

**FMX2024**  
**CONNECTING IDEAS**

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



## Pressemitteilung #8 – Das Leben nach der Apokalypse, Geisterjäger und die Vier-Tage-Woche

Zur sofortigen Veröffentlichung

### FMX 2024

Film & Media Exchange

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

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

**Stuttgart, 5. April 2024.** Das Leben nach der Apokalypse ist ein wiederkehrendes Thema in fiktionalen Stoffen. Die jüngste Erzählung namens **FALLOUT**, ausgedacht von Jonathan Nolan (WESTWORLD), wird am 11. April auf die Bildschirme kommen - und bereits am 24. April zur FMX. Weniger als drei Wochen vor Beginn der Konferenz ist das FMX-Programm komplett. Die **Ticketinhaber** erwarten einige echte Leckerbissen.

Der **KUNG FU PANDA** ist zurück und sein viertes Abenteuer ein gutes Beispiel für zeitgenössische Animation auf höchstem Niveau. Und wer hätte gedacht, dass Bill Murray noch einmal in die Rolle eines Ghostbusters schlüpft? Die Hauptattraktion in **GHOSTBUSTERS: FROZEN EMPIRE** sind aber die Geister - auch bei der FMX.

Bei der Konferenz geht es um atemberaubende Bilder, aber auch darum, was es gesellschaftlich bedeutet, in einem hochflexiblen Wirtschaftszweig zu arbeiten, der häufig Pionierarbeit leistet in **aktuellen Debatten** zu Themen wie **Diversität und Inklusion, Künstliche Intelligenz** oder der **Vier-Tage-Woche**.

Bei Fragen zum **FMX-Programm** und den **Referenten** nehmen Sie gerne **Kontakt zu uns auf**. Ein **Facts & Highlights Sheet** steht auf Deutsch und Englisch **zum Download bereit**.

Presseakkreditierungen sind im **FMX Ticketshop** erhältlich.

## DIE JÜNGSTEN PROGRAMM-BESTÄTIGUNGEN



Desaströse Ereignisse, spektakulär in Szene gesetzt, geben in FALLOUT die Richtung vor - Copyright: Amazon Prime Video

### VFX FOR EPISODIC: Die Erschaffung der Welt von FALLOUT

Das preisgekrönte Visual Effects Team - Jay Worth (Overall VFX Supervisor), Andrea Knoll (Producerin) und Andreas Giesen (RISE | Visual Effects Studios) - wird live auf der Bühne zeigen, welche physischen und digitalen Produktionsmethoden es eingesetzt hat, um die Welt in der ersten Staffel von FALLOUT zu erschaffen.



The bear is back: KUNG FU PANDA 4 - Copyright: DreamWorks Animation

### FEATURE ANIMATION: Collaborative Design in KUNG FU PANDA

Jason Mayer, Head of FX, wird das Publikum durch die stilistischen Entscheidungen führen, die über mehrere Abteilungen hinweg getroffen wurden, um die Design-Sprache zu stärken, die den gesamten Film prägt. Horror-inspirierte Verwandlungen, ungewöhnlich inszenierte Rückblenden, mystische Portale und bildmächtige Showdowns: die Artists und Techniker von DreamWorks Animation haben an jedem Punkt in der VFX-Pipeline 2D- wie auch 3D-Einflüsse eingebracht und miteinander verschmolzen, um zur angestrebten finalen Vision zu gelangen.



Die GHOSTBUSTERS sind wieder da - und mit ihnen eine neue Generation von Geistern - Copyright: Sony Pictures Imageworks

### VFX FOR FEATURES: Macht euch auf etwas gefasst: Sony Pictures Imageworks präsentiert GHOSTBUSTERS: FROZEN EMPIRE!

Wen ruft ihr, wenn die Welt einfriert? Sony Pictures Imageworks! Der FX Supervisor Chris Messineo wird einen exklusiven Blick hinter die Kulissen der Produktion von GHOSTBUSTERS: FROZEN EMPIRE gewähren. Seine Präsentation konzentriert sich auf die künstlerischen und technologischen Innovationen, die das Produktionsteam entwickelt hat für diesen mit Spannung erwarteten Spielfilm.

Unter der Regie von Gil Kenan kehrt die Familie Spengler in GHOSTBUSTERS: FROZEN EMPIRE dahin zurück, wo alles angefangen hat: zur ikonischen Feuerwache in New York City. Dort schließt sie sich mit den original Ghostbusters zusammen, die ein streng geheimes Forschungslabor entwickelt haben, um die Geisterjagd auf die nächste Stufe zu heben. Doch als die Entdeckung eines historischen Artefakts eine böse Macht entfesselt, müssen die neuen und die alten Ghostbusters ihre Kräfte bündeln, um ihr Zuhause zu schützen und die Welt vor einer zweiten Eiszeit zu bewahren.



**THE RESPONSIBLE STUDIO, kuratiert von Ilija Brunk:  
Die verändernde Wirkung der innovativen Vier-Tage-Woche des Bomper Studios**



Wir tauchen ein in die Reise des Bomper Studios hin zur Vier-Tage-Woche mit dem Gründer Emlyn Davies. Er wird die strategischen Neuausrichtungen und Schlüsselmomente auf der Suche nach einer verbesserten Work-Life-Balance offenbaren sowie die Triebfedern und Herausforderungen, die den Wandel hin zu einer innovativen Arbeitsorganisation vorangetrieben haben. Er wird Einblicke in die gestrafften Produktionsprozesse geben und erklären, wie Bomper Studio Bedürfnisse seiner Kunden im Rahmen dieses Paradigmenwechsels effektiv erfüllt.

"Es war zunächst sehr beängstigend, denn es ist eine Reise ins Unbekannte", sagt Emlyn Davies von Bomper Studio in Cardiff über die Zeit, als sie die Vier-Tage-Woche zu implementieren begannen. Nun, da Bomper seit beinahe zwei Jahren damit arbeitet, erklärt er: "Wir haben insgesamt keinerlei Rückgang in der Qualität unserer Arbeit festgestellt" – "wir haben Deadlines eingehalten, es ist wirklich eine Win-win-Situation für alle Beteiligten."

## FORUM NEWS

Wir freuen uns, zwei weitere Premium Partner an Bord zu haben: Houdini als Gold Partner und Foundry als Silver Partner. Beide sind langjährige Partner der FMX. Sie werden uns wieder viele faszinierende Inhalte bieten in ihren Company Suites und Workshops. Das Houdini-Angebot ist [hier](#) zu finden, das Foundry-Angebot [hier](#).



### GOLD PARTNER: Houdini

SideFX freut sich, den **Houdini HIVE** zur FMX 2024 zu bringen. Wir haben ein starkes Lineup mit Artists von Studios wie [RISE](#), [The Marmalade](#), [Territory](#), [Bottleship](#), [DoubleJump](#), [Untold](#), [El Ranchito](#) und anderen. Sie zeigen in unserer Company Suite, wie sie Houdini bei ihrer Arbeit einsetzen. Es wird um Houdinis Solaris für Lookdev, Layout und Lighting gehen, um VFX Workflows, Creature FX, Pipeline-Automatisierungs-Lösungen und sogar um Technologie fürs autonome Autofahren. Zu finden sind wir im [Raum Mannheim](#) den gesamten Mittwoch über sowie am Donnerstag.

Houdini ist von Grund auf als prozedurales System konzipiert. Es gibt Künstlern die Möglichkeit, frei zu arbeiten, iterativ vorzugehen und Arbeitsabläufe schnell mit Kollegen zu teilen. Mit Houdini können Sie auch in weit fortgeschrittenen Produktionsprozessen noch kreative Entscheidungen treffen, da Änderungen an Houdini-Nodes aufs gesamte Netzwerk zurückwirken und völlig neue und einzigartige Ergebnisse hervorbringen. Diese Option, direkt einzugreifen, steht während des gesamten kreativen Prozesses zur Verfügung und ermöglicht es, Entscheidungen in letzter Minute zu treffen, die in einer traditionellen CG-Pipeline zu kostspielig wären.

Weitere Informationen zu Houdini [gibt es hier](#).



### SILVER PARTNER: Foundry

**Foundry** baut auf eine 25-jährige Geschichte in der Entwicklung kreativer Software für die Medien- und Unterhaltungsindustrie auf mit einem Portfolio preisgekrönter Produkte. Foundry bringt die Kunst und Technologie visueller Erfahrungen voran mit kreativen Marktführern in aller Welt, darunter große Filmstudios und Postproduktionshäuser wie ILM, DNEG, Pitch Black, Walt Disney Animation Studios, Wētā FX, Pixar, Marvel, Netflix, Framestore und Technicolor Creative Studios.

Im Verbund mit diesen Partnern löst Foundry komplexe Herausforderungen an die Visualisierung, um unglaubliche Ideen Realität werden zu lassen. Foundry-Produkte werden dafür eingesetzt, atemberaubende visuelle Effekte und Animation zu erzeugen für ein breites Spektrum von Spielfilmen, Serienproduktionen und Werbeclips. Foundry Software war ein integraler Bestandteil der Produktion sämtlicher Filme, die in den vergangenen zehn Jahren den VFX-Oscar gewonnen haben, und wird in der Industrie auf höchster Ebene anerkannt und gewürdigt.

Foundry kehrt zurück zur FMX mit besonderen Gästen von BlueBolt, DNEG, Framestore, Pixomondo und anderen. Experten aus Animation und VFX stellen die neuesten Entwicklungen von Foundry vor und blicken hinter die Kulissen von [NIMONA](#), [NAPOLEON](#), [HOUSE OF THE DRAGON](#) und [GUARDIANS OF THE GALAXY Vol. 3](#).

Weitere Informationen zu Foundry [gibt es hier](#), ein Showreel [hier](#).

Wie in früheren Jahren veranstaltet die FMX eine gemeinsame Kinovorführung mit dem **Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart** (ITFS). Das Publikum bekommt die seltene Gelegenheit, eine Streaming-Produktion auf der großen Leinwand zu sehen: Die Dramödie der charmanten Gestaltwandlerin im Animationsspielfilm **NIMONA**, dessen Entstehung bei der FMX diskutiert wird.

Die FMX-Programmreihen **GLOBAL INCLUSION, COMMUNITY AND CONNECTION** wie auch **RAW & RELEVANT**, kuratiert von **Julie Ann Crommett** (Women in Animation) bzw. **Andreas Hykade** (Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg) teilen sich Gäste und Veranstaltungen mit dem ITFS.

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 ein **Facts & Highlights Sheet** auf Deutsch und auf Englisch, alle aktuellen **Pressemitteilungen, Pressefotos**, 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. 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)