

## Pressemitteilung #1: *Creating Worlds* ist das Thema der FMX 2018 | Erste Programmhilights stehen fest | FMX 2018 Trailer *Behind the Beard* Episode #1

Mit der Bitte um Veröffentlichung

### FMX 2018

Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media

24. bis 27. April, Stuttgart

Ludwigsburg, 14. Dezember 2017. *Creating Worlds* lautet das Thema der FMX 2018 - Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media. Für das Konferenzprogramm lassen sich bereits heute mit **Phil Tippett** (Tippett Studio) und **David Sproxton** (Aardman Animations) zwei erstklassige Referenten ankündigen. Außerdem startet *Behind the Beard*, die offizielle Trailerreihe zur FMX 2018 rund um die buchstäblich haarigen Abenteuer des **Bibers Bruno**.

#### ► FMX 2018 Thema *Creating Worlds*

Mit *Creating Worlds* blickt die FMX 2018 über die produktionsbezogenen und technischen Aspekte der Medien- und Entertainmentbranche hinaus und erweitert sie auf das gesamte Spektrum des kreativen Prozesses, von der ersten zündenden Idee bis hin zur Kreation und Vermarktung einer Intellectual Property (IP).

Ausgehend vom Thema *Creating Worlds* beschäftigt sich die FMX 2018 in Präsentationen, Workshops, Masterclasses, Screenings und auf Ausstellungsflächen mit allen Aspekten der Animation, VFX, Games und immersiven Medien. Neben künstlerischen Vortragsreihen zu *Concept Art*, *Sound Design* und *The Art of Animation* präsentiert die FMX 2018 neueste Technologien aus den Bereichen *Lighting & Rendering*, *Real-Time* sowie bahnbrechende Simulations- und Visualisierungstechniken. Innovative Projekte aus den Bereichen VR, AR und 360° werden Teil des vielfältigen Programms sein, des Weiteren neue Tracks wie *Characters & Creatures* und *World Building*, businessbezogene Themenblöcke wie *Managing Change* sowie gesellschaftskritische Präsentationen zum Thema *Social Impact*.

Die Erfahrung der Referierenden soll das Publikum dazu inspirieren, neue Welten zu kreieren, Ideen zu entwickeln, Technologien zu erfinden und anzuwenden, Sounds zu formen, visuelle Effekte zu gestalten, Regie zu führen, zu produzieren, designen, animieren und zu coden, und schließlich ein Publikum zu finden und eine Marke zu schaffen.

#### ► Erste Highlights der FMX 2018

Visuelle Effekte und digitale Animationen eröffnen heutzutage nahezu grenzenlose Möglichkeiten. Doch bilden diese Entwicklungen lediglich die Spitze eines Eisbergs, dessen Fundamente einst von zahlreichen Pionieren geschaffen wurden.

Die Idee des FMX Tracks *Then & Now* - kuratiert vom freien Journalisten **Ian Failes** - ist es, diese Pioniere der visuellen Effekte und Animationen sowie ihre Arbeit vorzustellen, die immer noch beträchtliche Maßstäbe für die heutige Zeit setzt. **Phil Tippett** (Tippett Studio) ist einer dieser Pioniere im Bereich der visuellen Effekte. Seine Präsentation spannt den Bogen über vierzig Jahre seiner Arbeit in der VFX-Branche - von der Stop-Motion-Technik in den ersten *Star Wars*-Filmen über die bahnbrechenden digitalen Effekte in *Jurassic Park* und *Starship Troopers* bis hin zu aktuellen Projekten wie sein episches Herzensprojekt *MAD GOD*.

Trotz aller Digitalisierung ist Stop Motion im Animationsbereich aktueller denn je. Mit *Shaun the Sheep* haben Aardman Animations nicht nur eine außergewöhnlich charakteristische Knet-Animationswelt kreiert, sondern auch eine umfassende Intellectual Property und damit eine starke und beliebte internationale Marke. Über diesen Prozess referiert **David Sproxton**, einer der Gründer des britischen Animationsstudios.

Zudem können erste Partner und Studiobeteiligungen bekanntgegeben werden. Einer der ersten Main Partner der FMX 2018 ist das britische Studio **Foundry**. Für den *FMX Marketplace* haben sich bereits **Golaem**, **Laubwerk**, **Mercenaries Engineering**, **Ranch Computing** und **RebusFarm** angemeldet. Am *Recruiting Hub* werden die Teams von **TRIXTER**, **The Mill** und **MPC** teilnehmen.

#### ► FMX 2018 Trailer *Behind the Beard*

Begleitet wird die FMX 2018 von **Bruno, dem Biber**. Bruno ist der Star der offiziellen FMX 2018-Trailerreihe *Behind the Beard*, deren Episoden von nun an bis zur Veranstaltung sukzessive veröffentlicht werden. Zum ersten Mal in der Geschichte der FMX gibt es neben den Trailern auch ein Tabletgame mit dem Titel *Behind the Beard – Beaver your Beard*. Die Welt von Bruno wurde im Rahmen eines transmedialen Projekts von Studierenden des Animationsinstituts (Regie: **Noel Winzen**, **Marc Angele** | Producer: **Ela Duca** | Technical Director: **Tim Lehr**) in Kooperation mit der Staatlichen Hochschule für Musik Trossingen entwickelt.

In der [ersten Episode](#) wird Bruno unerwartet mit einem Sturm konfrontiert. Unglücklicherweise wird dies nicht die einzige Naturgewalt bleiben, die seine Welt aus den Angeln hebt. Die Trailerreihe *Behind the Beard* thematisiert die kleinen Alltagsorgen von jener Sorte, die zunächst unbedeutend erscheinen, sich dann jedoch zu einem gewaltigen Problem entwickeln können. Dieses sehr nachvollziehbare Thema wird dargestellt in den Geschichten um Bruno, einem kleinen im Wald lebenden

Biber, und Ben, einem bärtigen Hipster.

[Hier](#) mehr erfahren zu ***Behind the Beard***.

Die nächste ***Behind the Beard***-Episode wird im Januar 2018 veröffentlicht.

Der Ticketverkauf der FMX 2018 startet am 12. Januar 2018 über die [FMX-Webseite](#).

---

#### ► **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

##### **Nicola Steller**

Conference Press Coordinator

#### ► **Presseakkreditierung**

Ihre Presseakkreditierung für die FMX 2018 können Sie ab 12. Januar 2018 über die [FMX-Website](#) anfragen.

#### ► **Pressebilder**

Auf der Website der FMX steht für Journalisten im Media-Bereich das diesjährige [FMX 2018-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](#)), [ACM Siggraph](#) und dem [World Building Institute](#) statt. Die FMX ist ein Event der [Filmakademie Baden-Württemberg](#), das vom [Animationsinstitut](#) organisiert wird. Gemeinsam mit dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart ([ITFS](#)) veranstaltet die FMX den Animation Production Day 2018 ([APD](#)), der sich an ein Fachpublikum richtet.

Weitere Informationen unter: [www.fmx.de](http://www.fmx.de)