

**FMX2024**  
**CONNECTING IDEAS**

ON SITE APRIL 23-26  
ON DEMAND APRIL 27-MAY 31



## Pressemitteilung #7 – Das Programm ist Online - neu dabei: das Metaverse, Inklusion und THE CREATOR

Zur sofortigen Veröffentlichung

### FMX 2024

Film & Media Exchange

**On Site 23. bis 26. April 2024**

**On Demand 27. April bis 31. Mai 2024**

**Stuttgart, 8. März 2024.** Es sind keine 50 Tage mehr bis zur FMX 2024, und das **Programm**, das nun Online steht, hat schon deutlich Gestalt angenommen. Ein spektakulärer Neuzugang: **Marc Petit** hat einen Programmteil zum Metaverse kuratiert mit **Neal Stephenson**, der vor 30 Jahren den Begriff geprägt und das "Metaverse" vorhergesehen hat in seinem visionären Roman "Snow Crash".

Wir freuen uns außerdem auf eine Präsentation zum Spielfilm **THE CREATOR**, einem Science-Fiction-Drama, das viel Stoff zum Nachdenken bietet. Bei der FMX werden **Charmaine Chan & Amanda Johnston Batt** von **Industrial Light & Magic** (ILM) über ihre außergewöhnliche Effekt-Arbeit sprechen.

Diversität, Gleichstellung und Inklusion spielen ebenfalls eine wichtige Rolle bei der Konferenz. **Jinko Gotoh** und **Julie Ann Crommett**, federführende Persönlichkeiten bei Women In Animation (WIA), haben erneut einen Programmteil gestaltet, der sich damit auseinandersetzt, wie man Menschen bestärken und unterstützen kann, deren Gender-Identität unterrepräsentiert ist in Animationskunst, -technologie und -produktion.

Nicht zuletzt setzt die FMX einen Fokus auf **Expanded Reality (XR): Volker Helzle**, Professor für Forschung und Entwicklung am Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg, hat ein Programm kuratiert, in dem fünf paneuropäische Projekte vorgestellt werden zu Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und den Werkzeugen von morgen, mit denen man sie herstellen kann - inklusive künstlicher Intelligenz (KI).

Wer unsere gemeinsame **Pressekonferenz** mit dem **ITFS** (Internationales Trickfilm-Festival Stuttgart) und **den APDs** (Animation Production Days) verpasst hat, kann sie nachsichten. Die Grußbotschaft des FMX Conference Chair **Jan Pinakva** zum diesjährigen Motto **CONNECTING IDEAS** ist [hier](#) verfügbar, ein Programm-Überblick des FMX Project Managers **Mario Mueller** [hier](#). Wenn Sie die gesamte Pressekonferenz sehen wollen, klicken Sie bitte [hier](#). Und wenn Sie die besondere FMX-Atmosphäre live erleben wollen, bekommen Sie im **FMX Ticketshop** Ihre Presseakkreditierung.

### Aktuelle Programm-Bestätigungen für die FMX 2024

#### **IMMERSIVE WEB & SPATIAL COMPUTING: Developing Open Standards for the Metaverse,** kuratiert von **Marc Petit** vom **Metaverse Standards Forum**

Dieser Track untersucht, wie Open Standards ins 3D-Internet integriert werden können. In Diskussionen geht es um Europas Nutzer-zentrierten Metaverse-Ansatz, den Einsatz von KI in Storytelling und Gaming und die Rolle von Browsern in 3D. Referenten sind der Bestseller-Autor **Neal Stephenson**, **Patrick Cozzi** (Cesium), **Anne Bajart** (European Commission) sowie Experten von Google, ThatOpenCompany, W3C und der Academy Software Foundation.



THE CREATOR beschreibt eine Zukunft, in der die Grenze zwischen Menschen und Androiden verschwimmt. Copyright: Disney+/ILM

### VFX FOR FEATURES: Ein Blick hinter die Kulissen von THE CREATOR

**Charmaine Chan** (VFX Supervisor) und **Amanda Johnstone-Batt** (CG Supervisor) von Industrial Light & Magic (ILM) erläutern die Vorproduktion, den Dreh und die VFX-Postproduktion für Gareth Edwards' Spielfilm **THE CREATOR**. Von frühen Konzepten und Designs hin zur Virtual Production und Edwards' besonderer Art, zu Drehen und Bildern zu finalisieren, wird das Team den gesamten Prozess aufrollen und zeigen, wie VFX bei jedem Schritt ein integraler Partner waren.

**THE POWER OF COLLABORATION: Global Inclusion, Community, and Connection,**  
kuratiert von **Julie Ann Crommett** (Collective Moxie, WIA) and **Jinko Gotoh** (Producer, WIA)

Um Ideen global zu verbinden, müssen wir eine Industrie schaffen, in der wir alle dazugehören. Dieser Track baut auf das Inklusions- und Nachhaltigkeits-Thema vom Vorjahr auf und fordert alle auf, uns auf Verbundenheit und Gemeinschaft zu verpflichten. Wie können wir unsere menschlichen Gemeinsamkeiten anerkennen und zugleich unsere Einzigartigkeit zelebrieren? Wir werden verschiedene Aspekte des Storytellings ausloten und uns fragen, was wir tun können, um mehr Empathie und Verbundenheit zu erreichen, die notwendig sind für unseren geteilten Erfolg. Die Besucherinnen und Besucher werden neue Ideen und handfeste Maßnahmen mitnehmen, die sich unmittelbar auf ihre Organisationen, Gemeinschaften, Technologien und kreative Arbeit auswirken.

**Izumi Yoshida** wird über den Entstehungsprozess ihres preisgekrönten Kurzfilms THE BRIDGE sprechen, der sich um soziale Schwierigkeiten dreht und um Heilungsprozesse nach einem Krieg. Sie hat mit einem rein weiblichen Team gearbeitet.

**Julie Ann Crommett** wird eine Gesprächsrunde moderieren zur Repräsentanz von LGBTQ+-Personen in VFX und Animation mit **Bret Parker** (director, PETE), **Charmaine Chan** (THE CREATOR, ILM), **Nosipho Maketo-van den Bragt** (Chocolate Tribe) und **Michaela Olsen** (Mighty Oak). Sie werden darüber diskutieren, wo sie Kontakt zu LGBTQ+-Identitäten haben in ihrem Leben, ihrer kreativen Arbeit, ihren Aufenthaltsorten und ihren Firmen. Das Publikum kann hier mitnehmen, welche Möglichkeiten es in unserer Industrie für LGBTQ+-Personen und ihre Geschichten gibt.

Die Studioleiterinnen **Michaela Olsen** (Mighty Oak) und **Noriko Matsumoto** (Dwarf Studios) werden die FMX-Bühne nutzen für ein vertiefendes Gespräch über Repräsentanz und Inklusion in der Stop Motion-Animation. Sie werden darüber reden, wie sie ihre Firmen aufgebaut haben, mit welchen handfesten Maßnahmen man Inklusion vorantreiben kann und was wir global voneinander lernen können.



**EXPANDING REALITIES: EU XR Track - eine Reihe besonderer XR Innovation Actions am Eröffnungstag**

Hier gibt es Einblicke in fünf XR-Projekte, die die Europäische Kommission finanziert: **PANEURAMA**, **MAX-R**, **EMIL**, **XRECO** und **TRANSMIXR**. Die gemeinschaftlichen Anstrengungen tragen dazu bei, die Zukunft der Expanded Reality mitzugestalten und das transformative Potenzial, das alle diese Projekte mit sich bringen für unterschiedliche Technologien und Industrien. Die Besucher erfahren aus erster Hand, worum es bei diesen Projekten geht, und im Foyer des Bertha-Benz-Saals den gesamten Eröffnungstag über eintauchen in Live-Demonstrationen.

**Forum News: Der School Campus ist ausgebucht**

Der School Campus ist randvoll bis auf den letzten Platz. Die Besetzung verspricht ein anregendes Zusammentreffen nationaler und internationaler Medienschulen, die ihre jüngsten Projekte zeigen. Im Marketplace versammelt sich eine starke Mischung aus großen Playern und Start-ups aus der ganzen Welt, auch dieser Teil des FMX Forums dürfte bald ausgebucht sein. Der Recruiting Hub füllt sich ebenfalls stetig mit Studios, die auf der Suche nach Talenten sind.

Darüber hinaus herrscht eine große Nachfrage, Workshops abzuhalten, in denen Unternehmen dem Publikum zeigen, wie es ihre jüngsten Produktentwicklungen am besten nutzen kann. Hier ist eine Liste der aktuellen Neuzugänge:

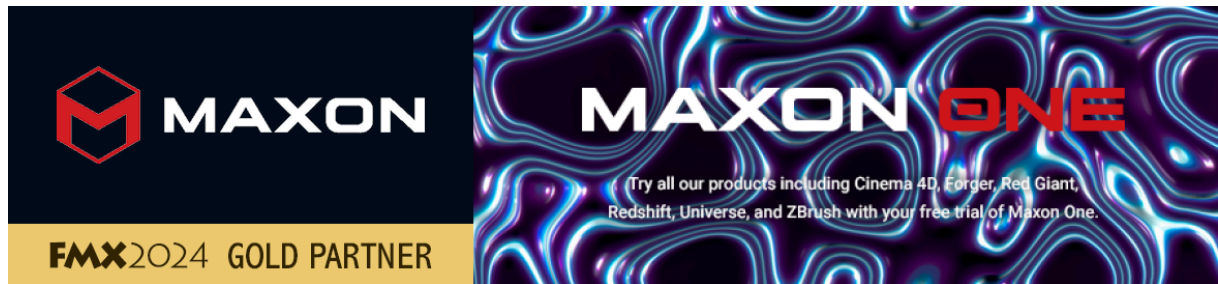
**Marketplace:** [3D Connexion](#), [Optitrack](#), [ThePack](#), [Xencelabs](#), [Rigsters](#).

**Workshops:** [Pixar's RenderMan](#), [Prism](#), [Select VFX Studio](#).

**Recruiting Hub:** [Dassault Systèmes 3DExcite](#), [Ghost VFX](#), [Ingenuity Studios](#), [Skydance](#).

**School Campus:** [Arts University Bournemouth](#), [Luleå University of Technology](#), [Mediadesign Hochschule für Design und Informatik - University of Applied Sciences](#), [Merz Akademie - University of Applied Art, Design and Media](#), [Vancouver Animation School](#).

Auf dem School Campus wird auch [ACCESS:VFX](#) zu finden sein, eine globale Non-Profit-Organisation, die Inklusion und Diversität vorantreibt in der VFX-, Animations- und Gaming-Branche - und außerdem der beliebte Buchhändler [Breakpoint Books](#).



#### Gold Partner: Maxon

**Maxon** entwickelt leistungsstarke Softwarelösungen für Kreative in den Bereichen 2D- und 3D-Design, Motion Graphics, VFX, Visualisierung und Games. Das Produktportfolio von Maxon umfasst die [Cinema 4D](#)-Suite für 3D-Modeling, -Simulation und -Animation, die mobile Sculpting-App [Forger](#), die vielseitige [Red Giant](#)-Produktpalette mit Werkzeugen für Schnitt, Motion Design und Filmproduktion, der ultraschnelle [Redshift](#) Renderer und [ZBrush](#), der Industriestandard für digitales Sculpting und Painting.

Weitere Informationen zu Maxon finden Sie [hier](#).

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

**Pressekontakt**  
[press@fmx.de](mailto:press@fmx.de)

**Bernd Haasis**  
Communication & PR  
[bernd.haasis@fmx.de](mailto:bernd.haasis@fmx.de)  
+49 (0)7141 969828-86

In unserem [Pressebereich](#) finden Sie alle aktuellen **Pressemitteilungen**, **Pressefotos** bereits bestätigter Veranstaltungen, unser **Logo Kit** sowie unseren **CI Guide**. Bei Fragen wenden Sie sich jederzeit gerne an uns unter [press@fmx.de](mailto:press@fmx.de).

#### Impressum:

Die FMX wird vom [Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg](#) und dem [Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg](#), der [MFG Filmförderung Baden-Württemberg](#) und der [Stadt Stuttgart](#) gefördert und findet in Kooperation mit [ACM Siggraph](#) statt. Die FMX wird von der [Filmakademie Baden-Württemberg](#) organisiert und richtet gemeinsam mit dem [Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart \(ITFS\)](#) die [Animation Production Days \(APD\)](#) aus.

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