



Glenn Entis, Senior Vice President und Chief Visual and Technical Officer EA Worldwide Studios, bei seiner Keynote



Der „Regio Summit“ mit der vom war einem der Konferenzteile, bei denen die Gamesbranche eingebunden war

**Stuttgart (st) – Über 6000 Besucher nahmen an der fmx/08 teil, die Anfang Mai in Stuttgart stattfand. Sie ist damit ein fester Treff der Animationsbranche, zu der wie selbstverständlich auch Spieleentwickler zählen.**



Game Makers Roundtable (v. l.): Boyd Multerer und Ryan Wilkerson (beide Microsoft), Alex Laurant (LucasArts), Cevat Yerli (Crytek) und Diskussionsleiter Joseph Olin von der Academy of Interactive Arts and Sciences

Fotos: Reiner Pfisterer

Games längst fester Bestandteil der fmx/08

# „Ein schöner Erfolg“

„Die fmx/08 war ein schöner Erfolg. Wir sind auch dieses Jahr außerordentlich angetan davon, wie sehr die große digitale Community die FMX mittlerweile für sich nutzt. Denn neben unserem umfangreichen Programm verstehen wir uns besonders als Kristallisationspunkt für viele persönliche Begegnungen. Was hier an Austausch, Networking und – gerade auch für unsere jungen Besucher – an erfolgreichem Recruiting stattfand, war phänomenal“, ist Prof. Thomas Haegele, Leiter des Instituts für Animation, Visual Effects und digitale Postproduktion bei der Filmakademie Baden-Württemberg, mit der fmx/08 weit mehr als zufrieden. Und in der Tat hat sich die fmx auch bei ihrer nunmehr 13. Ausgabe wieder ein Stück weiterentwickelt. Inzwischen zählt die einst als Lehrveranstaltung gestartete Konferenz zu den weltweit wichtigsten Treffpunkten für eine Branche, die aus der Welt des Entertainments nicht mehr wegzudenken ist. Denn in Stuttgart sind die führenden Köpfe aus der digitalen Animation, der visuellen Effekte, ja, des gesamten

Bereichs des digitalen Entertainments vor Ort. Die Zahl der Vorträge und Podiumsdiskussionen hat inzwischen ein Ausmaß angenommen, dass sich ein Besucher gleich mehrfach klonen müsste, um wirklich an den vier Konferenztagen alles sehen zu können. Was die deutlich über 6000 Besucher, von denen zwei Drittel Branchenprofessionals und nur ein Drittel Studenten waren, nicht von einem Besuch abhalten konnte.

## „Angetan von der Community“

Schließlich bot die fmx/08 dank der Anwesenheit fast aller namhafter Animationsstudios und Visual-Effects-Majors – ob Disney, Pixar, DreamWorks, Aardman, ILM, LucasArts, Framstore oder Double Negative – allen Teilnehmern gleich mehrere absolute Highlights. Ebenso fehlte es aus der Welt der Spiele nicht an namhaften Unternehmen: Auch Electronic Arts, Ubisoft, Sony oder Crytek waren in Stuttgart vertreten. Ein Faktor von mehreren bei der

Erstellung des hochwertigen Konferenzprogramms war zweifelsfrei die Zusammenarbeit mit der Visual Effects Society (VES), die über hervorragende Kontakte verfügt. So verwundert es dann auch nicht, dass über 40 Prozent der Besucher aus dem Ausland kamen. Insgesamt waren Vertreter aus 40 Nationen nach Stuttgart gereist. Neben der eigentlich Konferenz, auf der erneut Einigkeit über die Wichtigkeit der beiden Megatrends Konvergenz und Interaktivität demonstriert wurde, waren auch die zahlreichen weiteren Angebote wie das fmx/forum, das sich als Mittler zwischen Industrie und jungen Talenten versteht, ein voller Erfolg. Beim Animation Production Day, einem Gemeinschaftsprojekt der fmx des internationalen Trickfilmfestivals Stuttgart und der Michael Schmetz Mediaconsult kamen 270 One-to-One-Meetings zustande. Bestärkt durch diesen Erfolg soll der Animation Production Day 2009 wieder stattfinden. Und zwar erneut dann, wenn sich vom 4. bis 7. Mai in Stuttgart die Weltelite der Animation zur fmx/09 trifft.