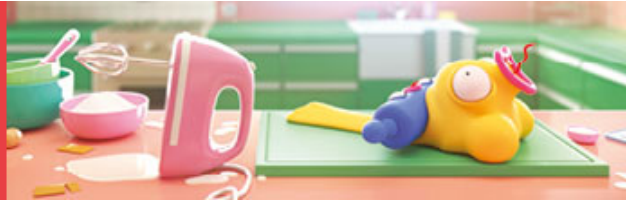


BRIDGING THE GAP | FMX 2019

STUTTGART, GERMANY
APRIL 30 - MAY 03



Pressemitteilung #10 – Avengers: Endgame, Captain Marvel, Studio Insights und Games - Art & Play

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, 15. April 2019. Mit mehr als 280 Einzelevents und dem hochkarätigen FMX Forum gibt es viel zu entdecken im Programm der FMX 2019. Die kleine Programmauswahl für diese Woche beinhaltet Präsentationen zu Marvels **Avengers: Endgame** und **Captain Marvel** sowie das ITFMX-Screening **Avengers: Endgame**, einen aufschlussreichen Business-Talk mit den Branchenexpertinnen und -experten **Andrea Miloro**, **Rob Bredow** und **Chris deFaria** sowie aktuelle Neuigkeiten über **Games - Art & Play**.

Tickets für die FMX 2019 sind über die [Website](#) erhältlich. Außerdem steht nun die **FMX 2019 App** für **iOS** und **Android** zum Download zur Verfügung.

Sie können sich [hier](#) für eine Presseakkreditierung anmelden.

► Marvel – Avengers: Endgame, Captain Marvel und das ITFMX-Screening

Dan DeLeeuw, VFX Supervisor bei den Marvel Studios, und **Matt Aitken**, VFX Supervisor bei Weta Digital werden in ihrem Vortrag über **Avengers: Endgame** die Planung der Visual Effects in der Vorproduktion, die Komplexität der Live-Action-Fotografie und die Ausführung von Shots in der Postproduktion diskutieren. Spannende Einblicke in die Produktion von **Captain Marvel** werden Additional VFX Supervisor **Janelle Croshaw Ralla**, **Dominik Zimmerle** (VFX Supervisor, Trixter) und **Oliver Schulz** (VFX Supervisor, RISE | Visual Effects Studios) geben. Das ITFMX-Screening **Avengers: Endgame** bildet das große Finale der FMX 2019. Das Screening findet in Kooperation mit dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart am Freitag, 03. Mai statt – nur eine Woche nach der internationalen Veröffentlichung des Films!

► Studio Insights – Executive Leaders über aktuelle Businessfragen

Der diesjährige **Studio Insights**-Track, kuratiert von **Dave Gouge**, Head of Marketing & Publicity bei Weta Digital, thematisiert Businessfragen mit Führungskräften, die die heutige Branchenwelt beeinflussen. **Andrea Miloro**, Co-Präsidentin der Blue Sky Studios, **Rob Bredow**, Head of Industrial Light & Magic, und Producer und Executive **Chris deFaria** werden in Einzelvorträgen und einem gemeinsamen Panel über sich weiterentwickelnde Geschäftsmodelle, neue Perspektiven für Talent und Technologie sowie Möglichkeiten innerhalb neuer Plattformen diskutieren.

► Games Art & Play – Von Träumen und Erinnerungen

Der von **Prof. Melanie Beisswenger** (Hochschule der Medien Stuttgart) kuratierte Track **Games – Art & Play** zeigt Projekte, die die Lücke zwischen erstem Storytelling und Entertainment sowie zwischen Bildender Kunst und Gameplay schließen.

Kareem Ettouney, Art Director von Media Molecule, wird untersuchen, wie zeitlose Medien (Farbe, Instrumente, Ton) die Kreation des innovativen Toolsets des kommenden PS4-Titels **Dreams** prägen, und wie sein Team eine Plattform schafft, um Künstlerinnen und Künstler aller Stilrichtungen zu unterstützen. In seinem Vortrag wird der Produzent **George Rowe** von Aardman Animations – einem Studio, das für Animationsfilme wie **Shaun the Sheep** und **Early Man** bekannt ist – über die Entwicklung von Aardmans erstem Konsolenspiel **11-11: Memories Retold** sprechen. **Rex Crowle** (Foam Sword) wird Einblicke in Entwurf und Design von Foam Swords handgemaltem Action-Abenteuerspiel **Knights and Bikes** geben.

► Forum News – Autodesk wird Main Partner der FMX 2019

Das FMX Forum ist komplett - als neuer Main Partner ist **Autodesk** hinzugekommen. Als Forumsteilnehmer hat sich **Unity Technologies** mit einer Company Suite angemeldet, **Walt Disney Animation Studios** und **Ziva Dynamics** werden Workshops anbieten.

[Vollständige Liste der FMX 2019-Partner](#)

► Internationales Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS)

Das **26. Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS)** erforscht in diesem Jahr (30. April – 05. Mai 2019) die gemeinsamen Schnittstellen des Animationsfilms mit den unterschiedlichsten Themenbereichen. Zudem erwartet die Besucher ein ausgewähltes Filmprogramm, das mehrere Welt- und Deutschlandpremiere bereithält. Im Rahmen des Schwerpunkts Europa präsentiert das ITFS bei seiner Eröffnungsfeier den Gewinnerfilm (**Ode** von **Shadi Adib**) des Wettbewerbs „Trickfilm für Europa“ in Anwesenheit der stellvertretenden Präsidentin des Europäischen Parlaments, **Evelyne Gebhardt**. Unter dem Titel **Science, Games and Animation** nehmen diverse Programmpunkte wie Filmvorführungen, Ausstellungen und Paneltalks die Verbindung von Naturwissenschaften und Games/Animation unter die Lupe. Auch die Verleihung des Deutschen Animationspreis verspricht beste Unterhaltung, nominiert sind **Otto Waalkes**, **Nellie Thalbach** und **Aylin Tezel**. In Zusammenarbeit mit dem Popbüro Region Stuttgart findet erstmalig die I/P/D – Konferenz statt, die mit Master Classes und Konzerten beweist, dass Musik und Animation einander unterstreichen. Spielbegeisterte kommen in der GameZone, die mit VR-Experiences und Computerspielen interaktiven Spielspaß pur bietet, auf ihre Kosten. [Mehr Informationen](#)

Tickets für die FMX 2019 sind über die [FMX-Webseite](#) erhältlich.

► **Pressekontakt**

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

► **Presseakkreditierung**

Ihre Presseakkreditierung für die FMX 2019 können Sie über die [FMX-Website](#) anfragen.

► **Pressebilder**

Auf der Website der FMX steht für Journalisten im Media-Bereich das diesjährige [FMX 2019-Logopakete](#) 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