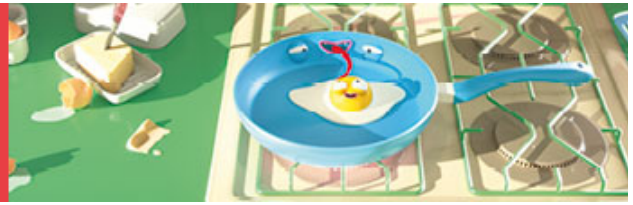


BRIDGING THE GAP | FMX 2019

STUTTGART, GERMANY
APRIL 30 - MAY 03



Pressemitteilung #9 – *Incredibles 2*, *Spies in Disguise*, *Game Design* und neuer Trailer *Kinky Kitchen*

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, 5, April 2019. Ende dieses Monats öffnet die FMX ihre Tore. Und immer noch können zahlreiche neue Confirmations verkündet werden - Animationsfilm-Highlights wie *Spies in Disguise* und *Ralph Breaks the Internet*, einige Technologie-Vorträge zu *Incredibles 2* und *Spider-Man: Into the Spider-Verse* sowie Präsentationen zu *Commercials* und *AAA Game Design*.

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.

► **The Art of Animation – *Ralph Breaks the Internet*, *Spies in Disguise* & *Manou the Swift***

Im Track **The Art of Animation** werden Animator **Jacob Frey** und Crowd Artist **Joyce Tong** (beide Walt Disney Animation Studios) über einige der Herausforderungen berichten, denen sie bei der Erstellung von "Ralphzilla" für *Ralph Breaks the Internet* begegnet sind. **James Williams**, Head of Layout (Blue Sky Studios), gibt einen Einblick in die demnächst erscheinende actiongeladene, Buddy-Komödie *Spies in Disguise*. **Andrea Block** und **Christian Haas** (beide LUXX Studios/LUXX Film) werden über die Details ihres ersten animierten CG-Spielfilms *Manou the Swift* erzählen.

► **Stylized Lighting & Rendering – *Spider-Man*, *Incredibles 2* und die Physik und Chemie von Farbe**

Kurator **Christophe Hery**, Research Scientist bei Facebook Reality Labs, bringt vier Experten für den Track **Stylized Lighting & Rendering** zusammen, die verschiedene technische und künstlerische Mittel zur Erzielung besserer optischer Wirkung diskutieren und die Grundlage von Farben als Ausgangspunkt für Stilisierung erforschen werden. **Bret St. Clair** (Sony Pictures Imageworks) wird den Track starten, indem er das Look-Development von *Spider-Man: Into the Spider-Verse* untersucht. **Erik Smitt**, Director of Photography bei den Pixar Animation Studios, erklärt, wie ein stilisierter, von Live-Kameraarbeit inspirierter Ansatz bei der Gestaltung des Looks von *Incredibles 2* zum Einsatz kam. **Christos Obretenov**, CEO und Shading Architect bei Lollipop Shaders, wird die Entwicklung von benutzerdefinierten Shading-Plugins diskutieren, die nicht-realistisches Shading & Rendering in modernen Produktionsrenderern ermöglichen. Außerdem wird VFX Supervisor **Tarek Elaydi** (Arctiq Circle) die Physik und Chemie von Farbe untersuchen, und wie deren Wechselwirkungen in den heutigen Path-Tracing-Renderern dargestellt werden.

► **Commercials – Fußball, Freundschaft & Liebe**

Ein starker Werbespot lenkt die Aufmerksamkeit auf Produkte und Dienstleistungen, indem seine Bilder durch Design, Ausführung und Storytelling auf fortschrittlichem Niveau bereichert werden. Der **Commercials**-Track bei der FMX 2019 präsentiert eine Auswahl der neuesten und großartigsten Arbeiten auf diesem Gebiet aus dem vergangenen Jahr.

VFX Supervisor **Adam Droy** (The Mill), wird einen Einblick in die Entstehung des Spots *Nike – Awaken the Phantom* geben. In ihrem Vortrag *Wonderwoman and Chester Cheetah!* zeigen **Alexander Kiesl** (Geschäftsführer) und **Steffen Hacker** (Head of VFX, beide unexpected postproduction) Eindrücke ihrer Dreharbeiten in Island, London, Warschau und Kairo. Die Erstellung von Pennys *Christmas Doesn't Need Much. Only Love* wird das Thema des Vortrags von **Rüdiger Kaltenhäuser** (Director/Head of 3D) und **Darren Macpherson** (Director/VFX Supervisor & Senior 3D Artist) von Glassworks Amsterdam sein. Ferkel Lucky, Star des VES-prämierten Werbespots *Best Friend* für PETA, wird in einer Präsentation von CG Artist/Associate VFX Supervisor **Emanuel Fuchs**, Animation Supervisor **Bernd Nalbach** und VFX Producer **Francesco Faranna** (alle Mackevision Medien Design und Alumni des Animationsinstituts der Filmakademie) im Mittelpunkt stehen. **Selcuk Ergen**, Head of Effects bei MPC Advertising, präsentiert einen Blick hinter die Kulissen der umfangreichen VFX-Arbeit, die dazu beigetragen hat, Ridley Scotts überirdische Ideen für Hennessys *The Seven Worlds* zum Leben zu erwecken.

► **AAA Game Design – Höhlen und Open Worlds erforschen**

Der Track **AAA Game Design** – kuratiert von **Simon Jon Andreasen**, Head of Animation and DADIU, The National Film School of Denmark – wird Gestalter hervorheben, die an kürzlich sehr erfolgreich veröffentlichten Games arbeiteten, und zeigen, wie sie diese gestaltet haben und in welche Richtung sich ihrer Meinung nach Design und Kreativität in der Zukunft entwickeln wird.

Soren Lundgaard, CEO von Ghost Ship Games, wird erklären, wie es seinem *Deep Rock Galactic*-Team ohne die Verwendung von Millionenbudgets gelang, Hunderte von Stunden prozedural erzeugter Höhlen zu erschaffen, bei deren Erforschung, Plünderung und Überleben die Spieler immer engagiert und herausgefordert bleiben. **Mark Estdale**, Gründer von OM, wird berichten, wie sein Team mit Hilfe von Early Casting arbeitet, um Hunderte von Stunden immersiver Dialoge und Performances für storygetriebene Spiele wie *Horizon Zero Dawn* zu schaffen. Kurator **Simon Jon Andreasen**, selbst erfahrener AAA-Entwickler, fragte Freunde und Kollegen aus den weltweit führenden AAA-Studios, wie sie spannende Spiele gestalten, ohne einfach endlose Upgrades für die Spieler zu generieren. In seinem Vortrag *Keeping it Fresh - Designing Versatile Mechanics that Never Grow old* wird er die Ergebnisse seiner

Umfrage vorstellen.

► **Forum News: Epic Games, Erschaffer von Unreal Engine, ist neuer FMX Main Partner**

Epic Games, das Studio hinter **Unreal Engine**, kann als neuer Main Partner der FMX 2019 verkündet werden. Außerdem sind der FMX Marketplace und der Recruiting Hub ausverkauft.

Epic Games/Unreal Engine, Blue Zoo, GritWorld, Nodal, Oracle Cloud Infrastructure, Shotsky, SWR Wissen und **ZEISS** haben Stände auf dem Marketplace gebucht. **Amazon Web Services AWS, Microsoft Azure** und **Oracle Cloud Infrastructure** bieten Workshops an. Weitere Teilnehmer des Recruiting Hub sind **Electric Theatre Collective, The Mill, Topalsson** und **Umedia Visual Effects**.

► **FMX 2019 Games Trailer – Kinky Kitchen**

Für alle, die sich schon immer gefragt haben, was Küchenutensilien so treiben, wenn niemand zu Hause ist – die Kurzfilm-Trilogie **Kinky Kitchen** bringt die Wahrheit ans Licht! **Kinky Kitchen** gibt es als Trailer und als Game, beide wurden erschaffen von Studierenden des **Animationsinstituts** der **Filmakademie** Baden-Württemberg (Animation Director, Character Design: Bea Höller | Technical Directing, Compositing, Lighting/ Shading, Game Director: Daniel Schmucker | Animation-/ VFX-Producing: Laura Messner | Concept/Design: Tao Zhang | Assistant Director, Modeling: Steffen Oberle | Rigging: Mariia Prokopenko | Sound Design: Marco Dahl). *Trailer Kinky Kitchen & Game Trailer Kinky Kitchen*

Im Jahr 2019 hat die FMX erstmals vier unterschiedliche Trailer veröffentlicht. Jeder der im FMX-Untertitel genannten Bereiche – Animation, Effekte, Games und Immersive Medien – ist mit einem eigenen Trailer vertreten, der in Technik, Stil und Story einzigartig ist.

Kinky Kitchen ist der vierte Trailer zur FMX 2019, nach **Tiefenrausch** für Immersive Media, **Wonderful World**, der für den VFX-Bereich steht, und **CatPlanets**, der den Bereich Animation repräsentiert.

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. 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