



Pressemitteilung #8 – *Lost in Space*, *Game of Thrones* und *The History of Animation*

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, 29. März 2019. Das Programm der FMX 2019 ist bis zum Rand mit einer Vielzahl an Themen gefüllt. Das Publikum kann einen Spaziergang durch *The History of Animation* unternehmen, in die VFX-Arbeit bei Serien wie *Lost in Space* und *Game of Thrones* eintauchen und die neuesten **N.E.W.S.** über globale Animationsproduktionen hören.

Ermäßigte Early Bird-Tickets können bis 29. März 2019 auf der FMX-Webseite erworben werden. Außerdem ist ab 1. April 2019 die **FMX 2019 App** für iOS und Android erhältlich.

Sie können sich jetzt Ihre **Presseakkreditierung** sichern – bitte stellen Sie Ihren Antrag [hier](#).

► *The History of Animation* – Durch die Geschichte der Animation

Professor John Canemaker (NYU Tisch School of the Arts), Oscar- und Emmy-Preisträger, Independent-Animationsfilmer/Designer, Animationshistoriker, Dozent und Autor, wird seine Zuhörer in insgesamt drei Vorträgen auf eine Reise in *The History of Animation* mitnehmen.

Comic- und Animationspionier **Winsor McCay** wird Thema eines üppig illustrierten Vortrags sein. Eine weitere aufschlussreiche Präsentation widmet sich der Arbeit zweier Meister des "Golden Age" der amerikanischen Studioanimation, **Vladimir Tytla** und **Milt Kahl**. **John Canemaker** wird zudem einen einzigartigen Blick hinter die Kulissen der Entstehung der Animationsfilme *Fantasia* und *Pinocchio* aus den 1940er Jahren werfen. Den Vorträgen folgt jeweils ein Q&A.

► *VFX in TV* – *Lost in Space*, *Game of Thrones* und *Happy!*

Der von **Shawn Walsh** (Image Engine) kuratierte Track *VFX in TV* stellt Menschen und Projekte vor, die es schaffen, die Lücken zu schließen zwischen höchsten Erwartungen, verfügbarer Zeit und bereitgestelltem Budget.

Die mit mehreren VES Awards ausgezeichnete Serie *Lost in Space* wird Thema einer Präsentation von **Niklas Jacobson** sein, COO und VFX Supervisor bei Important Looking Pirates. **Jenn Taylor** (Supervisor bei Image Engine Animation) wird erläutern, wie das Studio seine Creature Development Pipeline genutzt hat, um Drogon für die mit dem VES Award ausgezeichnete „Loot train Attack“-Sequenz aus der siebten *Game of Thrones*-Staffel zu animieren. VFX Supervisor **Grant Hewlett** und CG Supervisor **Ross Gilbert** (beide axisVFX) führen das Publikum hinter die Kulissen der Comedy-Krimiserie *Happy!* Abgerundet wird der Track durch ein Panel, in dem **Shawn Walsh**, **Niklas Jacobson**, **Grant Hewlett** und **Thomas Hullin** (Rodeo FX) die Auswirkungen der im High-End-Fernsehen genutzten VFX auf ihre Studios diskutieren werden.

► *N.E.W.S.* – Weltweite Animationsproduktion

North - East - West – South: Der Track *N.E.W.S.*, kuratiert von der Branchenveteranin **Shelley Page**, wird die Möglichkeiten zeigen, wie sowohl mit Start-ups als auch etablierten Studios die Lücke zwischen Animationsprofis aus verschiedenen Kontinenten geschlossen und ihre Expertise auf neue Art und Weise gebündelt werden kann.

Antti Haikala, Produzent und COO von Anima Vitae, führt das Publikum von den Anfängen der Zeichentrickserie *Moominvalley* bis hin zu ihrer Entwicklung zu einer großen Koproduktion zwischen Finnland und Großbritannien. Regisseur **Juan Antin** (Folivari) erklärt die Drei-Länder-Pipeline der Zeichentrickserie *Pachamama*. **Shaofu Zhang**, Gründer und CEO von Taiko Animation Studios, wird die kreativen, technischen und kulturellen Bemühungen bei der Entstehung einer Geschichte skizzieren, die sowohl im Osten als auch im Westen Eindruck gemacht hat – der Oscar-nominierte Animationskurzfilm *One Small Step*. Zum Team der *N.E.W.S.*-Referentinnen und Referenten gehören auch **Jaime Maestro** und **Nadia Ruiz**, die Gründer von La Tribu Animation.

► *The Quest for Young Talent* – Lücken schließen zwischen Ausbildung & Branche

Produzenten und Vertriebsfirmen sind immer auf der Suche nach dem "Next Big Thing", während Lehrende ihre Auszubildenden dazu anspornen, nach den Sternen zu greifen, zu experimentieren und zu träumen. Im Rahmen des von **Terrence Masson** (School of Visual Arts) und **Tina Ohnmacht** (Animationsinstitut/Animation Sans Frontières) kuratierten Tracks *The Quest for Young Talent* erlebt das Publikum aufschlussreiche Präsentationen für und von jungen Künstlern mit neuer IP sowie erfahrenen Content-Entwicklern, die ihre Erkenntnisse weitergeben möchten.

Regisseurin **Martina Scarpelli** wird über die Entstehung ihres Kurzfilms *EGG* sprechen und dabei sowohl Entwicklungsmaterial als auch Produktionsinformationen vorstellen. **Diana Hentulescu**, Produzentin und Mitbegründerin von Moukda Production, erläutert, wie das Studio junge Talente während ihres kreativen Prozesses begleitet. **Ninaad Kulkarni** wird Einblicke in seine jüngsten Projekte geben – *KCLOC*, einen 3D-Animationskurzfilm, und *The Other Side VR*, einen kollaborativen Virtual-Reality-Film. Desweiteren wird auch **Kurt Young**, Gründer und CEO von Mokuni Games, vertreten sein. Zum Abschluss des Tracks kommen **Andrew Schlüssel** (Director of Global Talent Development, Framestore), **Lucy Cooper** (Managing Director, Union Visual Effects), **Ninaad Kulkarni**, **Diana Hentulescu** und **Terrence Masson** zu einer Diskussionsrunde zusammen.

Tickets für die FMX 2019 sind über die [FMX-Webseite](#) erhältlich - noch bis 29. März zum Early Bird-Tarif.

► **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. 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