

FMX2025

RHYTHM OF CHANGE

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



Pressemitteilung #7 | Zur sofortigen Veröffentlichung

Eine Fundgrube der Kreativität - Early Bird verlängert

Stuttgart, 26. März 2025.

Empfehlungen für die FMX 2025? Da können wir helfen: Wir haben **aus den vielen Konferenz-Highlights eine kleine Auswahl** zusammengestellt. Wie in jedem Jahr ist das Programm umfangreich und bietet das Neueste, was VFX, Animation und digitale Medien angeht.

Themen sind unter anderem die **Kameraarbeit im digitalen Zeitalter**, VFX-Kreativität in HBOs „**The Penguin**“ und Marvel Studios' „**Captain America**“: **Brave New World**“, Animationsgeheimnisse in Aardmans „**Wallace & Gromit**“ und Pixars „**Win or Lose**“, **Expanded Realities** - und natürlich **Künstliche Intelligenz**, und wie man damit umgeht.

Das Forum füllt sich. Ein herzliches Willkommen an unsere Premium Partner **Adobe, Esri und Maxon**, die die FMX mit Workshops und Präsentationen bereichern.

Wir haben den [Early-Bird-Frühbucherrabatt](#) bis zum 30. März verlängert!

CONFERENCE



Ashley Barron und eine Kameraperspektive aus "Dangerous Liaisons". © Playground Television/Lions Gate Television

VFX for Episodic: VFX from a Cinematographer's Perspective

Die preisgekrönte Kamerafrau [Ashley Barron](#) ("How to Get to Heaven from Belfast", "Dr Who", "Dangerous Liaisons" S1) wird im Gespräch mit **Jordan Thistlewood von Cooke Optics** auf den **Prozess der Produktionsplanung** eingehen, auf das **Lichtdesign** und auf die **Wahl von Objektiven und Kameras** als erzählerisches Mittel.



VFX Supervisor Dan Cox und der Red Hulk in "Captain America: Brave New World" © Marvel/Disney

VFX for Features: "Captain America: Brave New World"

Wētā FX hat die Aufgabe übernommen, die Verwandlung von Harrison Fords Thaddeus Ross in den furchterregenden Roten Hulk ins Bild zu setzen. **VFX Supervisor Dan Cox** nimmt das Publikum mit hinter die Kulissen und spricht über die Herausforderungen bei der Gestaltung des Red Hulk und beim Aufbau der effektreichen Action-Sequenzen.



Production Designer und Art Director Noah Klocek und ein Blick in die Welt von "Win or Lose". © Pixar/Disney

Animated Series: Designing Pixar's "Win or Lose"

"Win or Lose", Pixars erstes langes Serienprojekt, feierte Anfang 2025 seine Premiere auf Disney+ und erhielt überschwängliche Kritiken. **Noah Klocek** ("Wall-E", "Inside Out"), **Production Designer und Art Director bei Pixar Animation**, wird den FMX-Teilnehmenden einen Einblick geben, wie der Look, die Welt und die Charaktere von "Win or Lose" konzipiert und gestaltet wurden durch Formensprache, Farbgebung, Teamwork und Storytelling.



Der XR-Spezialist Chris O'Reilly (l.) und der GenAI-Experte Jim Geduldick. © Nexus Studios/Spaceboy Labs

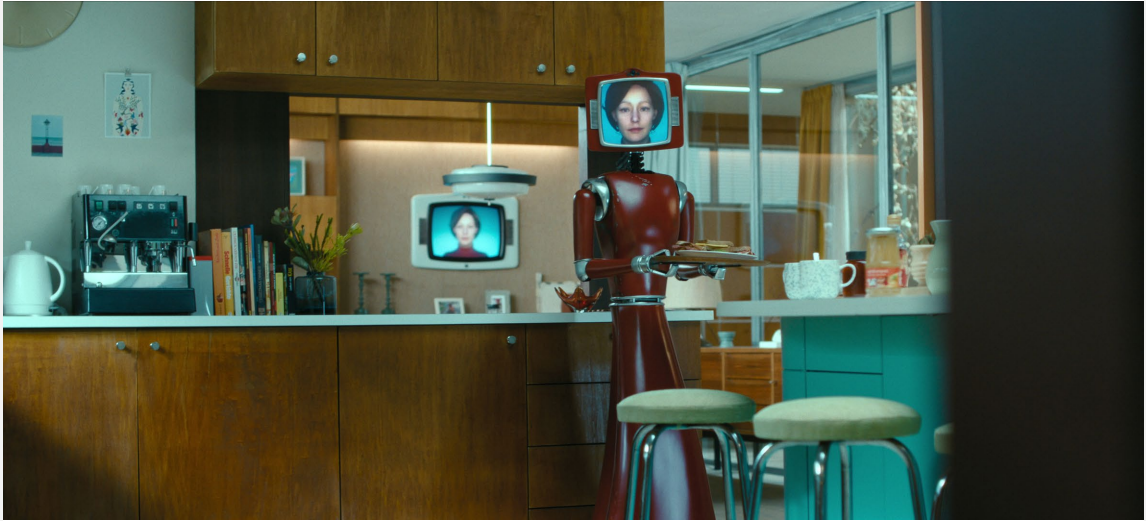
VR/AR/MR: New Creative Landscapes

Christopher O'Reilly ist Mitbegründer und Chief Creative Officer der Nexus Studios. Sie kombinieren Kunst und Technologie, um **plattformübergreifende Inhalte, immersive Events sowie Real-Time- und KI-gesteuerte Experiences** zu produzieren. Zu den jüngsten Highlights der Nexus Studios gehören wegweisende Filme für die **Las Vegas Sphere** und die mit dem Cannes-Grand Prix ausgezeichnete **Adoptable-Kampagne**. Weitere bemerkenswerte Projekte sind der Cannes Lions-Gewinner „**Gorillaz Presents**“, ein mit dem Emmy ausgezeichnetes Special für Netflix sowie Emmy-nominierte XR-Experiences für Google und Marvel.

GenAI is Growing Up: Where do we go next?

Der massive Umbruch durch generative KI wird viele dazu zwingen, ihren Karriereplan zu ändern. Der **Visual Effects Supervisor, Virtual Production Supervisor und Kameramann** Jim Geduldick („Der Marsianer“) wird **sowohl die Chancen als auch die**

Herausforderungen durch generative KI (GenAI) ansprechen und außerdem darstellen, wie sie als kollaboratives Werkzeug genutzt werden kann und nicht als Ersatz für menschliche Tätigkeiten. Jim wird auch am KI-Panel teilnehmen mit **Jason Zada**, **Rajesh Sharma** und **Andy Cochrane**, dem Kurator des FMX-Tracks **GenAI is growing up**.



In der Serie "Cassandra" trifft eine Familie auf einen übergriffigen Roboter. © Netflix

Virtual Production: Bringing "Cassandra" to Life

In der Serie "[Cassandra](#)" zieht eine Familie in ein altes Smart Home und gerät dort in die Fänge einer paranoiden Roboter-Haushälterin. **VFX Executive Christine Resch** (Netflix, "All Quiet on the Western Front", "The Empress"), **VFX Supervisor Frank Schlegel**, ("The Grand Budapest Hotel") und **On-Set & Virtual-Production Supervisor Rouven Dombrowski**, (Accenture Song, "Lost in Space", "Shadow and Bone") werden die wegweisende Methode vorstellen, mit der sie eine stilisierte 3D-Figur am Set in Echtzeit eingebunden haben. Sie werden auch auf die Arbeit mit einem animatronischen Roboter eingehen, und auf die CG-Elemente, die sie in der Postproduktion eingesetzt haben, um einen realistischen Charakter zu erschaffen.



Animation Supervisor Dave Clayton und Robbie Williams als Affe in "Better Man". © Wētā FX

VFX for Features: "Better Man"

Für das Oscar-nominierte musikalische Biopic "[Better Man](#)" hat Wētā FX Robbie Williams die Gestalt eines Affen gegeben. **Animation Supervisor Dave Clayton** wird zeigen, wie das Team Robbies außergewöhnliche Geschichte mit einer vollständig

computergenerierten Figur zum Leben erweckt. Dafür musste es die **perfekte Balance zwischen Mensch und Schimpanse** finden, Robbies charakteristische Mimik und Eigenheiten einfangen und in 2.000 Aufnahmen das gesamte Spektrum der Emotionen fein abstimmen.



Animator Will Becher und das Stop-Motion-Set von "Wallace & Gromit: Vengeance Most Fowl" © Aardman Animation

Feature Animation: "Wallace & Gromit: Vengeance Most Fowl"

Der Oscar-Nominierte [Will Becher](#) ("A Shaun the Sheep Movie: Farmageddon") blickt auf eine 20-jährige Karriere als Autor, Regisseur und **Stop-Motion Lead-Animator** zurück. Zuletzt war er Supervising Animator bei Aardmans von der Kritik gefeiertem Film **"Wallace & Gromit: Vengeance Most Fowl"**. Will ist derzeit Stop-Motion-Leiter der Aardman Academy, der Schulungseinrichtung des Studios.



"The Penguin": Der Mann hinter der Maske ist Colin Farrell. © HBO

VFX for Episodic: The VFX of "The Penguin"

Die HBO-Originalserie ["The Penguin"](#) zeigt, wie Oz Cobb ein Machtvakuum in der dunklen Welt von Gotham City füllt - mit **über 3.000 VFX-Shots**, von atemberaubend bis unsichtbar. Der **Overall VFX Supervisor Johnny Han** und der **VFX Supervisor Emanuel Fuchs** von **Accenture Song** tauchen tief ins **Batman-Universum** ein: Sie sprechen unter anderem über explodierende Dämme, gigantische Überschwemmungen, bedrohliche

Stadtlandschaften und Schießereien, die sie mit interaktiven Beleuchtungstechniken spektakulärer gestaltet haben.

FORUM

Im Forum tut sich einiges: Immer mehr **Unternehmen, Studios und Medienschulen aus der ganzen Welt** buchen ihren Platz bei der FMX, um Kontakte zu Kreativen aller Karrierestufen zu knüpfen, neue Produkte vorzustellen, Erkenntnisse auszutauschen, Möglichkeiten zu erkunden und Kooperationen zu initiieren.



FMX2025 SILVER PARTNER



Silver Partner: Adobe

[Adobe](#) wurde vor 40 Jahren aus der Idee heraus gegründet, **mit innovativen Produkten die Welt zu verändern**. Heute steht das Unternehmen für wegweisende Technologie, die es allen ermöglicht, jedes denkbare digitale Erlebnis zum Leben zu erwecken.

Ob Einsteigende oder Profis, Kleinunternehmen oder große Konzerne: Mit Lösungen von Adobe werden Kreativprojekte umgesetzt, Dokumentenprozesse beschleunigt und digitale Erlebnisse vorangebracht.

Am **Adobe-Stand** werden wir die neuesten Features von **Substance 3D, Adobe Premiere** und **Adobe After Effects** zeigen. Außerdem bieten wir am 6. und 7. Mai **sechs Adobe Workshops** an. Erleben Sie spannende Live-Demos, Anwendungsbeispiele aus der Medien- und Sportwelt sowie anregende Gespräche mit Branchenexperten! Entdecken Sie, wie Sie Ihre kreativen Ideen mit den neuesten Adobe-Tools zum Leben erwecken und Ihre Videoprojekte auf die nächste Stufe heben können!

Mehr Informationen zu Adobe bei der FMX [gibt es hier](#).



esri

THE
SCIENCE
OF
WHERE™

FMX2025 SILVER PARTNER



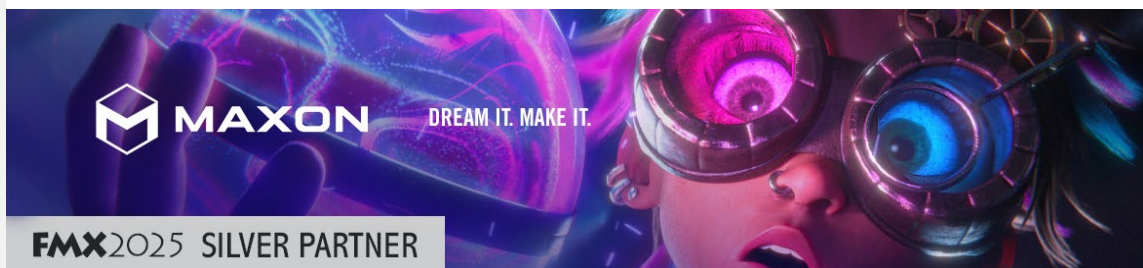
Silver Partner: Esri

[Esri](#) ist der Weltmarktführer für Geographic Information System (GIS) Software, Location Intelligence und Mapping. Seit 1969 unterstützen wir unsere Kunden mit Geographic Science and Geospatial Analytics – wir nennen das **The Science of Where**.

Wir verfolgen einen **geografischen Ansatz zur Problemlösung**, den wir durch zeitgemäße, unternehmensgerechte GIS-Technologie zum Leben erwecken. Wir setzen uns für den Einsatz von Wissenschaft und Technologie ein, um eine nachhaltige Welt zu schaffen.

Auf der FMX 2025 wird Esri **zwei Workshops** veranstalten zu [Workflows und Tools für Advanced Procedural City und World Design](#). In diesen Workshops demonstrieren wir, wie unsere Werkzeuge nahtlos in Vor- und Postproduktionspipelines integriert werden können, um die Effizienz fortgeschrittener prozeduraler **Designprozesse in der Film-, Fernseh- und Spieleindustrie** zu verbessern.

Mehr Informationen zu Esri bei der FMX [gibt es hier](#).



Silver 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 [Forge](#), die vielseitige [Red Giant](#)-Produktpalette mit Werkzeugen für Schnitt, Motion Design und Filmproduktion, den ultraschnellen [Redshift](#) Renderer sowie [ZBrush](#), den Industriestandard für digitales Sculpting und Painting.

Mehr Informationen zu Maxon bei der FMX [gibt es hier](#).

Weitere Forums-Bestätigungen

Marketplace: [Escape Technology](#), [Hammerspace](#), [Lenovo](#), [Lightmap](#), [Optitrack](#), [Pulze](#), [RPM VFX Studios](#), [Zeiss](#).

Workshops: [Autodesk](#), [Chaos](#), [Meshcapade](#), [Prism Pipeline](#), [Static VFX](#).

Company Suite: [Chaos](#).

Recruiting Hub: [BlueBolt](#), [El Ranchito](#), [ILM](#), [RISE I Visual Effects Studios](#), [Trixter](#).

School Campus: [Hochschule Furtwangen - Fakultät Business, Design & Media und Fakultät Computer Science & Applications Studiengang: Games & Immersive Media](#); [Kristiania University of Applied Sciences/Westerdals Department of Film and Media](#); [La Salle Campus Barcelona - Universitat Ramon Llull](#); [Luleå University of Technology](#); [MEDIADesign HOCHSCHULE für Design und Informatik - University of Applied Sciences](#).

Hier finden Sie weitere Informationen zum [FMX Forum](#) und zu [Premium Partnerships](#).



FMX Ticket-Optionen

Der FMX-Ticketshop bietet in diesem Jahr eine größere Auswahl denn je. Der **CONFERENCE PASS** beinhaltet alle vier Tage FMX On Site in Stuttgart sowie das On Demand-Programm. Der neue **BUSINESS PASS** bietet darüber hinaus den Zugang zur neuen Business Lounge sowie Priority Access zu allen Konferenz-Präsentationen. Der **COMBI PASS** erweitert den Conference Pass um den Zugang zum Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS).

Der **DAY PASS** gilt an einem FMX-Tag, der neue **EXPERIENCE PASS** für Netzwerker bietet einen Tag lang Zugang nur zu den FMX-Ausstellungsflächen. Mit dem **ONLINE PASS** kann man die meisten Konferenz-Inhalte **On Demand** genießen vom 10. Mai bis zum 10. Juni.

Es gibt **Ermäßigungen** für Studierende, Auszubildende, Rentner und Menschen mit Beeinträchtigungen. Studierendengruppen bekommen eine zusätzliche Ermäßigung.

Presseakkreditierungen laufen ebenfalls über den [FMX Ticketshop](#).

FMX Pressebereich

In unserem [Pressebereich](#) sind alle aktuellen Information zur FMX abrufbar, Pressemitteilungen, unser Logo Kit sowie unser CI Guide.

Bei Fragen und Wünschen wenden Sie sich bitte an:

Pressekontakt

press@fmx.de

Bernd Haasis

Communication & PR

bernd.haasis@fmx.de

+49 (0)7141 - 96 98 28-86

Nicola Steller

FMX Interview Coordinator

nicola.steller@fmx.de

+49 (0) 7156 - 35 06 16

Keep in touch on www.fmx.de!



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

Editorial: Bernd Haasis

Wenn Sie inhaltliche oder technische Fragen haben, nehmen sie bitte [Kontakt zu uns auf](#).

Filmakademie Baden-Wuerttemberg GmbH, Akademiehof 10, 71638, Ludwigsburg, Germany

You may [unsubscribe](#) or [change your contact details](#) at any time.