

## Presse-Information Nr. 4

### FMX 2010

### 15th Conference on Animation, Effects, Games and Interactive Media 4. bis 7. Mai 2010

### FMX 2010: Das komplette Programm - ab sofort online

Stuttgart/Ludwigsburg, 31. März 2010. An die Dichte und Qualität dieses Programms kommt keine andere Veranstaltung in Europa heran. Auch dieses Jahr ist die kreative und produzierende Elite des digitalen Entertainment, darunter mehrere Oscar-Preisträger, dem Ruf der FMX 2010 nach Stuttgart gefolgt und wird in über 350 Vorträgen, Präsentationen, Workshops und Masterclasses über Trends und Hintergründe der digitalen Bildproduktion berichten.

#### Thematische Schienen: die Struktur der FMX 2010

Der umfassende inhaltliche Anspruch der FMX bildet sich direkt in ihrem Aufbau ab. Sämtliche Facetten von Wissenschaft und Ästhetik über Technologie und Wirtschaft bis hin zu Hochschule und Ausbildung werden behandelt. Das Vortragsprogramm [Conference](#) ist unterteilt in die Reihen Animation, Effects, Games und Crossmedia, sowie die jährlich wechselnden Specials und die Focus Sektion. Branchenbesucher können sich im Ausstellungsbereich [Trade Floor](#) über die wichtigsten Neuerscheinungen im Bereich Hard- und Software informieren. Fortbildung bieten die zahlreichen [Workshops & Masterclasses](#). Das [Recruiting](#) führt Jobsuchende und internationale Firmen mit offenen Stellen zusammen. In der Sektion [Education](#) stellen sich internationale Hochschulen und junge Talente vor. In den [Screenings](#) kann man herausragende Animations- oder Visual-Effects-Filme auf der großen Leinwand genießen. Und in den [Events](#) schließlich holt sich die FMX Veranstaltungen von Programm-Partnern ins Stuttgarter Haus der Wirtschaft.

#### Conference: Schwerpunkt-Themen und Highlights 2010

Alle Jahre wieder stellen die Vielfalt und schiere Zahl der Vorträge die Fachbesucher vor höchste planerische Herausforderungen. Dank der Aufteilung in inhaltlich zusammenhängende Blöcke gibt es für alle ein persönliches Happy-End. Leitthemen 2010:

**Konvergenz** ist Trumpf. Die neue Sektion **Crossmedia** reflektiert das Zusammenwachsen von Film, Fernsehen, Computer, Spielekonsole und mobilen Abspielgeräten. Unter dem Stichwort **360°** befasst sich eine Reihe von Vorträgen mit dem komplexen Thema der plattformübergreifenden Koproduktion. Der FMX schon lange freundschaftlich verbunden ist dagegen die **flashconference**, das erste unabhängige Podium für Flash in Europa. Auch die 12. Ausgabe präsentiert aktuelle Entwicklungen und Trends rund um dieses vielseitige, für crossmediale Arbeiten ideal geeignete Format. **Global Production** schließlich widmet sich den wirtschaftlichen und ästhetischen Implikationen der Konvergenz: mit einem illustrierten besetzten Panel zur strategischen Zusammenarbeit von Lucasfilm und ILM, einer Jubiläumspräsentation von ILM-Präsident Lynwen Brennan zu „35 Jahre Industrial Light & Magic“ sowie Beiträgen von Tim Sarnoff, President Technicolor Digital Productions, und dem leitenden Kreativteam von Sony Pictures Imageworks zu **Alice in Wonderland**.

Tim Burtons Erfolgsfilm zählt ebenso wie drei andere Arbeiten, die auf der FMX 2010 in eigenen Specials gewürdigt werden, zum neuen Genre **Hybridfilm**, bei dem die Grenzen zwischen real gedrehten und am Computer geschaffenen Szenen und Protagonisten praktisch aufgehoben sind: Roland Emmerichs **2012**, unter anderem vertreten durch Oscar-Preisträger Volker Engel. **Iron Man 2** wird ebenso vertreten sein. In diesem Zusammenhang liefert Victoria Alonso, Executive Vice President of Visual Effects & Post Production bei **Marvel**, eine Analyse aus der Heimat der Superhelden in ihrem Vortrag „Producing the Marvel Experience“. **Iron Man 2** wird übrigens in einer exklusiven Preview im Kino Metropol zu sehen sein. Und natürlich gibt es auch Vorträge zu James Camerons epochalem **Avatar**, der nicht nur von dem frischgebackenen Oscar-Preisträger Joe Letteri, sondern auch von Kollegen aus der legendären *Herr der Ringe*-Effekteschmiede Weta und von ILM vorgestellt wird.

Eine Reihe rund um **3D Stereo** im Kino Metropol ermöglicht Einblicke in Original-Optik, darunter Vorträge von Bob Whitehill (Pixar) zum „Three-Dimensional Story Telling“, Sony Pictures Imageworks zu „Alice in Stereoland“ und Jayme Wilkinson (Blue Sky Studios) zu **Ice Age 3** und Michael Coldewey (Trixter). Dass die dritte Dimension auch für Computerspiele keine Zukunftsmusik, sondern ein realistisches Entwicklungsszenario

ist, belegen Präsentationen zum **Stereoscopic 3D Gaming** von Blitz Games, NVIDIA und Meant to be Seen.

**Visualization & Film** widmet sich den tiefgreifenden Änderungen für Ästhetik und Workflow des Filmemachens, die durch den technischen Quantensprung Visualisierung ausgelöst wurden. Möglichkeiten, die auch die Architektur oder Autoindustrie befruchten, wie die Vortragsreihe **Visualization & Design** zeigt.

Trotz perfekter Effekte spielen ausgewiesene **Animationsfilme** natürlich nach wie vor eine Hauptrolle bei der FMX. Dieses Jahr erwarten wir unter anderem Referenten von Walt Disney zu **Küss den Frosch** und **Tangled (Rapunzel)**, von Aardman zu **A Matter of Loaf and Death**, von Dreamworks zu **Drachenzähmen leicht gemacht** und vom Ludwigsburger Studio Soi zu **Grüffelo**. Die Adaptation des Kinderbuchklassikers wurde von der BBC als Weihnachtsfilm 2009 ausgestrahlt.

Dank der Kooperation mit der **VES** (Visual Effects Society) kommen auch 2010 hochkarätige VFX-Experten nach Stuttgart, darunter der Oscar-Gewinner und sechs Mal Oscarnominierte John Bruno mit „From *Avatar* – A 23 Year Journey with James Cameron“, Vorträge zu **District 9**, **Shutter Island** sowie Andy Hendrickson, Chief Technology Officer bei Walt Disney, über die zentrale Rolle von Forschung & Entwicklung für die Ästhetik der Disney-Produktionen.

Ebenso schöne Früchte trägt die Partnerschaft mit der **AIAS** (Academy of Interactive Arts & Sciences), die Redner aus dem Black Rock Studio, von Electronic Arts, Quantic Dream, den Blitz Games Studios sowie den Art Director David Hego von **Batman: Arkham Asylum** und zwei Referenten von Sony Santa Monica zum heißen Anwärter für das „Spiel des Jahres“ 2010, **God of War III**, für die FMX gewannen.

Die Sektion **Focus** präsentiert die Animationsszenen eines Landes oder einer Region. Neben Focus Hamburg und Focus Scandinavia wirft diesmal **Focus UK** ein Streiflicht auf die starke VFX-Branche jenseits des Ärmelkanals, unter anderem mit Beiträgen zu **Sherlock Holmes** und **Kampf der Titanen**. Der **Focus China** erkundet eine in den USA und Europa immer noch viel zu wenig bekannte Animations-Weltmacht. Eingeladen als Lotsen sind Kevin Geiger (Magic Dumpling Entertainment) zur zweiten „Kulturrevolution“ in China, die Beijing Film Academy, das Beijing Times Zuo You Animation Studio und das auf Kinderfilme spezialisierte Beijing Jin Ding Animation Studio.

Sehr grundsätzliche und sehr zukunftsorientierte Reflexionen bietet schließlich die **5D Conference**, eine Serie von denkbar hochkarätig besetzten Panels, die um das Thema **Immersive Design** kreisen. Das nahtlose und plattformübergreifende Arbeiten an künstlerischen Inhalten geht hier Hand in Hand mit einer maximal mitreißenden, „immersiven“ Erzählhaltung. Die 5D Conference 2010 beschäftigt sich mit dem Spiel, dem Welten-Bauen (World Building) und den Schnittstellen von realer und virtueller Welt.

### **Education & Recruiting: Wege ebnen für den Nachwuchs**

**Gegründet im Jahr 1994** als kleine Veranstaltung für Studenten, hat die FMX diese **akademische Prägung** bis heute behalten. Sie wird seit jeher organisiert vom Institut für Animation, Visual Effects und digitale Postproduktion der Filmakademie. Spürbar ist sie nicht nur im kollegial-entspannten Geist unter den Referenten und Branchenbesuchern. Die fachliche und praktische Nachwuchsförderung ist für die Veranstalter eine wirkliche Herzensangelegenheit:

Auf dem ausgebuchten **School Campus** sind 22 Hochschulen aus Deutschland, Dänemark, der Schweiz, Schweden, Neuseeland, Österreich und Großbritannien vertreten. An festen Ständen und in Vorträgen informieren sie über ihre Ausbildungsangebote. Der Zugang ist für interessierte Schüler und Abiturienten kostenlos. Als zusätzliche Attraktion im Steinbeis-Saal erwartet die jungen Besucher **The Gap**, eine Augmented-Reality- Installation, die reale Objekte und virtuellen Raum zu einem Abenteuerspiel verbindet.

Nach der Hochschule ist vor dem Job. Das **Recruiting** steht mittlerweile für viele junge Teilnehmer der FMX im Mittelpunkt ihres Besuchs. Wo sonst kann man ein Einzelgespräch mit den Personalverantwortlichen von Global Players anmelden? Wo sonst erhält man Informationen über aktuelle Vakanzen und gefragte Qualifikationen? Folgende Unternehmen suchen 2010 auf der FMX nach neuen Mitarbeitern: Aardman Animations, Animal Logic, ARRI, Black Rock, Blue Sky, Cinesite, Crytek, Deutsche Telekom, Double Negative, DreamWorks, Framestore, Ilion Animation Studios, Lucasfilm, LIGA\_01 Computerfilm, Mackevision, Moving Picture Company, Pixomondo, Red Vision, rise|fx, RTT, ScanlineVFX, Sony Pictures Imageworks, The Mill, Trixter Film, Ubisoft World Studios, Unexpected und Walt Disney Animation Studios. Außerdem berichten in der neuen Reihe „A Day in the Life of...“ bei den **Recruiting Sessions** erfolgreiche junge VFX- und Animationsspezialisten von ihrem Arbeitsalltag und ihrem Karriereweg.

### **Das Branchenforum: Trade Floor, Workshops, Company Showcase**

Die FMX besteht nicht nur aus Vorträgen. Der Ausstellungsbereich **Trade Floor** hält die Fachbesucher über relevante Innovationen in Sachen Hard- und Software auf dem laufenden. 2010 mit einem Schwerpunkt auf 3D Stereo, darunter auch die stereoskopischen Brillen der Carl Zeiss AG, und erstmals Teilnehmern aus Singapur und China. Die beliebten Experten-**Workshops** mit handfesten Praxistips stammen dieses Jahr von ARRI, CelAction, Chaos Group, Contact Singapore, Crytek, Exozet Effects, Maxon, Meilenstein Digital, Next Limit Technologies, Polynoid, studioNEST, Ventuz Technology, weltenbauer. und Xsens. Im vertiefenden Programm des **Company Showcase** präsentieren sich außerdem Autodesk, Chaos Group, NVIDIA, Side Effects, The Foundry sowie Deutsche Telekom mit einer ECHTZEIT Lounge und Symposium in Zusammenarbeit mit der

Fakultät für Gestaltung der Hochschule Augsburg.

### **Events: das Partner-Programm**

Unter dem Dach der FMX gestalten Programm-Partner eigene Veranstaltungen – viele davon sind schon zur guten Tradition geworden:

**Animation Production Day 2010.** Die Finanzierungsplattform, die von der FMX und dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart gemeinsam getragen wird, gewinnt von Jahr zu Jahr an Bedeutung. Der APD bringt Investoren mit Kreativen zusammen, die Animationsspielfilme oder TV-Serien realisieren möchten. Beim APD 2009 wurden in 600 vorgeplanten Einzelgesprächen 28 Projekte mit einem Gesamt-Produktionsvolumen von 140 Millionen Euro verhandelt. In der APD-Konferenz „Financing & Brands: Stereoscopic Strategies“ geht es dieses Jahr um die enormen wirtschaftlichen Herausforderungen von 3D für Produzenten und Geldgeber. Zum ersten Mal auf der FMX zu Gast ist die Berliner Entwicklerkonferenz **Quo Vadis**, die sich mit mehreren Vorträgen zu Browser-basierten Games einbringt.

Der **MFG Games Track** ist der Spiele-Industrie in Baden-Württemberg gewidmet, die mit Gamesforge aus Karlsruhe nicht nur die europäische Nummer 1 unter den Browser-Games- und MMOG-Independents, sondern auch eine ausgesprochen kreative Start-up-Szene vorweisen kann. Premiere auf der FMX – das **Visual**

**Experience Lab:** Die neue Initiative von MFG Innovation und dem Animationsinstitut der Filmakademie soll die Interaktions-, Visualisierungs- und Animationstechnologie miteinander in Verbindung bringen.

Auch dieses Jahr präsentiert die kleine, aber feine Ausstellung **Into the Pixel** herausragende graphische Arbeiten von Computerspiel-Künstlern.

Partytime: Bei der **FMX Echtzeit Party** im Club Rocker 33 trifft elektronische Musik auf visuelle Klänge. An den Schaltplanken: DJ Hanlomo and VJ Onni Pohl, die Künstlerin hinter dem Trailer der fmx/09. Die **FMX Closing Party** steigt Freitagnacht, 8. Mai in der Bett Lounge.

### **Journalisten – bitte vorher online akkreditieren**

Nicht nur die Tickets für die FMX gibt es vorab online. Auch Journalisten können sich in der Rubrik "Presse" bequem vom heimischen Computer aus [akkreditieren](#).

Die FMX ist eine Veranstaltung der [Filmakademie Baden-Württemberg](#), in Kooperation mit [VES](#) Visual Effects Society, [AIAS](#) Academy of Interactive Arts and Sciences, [ACM Siggraph](#), [5D Conference](#) und der [Hochschule der Medien Stuttgart](#). Sie findet zeitgleich statt mit dem Internationalen Trickfilmfestival Stuttgart ([ITFS](#)), mit dem zusammen sie den Animation Production Day ([APD](#)) veranstaltet. Unterstützt wird die FMX 2010 vom [Staatsministerium Baden-Württemberg](#), dem [Wirtschaftsministerium Baden-Württemberg](#), der [MFG Filmförderung Baden-Württemberg](#), der [MFG Innovationsagentur für IT und Medien](#) und der [FFA](#) Filmförderungsanstalt. Die FMX 2010 wird organisiert vom [Institut für Animation, Visual Effects und digitale Postproduktion](#) der Filmakademie Baden-Württemberg.

Kontakt Pressearbeit: Nicola Steller  
Tel. +49 7156 350616, Email: [nicola.steller@fmx.de](mailto:nicola.steller@fmx.de)

Journalisten finden im Bereich Presse eine Download-Möglichkeit für **Foto-Impressionen von der letztjährigen fmx/09** sowie für die aktuellen **Logos 2010**. Um die Bilder in hochauflösender Qualität herunterzuladen, klicken Sie bitte zunächst auf das gewünschte Motiv und dann auf "Original Image".  
Benutzername: fmxpress / Passwort: fmxpress / Foto-Credit: Reiner Pfisterer