMX ist ein Super-Event – beeindruckend in der Qualität und im Umfang der Präsentationen sowie der Gastfreundschaft! Für mich als Filmemacher und Pädagoge war der Besuch sehr lohnenswert.“*

Insgesamt gaben über 280 hochkarätige Referentinnen und Referenten Präsentationen, Workshops und Masterclasses. Auf dem Marketplace demonstrierten 33 Hard- und Software-Anbieter ihre Innovationen, dazu kamen sechs Company Suites, in denen sich Firmen präsentierten. Im Recruiting Hub hielten 28 Unternehmen Ausschau nach kreativen Talenten, auf dem School Campus zeigten 19 Hochschulen ihre Projekte. Erstmals waren auf dem School Campus auch über 20 Virtual Reality-Anwendungen und -Präsentationen für das Publikum erlebbar.

Auch 2019 hat sich wieder gezeigt, dass die FMX eines der wichtigsten Events für die Community ist, um sich zu treffen, alte Kontakte aufzufrischen, neue Bekanntschaften zu schließen und sich auszutauschen. Zum Netzwerken eignete sich dieses Jahr bestens das neue Get-Together, das täglich den Platz vor dem Haus der Wirtschaft bespielte.

**Die 25. Jubiläumsausgabe der FMX findet vom 5. bis 8. Mai 2020 statt.**

### ► Pressekontakt

[press@fmx.de](mailto:press@fmx.de)

#### **Nora Hieronymus**

Public Relations & Presse  
+49 (0)7141 969828-70

#### **Franziska Ullrich**

Public Relations & Social Media

+49 (0)7141 969828-76

Bitte richten Sie Ihre Interviewanfragen gerne vorab an

**Nicola Steller**

Conference Press Coordinator

+49 (0)7156-350616

► **Pressebilder**

Auf der Website der FMX steht für Journalisten im Media-Bereich **Bildmaterial und das diesjährige FMX 2019-Logopak**et und die **CI-Richtlinien** zum Download bereit.

► **Impressum**

Die FMX wird vom **Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg** und dem **Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg**, der **MFG Filmförderung Baden-Württemberg** und der **Stadt Stuttgart** unterstützt, und findet in Kooperation mit der **Visual Effects Society (VES)** und **ACM Siggraph** statt, unterstützt von **Animation Media Cluster Region Stuttgart (AMCRS)**, **Autodesk**, **Backstage**, **Epic Games/Unreal Engine**, **Foundry**, **Mackevision** und **ScanlineVFX**. Die FMX ist ein Event der **Filmakademie Baden-Württemberg**, der vom **Animationsinstitut** organisiert wird. Gemeinsam mit dem **Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS)** veranstaltet die FMX die **Animation Production Days 2019 (APDs)**, die sich an ein Fachpublikum richten.

Weitere Informationen unter: **[www.fmx.de](http://www.fmx.de)**