



# RHYTHM OF CHANGE

ON SITE MAY 6-9 | ON DEMAND MAY 10 - JUNE 10

## FMX 2025: Facts

[FMX – Film & Media Exchange](#) ist Europas einflussreichste Konferenz für Animation, Visuelle Effekte (VFX), Interaktive und Immersive Medien. Gegründet 1994 als Informationsveranstaltung für Studierende der Filmakademie Baden-Württemberg, hat sich die FMX schnell zur Informations- und Netzwerkplattform für renommierte Experten aus aller Welt entwickelt.

Vom **6. bis zum 9. Mai 2025**, bietet die **FMX** im Haus der Wirtschaft Präsentationen, Diskussionsrunden, Workshops und einen Ausstellungsbereich. Ein Großteil der Konferenzinhalte ist **vom 10. Mai bis zum 10. Juni on Demand** verfügbar.

Gründung	Veranstaltungsort	Konferenzsprache	FMX 2025	Ausgabe
1994	Haus der Wirtschaft	Englisch	May 6-9	29

Bei der FMX geben internationale Profis Einblicke in aktuelle **kreative, technische und geschäftliche Entwicklungen** in der Medien- und Entertainment-Branche. **Rund 250 Speaker** werden kreative Lösungen diskutieren, brandneue Tools vorstellen und über innovative Businessmodelle sprechen. Es wird Vorträge zu VFX und Animation in Spielfilmen und Serien geben. Weitere aktuelle Themen der FMX sind **XR, Künstliche Intelligenz, Digital Humans**, sowie **Diversität, Gleichstellung und Inklusion**.

Der **Marketplace** lädt Besucherinnen und Besucher dazu ein, die Innovationen marktführender Unternehmen und Start-ups zu testen. **Workshops, Masterclasses und Showcases in den Company Suites** geben vertiefte Einblicke in aktuelle internationale Entwicklungen. Hochkarätige Studios suchen Talente im **Recruiting Hub**, Schulen aus aller Welt präsentieren ihre Programme und Projekte im **School Campus**.

Die Konferenz hat sich den Ruf erarbeitet, eine Plattform mit internationaler und doch intimer Atmosphäre zu sein, die Fachleuten und Studierenden vielfältige Möglichkeiten bietet, Kontakte zu knüpfen und sich auszutauschen.

## Das Motto der FMX 2025: RHYTHM OF CHANGE

Die Medienlandschaft verändert sich. Wechselnde Geschäftsmodelle, Konsolidierungen und rasante Entwicklungen der Künstlichen Intelligenz rütteln die Branche auf.

Inmitten des Wandels unseren Rhythmus zu finden, stellt eine große Herausforderung dar. Unverändert bleibt der Bedarf nach menschlicher Wahrnehmung, Urteilskraft und kreativer Entscheidungsfreude.

Wie können wir sicherstellen, dass Produktionstechnologien die Ziele und Absichten von Kreativen fördern und unterstützen, die durch ihre Kunst dafür sorgen, dass wir menschlich und verbunden bleiben?

Von der Bildung zur Gestaltung, von der Produktion zur Distribution: Die FMX 2025 wird Einblicke und Inspirationen bieten, wie wir Herausforderungen meistern und die vor uns liegenden Möglichkeiten gestalten können.



# RHYTHM OF CHANGE

ON SITE MAY 6-9 | ON DEMAND MAY 10 - JUNE 10

## FMX 2025 Program Chair: Paul Debevec

Paul Debevec machte 1992 einen Abschluss in Computertechnik und Mathematik an der University of Michigan, Ann Arbor. 1996 promovierte er in Informatik an der University of California, Berkeley.

Er ist der Chief Research Officer bei **Eyeline Studios in Los Angeles**. Er betreut dort R&D für **visuelle Effekte (VFX) und Virtual Production** mit Computer Vision, virtuellen Bildern und Maschinellem Lernen. Sein Light Stage 3-System aus dem Jahr 2002 war eine Pionierleistung der Virtual Production: Er beleuchtete Schauspielende mit virtuellen Umgebungen auf LED-Monitoren und ermöglichte damit **licht- und farbkonformes Compositing**.

Pauls Technologien für Photogrammetrie, HDR-Bilder, Image-based Lighting und fotorealistische digitale Charaktere wurden eingesetzt für Schlüssel-VFX-Szenen in **"Matrix", "Spider-Man 2", "Benjamin Button", "Avatar", "Gravity", "Oblivion", "Maleficent", "Furious 7", "Blade Runner: 2049", "Gemini Man", "Free Guy"** und in zahlreichen Games.

Paul wurde mehrfach ausgezeichnet für sein Wirken in den Bereichen visuelle Effekte und virtuelle Produktion. Er bekam unter anderem **zwei Academy Awards** für wissenschaftliche und technische Leistungen und die Progress Medal der Society of Motion Picture and Television Engineers. 2022 wurde er mit dem Charles F. Jenkins **Lifetime Achievement Emmy Award** ausgezeichnet.

Paul ist ein Governor der Visual Effects Branch der Academy of Motion Picture Arts and Sciences, ein Fellow der Visual Effects Society sowie ein Adjunct Research Professor an der University of Southern California.

*"Wir fühlen uns geehrt, dass Dr. Paul Debevec, Meister des Lichts, sich bereit erklärt hat, bei der FMX 2025 die Rolle des Program Chairs zu übernehmen. Er war maßgeblich daran beteiligt, eine ganze Disziplin der Bilderfassung und -erstellung zu begründen mit großem Einfluss auf visuelle Effekte, virtuelle Produktion und darüber hinaus. Pauls Netzwerk reicht in die höchsten Ebenen der akademischen Welt sowie der Kreativindustrie, und wir freuen uns über seine unschätzbare Mitwirkung. Außerdem ist er ein wirklich netter Kerl!"*

*Dr Jan Pinkava, FMX Conference Chair*

## Press Contact

FMX Communication & PR: Bernd Haasis, [bernd.haasis@fmx.de](mailto:bernd.haasis@fmx.de), +49 (0) 7141 969 828 86

FMX Press Interview Coordination: Nicola Steller: [nicola.steller@fmx.de](mailto:nicola.steller@fmx.de), +49 (0)7156 3506 16