

# BRIDGING THE GAP | FMX 2019

STUTTGART, GERMANY  
APRIL 30 - MAY 03



## Pressemitteilung #12 - From Indie to IP, Then & Now, VR Space und FMX Get-Together

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, 26. April 2019.** Die Vorbereitungen an den verschiedenen Standorten der FMX laufen auf Hochtouren. Über 270 Referenten werden an vier Tagen voller Animation, Effekte, Games und immersive Medien das FMX Konferenz- und Forumsprogramm mit mehr als 280 Präsentationen, Workshops, Masterclasses und Screenings prägen. Und immer noch gibt es zahlreiche Highlights zu vermelden - darunter die Tracks **From Indie to IP, Then & Now, Expanded Realities & Deep Learning** (die beide in der neuen FMX-Location Hospitalhof stattfinden), der **VR Space** und das neue FMX Get-Together.

Das vollständige **Programm der FMX 2019** kann auf der **FMX-Website** und in der **FMX App** (erhältlich für **iOS** und **Android**) eingesehen werden. **Tickets** für die FMX 2019 sind online über den **Ticket Shop** erhältlich.

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

### ► **From Indie to IP - Wie man Intellectual Properties schafft und schützt**

Viele weltbekannte Intellectual Properties (IP) begannen als einfache Ideen in den Köpfen junger, unabhängiger Künstler, die sie dann zu hochkommerziellen Projekten und Storyworlds weiterentwickelten. **Bobby Chiu** (Imaginism Studios), Emmy-prämierter Produzent von **Niko und The Sword of Light**, wird den Indie to IP-Track eröffnen, der von dem Schauspieler und Schauspieltrainer **Ed Hooks** kuratiert wird. **Bobby Chiu** wird Strategien vorstellen, die dazu beitragen, Nikos Geschichte in über 30 Ländern und von dort aus schnell an die Spitze der App Store-Charts in ihrer Kategorie zu bringen und schließlich den Emmy for Outstanding Children's Animated Programming zu gewinnen.

Die Panel-Teilnehmer **Ed Hooks, Bobby Chiu, Andreas Hykade** (Animator und FMX Conference Chair) und **Jakob Schuh** (Regisseur) beleuchten die Herausforderungen, denen sie bei der Erschaffung und dem Schutz ihrer eigenen Intellectual Properties begegnet sind. Nach ihrem Auftritt auf der Bühne findet eine offene Diskussion statt, die es dem Publikum ermöglicht, die eigenen Erfahrungen und Herausforderungen bei der Entwicklung ihrer IPs zu teilen.

### ► **Then & Now - Digital Evolution**

Im Track **Then & Now** werden Kreative, die seit vielen Jahren aktiv in der Branche tätig sind, aufzeigen, wie ihre revolutionäre Arbeit den Weg für moderne CG-Charaktere, virtuelle Welten und auch das Wiederaufleben von Effekttechniken der "alten Schule" bereitet hat. In seinem Vortrag wird Animation Supervisor **Hal Hickel** (Industrial Light & Magic) über seinen Weg in der VFX- und Animationsbranche sprechen, die technologische Entwicklung diskutieren sowie Fehlritte und Glücksfälle teilen. **Matt Aitken** (Visual Effects Supervisor, Weta Digital) war der zweite Künstler, der bei der Gründung von Weta Digital 1993 bei dem Studio anfang. In seinem Vortrag wird er beschreiben, wie Wetas Engagement für die Entwicklung von Technologien und Techniken im Laufe der Unternehmensgeschichte ermöglicht hat, einige der denkwürdigsten CG-Charaktere der Filmgeschichte zu kreieren, von Gollum und Kong bis hin zu Marvels Superschurken Thanos. **John Gaeta** (Senior Vice President Creative Strategy bei Magic Leap) und **Kim Libreri** (CTO, Epic Games) werden den Weg beschreiben, der zu **The Matrix** und noch früheren Projekten führte, um zu erörtern, was jetzt und in Zukunft im Bereich Storytelling, Unterhaltung und menschliche Erfahrung geschehen wird.

### ► **Deep Learning und Expanded Realities im Hospitalhof**

Zwei ganz besondere Tracks werden in diesem Jahr im Hospitalhof, gleich um die Ecke des FMX-Standorts, veranstaltet. Am Dienstag wird der Hospitalhof zum Schauplatz des Tracks **Deep Learning: Highlights of Siggraph**. Der Deep Learning-Pionier **Andrew Glassner** und andere Experten werden über grundlegende Konzepte, großartige Ideen und die allgemeine Sprache des Deep Learning im Bereich der Computergrafik sprechen. Am Mittwoch wird der Track **Expanding Realities** das Publikum in einige der aufregendsten aktuellen kreativen, narrativen und technischen Errungenschaften in der XR-Arena entführen.

### ► **VR Space - VR Experiences und Installationen vor Ort erleben**

Der **VR Space** bietet dem Publikum die Möglichkeit, Virtual Reality-Anwendungen auszuprobieren und Virtual Reality-Film-Vorführungen zu erleben. Dafür stehen ausgewählte Projekte aus dem Track **Expanded Realities** sowie Projekte von diversen auf dem School Campus vertretenen Hochschulen zur Verfügung, darunter u. a. die VR-Dokumentation **Home after War**, VR-Erlebnisse von ARTE und den Machern der National Geographic VR-Produktionen sowie eine Begegnung mit dem renommierten Naturforscher Sir David Attenborough.

### ► **IP Space - Ideen und Erfahrungen**

Die FMX ist ein Event der Filmakademie Baden-Württemberg und wird vom Animationsinstitut organisiert, welches mit dem **IP Space** vor Ort sein wird. IP steht für Intellectual Property, also geistiges Eigentum oder Idee. Ganz in diesem Sinne zeigt der IP Space Ideen und Erfindungen, die am Animationsinstitut entstanden sind - VR-Erlebnisse und Installationen, Live-Demos und natürlich Filme. Mit dabei sind der bei den Filmfestspielen von Venedig nominierte VR-Film **MindPalace**, die Mixed Media-Installation **Sherpa**, das VR-Game **River** sowie die Quill-Produktion **Fussel**. Mit verschiedenen aktuellen Projekten, darunter **SAUCE** und **VPET**, präsentiert sich die Forschungs- und Entwicklungsabteilung des Animationsinstituts.

#### ► **FMX Get-Together – Hier trifft sich die FMX Community**

Beim neu etablierten **FMX Get-Together** hat die Community die Gelegenheit zum Kennenlernen und Netzwerken. Es findet täglich auf dem FMX Square direkt vor dem Haus der Wirtschaft statt. Das Get-Together am Dienstag (18:00-19:30) wird von Shotgun gesponsert, Mittwoch (18:00-19:30) von Epic Games – Unreal Engine, Donnerstag (18:00-19:30) von Weta Digital und Freitag (17:00-19:30) von Unity.

#### ► **FMX 2019 Trailer - Hinter den Kulissen**

Um die Trailerreihe der FMX 2019 abzuschließen - Games-Trailer **Kinky Kitchen**, **Tiefenrausch** für Immersive Media, **Wonderful World**, der für den VFX-Bereich steht, und **CatPlanets**, der den Bereich Animation repräsentiert - gewähren die Teams einen Blick **hinter die Kulissen**.

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

---

#### ► **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

#### ► **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](http://www.fmx.de)