FMX2025

RHYTHM OF CHANGE

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

FILMAKADEMIE BADEN-WÜRTTEMBERG animationsinstitut

Pressemitteilung #8 | Zur sofortigen Veröffentlichung

"Andor" direkt nach dem Start bei der FMX

Sessions zu "Vaiana 2" and "Severance"

Stuttgart, 09. April 2025.

Wir freuen uns, ein **besonderes Highlight** verkünden zu können: Nur wenige Tage nach der Premiere auf Disney+ am 22. April wird die zweite Staffel der von der Kritik hochgelobten **"Star Wars"-Serie** "Andor" bei der FMX zu Gast sein mit einem **VFX Deep-Dive**. Die VFX-Schmiede **Industrial Light & Magic**, die in diesem Jahr ihren **50. Geburtstag** feiert, bringt diesen ersten Blick hinter die "Andor"-Kulissen zur Konferenz.

Weitere Höhepunkte sind eine Analyse der VFX in der Psycho-Drama-Serie "Severance" und Einblicke in die technischen Finessen des Disney-Animationsfilms "Vaiana 2". Außerdem bietet die FMX Präsentationen zu Sound Design als wesentlichem Faktor bei immersiven Erlebnissen, Spontanität im Motion Design und Tipps, wie man bei Virtual Production Kosten sparen kann.

Der Ticketverkauf läuft gut, der neu eingeführte **Business Pass ist** bereits **ausverkauft**. Ihre Presseakkreditierung bekommen Sie hier. Wenn Sie ein persönliches Gespräch mit einem der FMX-Sprecher führen möchten, senden Sie Ihre Anfragen bitte an unsere Interview-Koordinatorin Nicola Steller.

Die **FMX - Film & Media Exchange** wurde 1994 gegründet als Plattform für Studierende

der Filmakademie Baden-Württemberg. Dieser Geist beflügelt die FMX bis heute, Education ist einer der Grundpfeiler des Programms.

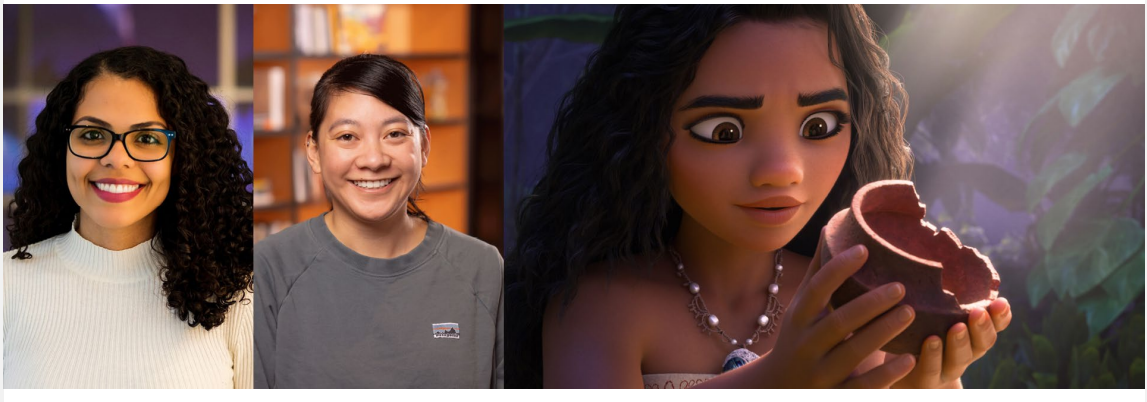
Wir freuen uns, Foundry, MACK One und One of Us als Premium Partner begrüßen zu können. Sie werden mit Beiträgen an der Gestaltung der Konferenz mitwirken.

CONFERENCE

VFX Supervisor Mohen Leo und ein Blick in die zweite Staffel von "Andor". © Lucasfilm/Disney

VFX for Episodic: The Revolution Starts Now: The VFX of "Andor - A Star Wars Story"

Production VFX Supervisor Mohen Leo (ILM) wird einen exklusiven Blick hinter die Entstehung der zweiten Staffel von "Andor" geben und die komplexen Effekte präsentieren, die dieses Epos zum Leben erwecken. Zu sehen ist der intensive Kampf zwischen der wachsenden Rebellenallianz und der imperialen Bedrohung. Leo wird zeigen, wie das Visual Effects-Team mehr als 4.000 atemberaubende Shots kreiert hat, von kolossalen Schlachten und immersiven digitalen Umgebungen bis hin zu nahtlosen Set Extensions und Charakteranimationen.



Gabriela Hernandez, Emily Sison und die mutige Heldin in "Vaiana 2" © Walt Disney Animation Studios

Feature Animation: Walt Disney Animation Studios' Journey to "Vaiana 2"

Vaiana schließt sich mit Maui und einer neuen Crew zusammen, um die weiten Meere Ozeaniens zu bereisen: Begleiten Sie **Gabriela Hernandez, Technical Supervisor der Walt Disney Animation Studios, und Emily Sison, Associate Technical Supervisor**, auf ihrer Reise durch die technischen Herausforderungen von "Vaiana 2".

Michael Huber, Eric Leven, Alex Lemke und eine Szene aus "Severance" © ILM/east side effects/Apple

VFX for Episodic: The Work is Mysterious and Important: The VFX of "Severance"

"Severance" ist eine global gefeierte, mit Preisen ausgezeichnete Psycho-Thriller-Serie. Obwohl es so scheint, als wären die visuellen Effekte simpel, sind sie in Wahrheit komplex, zugleich unsichtbar und ganz im Dienst der Erzählung. **Production VFX Supervisor Eric Leven (ILM) und die VFX Supervisors Michael Huber und Alex Lemke (beide east side effects)** werden die beeindruckenden Shots der zweiten Staffel vorführen - in der Hoffnung, dass das Publikum jeden Effekt gleichermaßen genießt.

Neha Hooda und Heike Kluger werden über Karrierefragen diskutieren. © Elevate/Heike Kluger

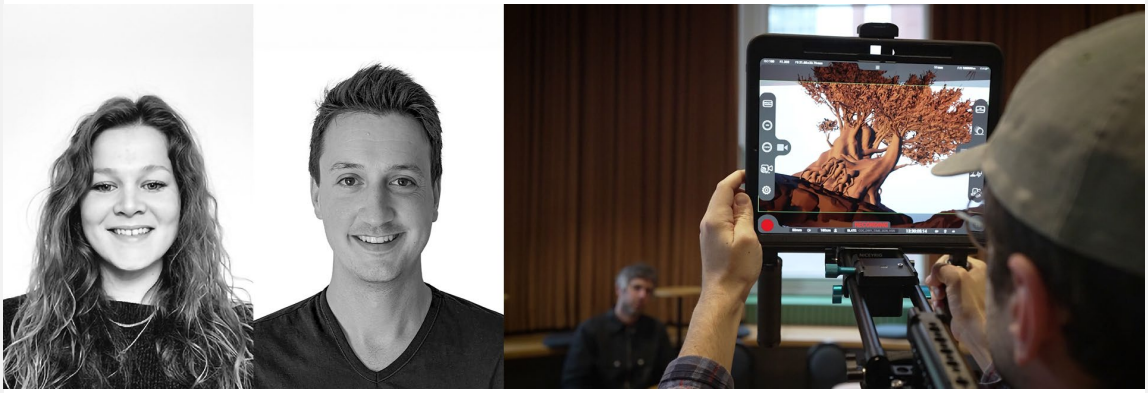
Community & Inclusion: Decoding In-Roads to VFX Production & Creatives

Executive Producer **Dr. Neha Hooda** (Elevate) und VFX Supervisor **Heike Kluger** ("Stranger Things", "The Boys") wollen ein offenes Gespräch in Gang bringen über Produktionsanforderungen und kreative Aspekte. Ein besonderer Fokus liegt auf Frauen in der Kreativindustrie und auf Männern, die als ihre Verbündeten agieren. Im Mittelpunkt der Diskussion stehen die Fähigkeiten, die für eine erfolgreiche Karriere erforderlich sind, und die Möglichkeiten, Herausforderungen zu meistern.

Constantin Päplow und eine Protagonistin aus dem "Rollin' Wild"-Universum. © Passion Pictures

NEWS: Rollin' With the Changes

Nachdem sie mit ihrer IP "Rollin' Wild" einen äußerst beliebten Trailer für die FMX 2013 abgeliefert hatten, wurde das Leben zu einem Balanceakt für **Kyra Buschor** und **Constantin Päplow** (Passion Pictures). Er wird darüber berichten, wie aus "Rollin' Wild" mehr wurde als ein viraler Sensationserfolg und wie sie im Spannungsfeld zwischen kommerzieller Arbeit und eigenen Ideen ihren Platz gefunden haben. Constantin spricht auch darüber, wieso es bei der Wahl neuer Tools wie Blender nicht nur um Effizienz geht, sondern auch darum, kreativ offen zu bleiben. Die neueste Herausforderung der beiden: aus Adaptionen der beliebten Bücher von Rachel Bright und Jim Field eine Reihe von Weihnachtsspecials zu machen.



Virtual Production-Expert*innen: Annie Shaw und Sam Taylor. © REALTIME

Tech Talks: Virtual Production For All Budgets

Das preisgekrönte VFX Studio **REALTIME** veranstaltet eine Session zu Virtual Production: **Annie Shaw, Global Executive Producer, und Sam Taylor, Head of Innovation and Development**, werden aktuelle Fallstudien zu Projekten unterschiedlicher Größe vorstellen. Sie untersuchen, **was die Virtual Production-Werkzeuge leisten können**: die Effizienz in der Film-Pipeline steigern, Arbeitsabläufe rationalisieren und den Produzenten helfen, ihr Budget sinnvoll einzusetzen. Außerdem werden sie ihr eigenes **virtuelles Kameratool** vorstellen und dessen Einsatzmöglichkeiten bei Film, Serien, Spielen und in der Automobilbranche.

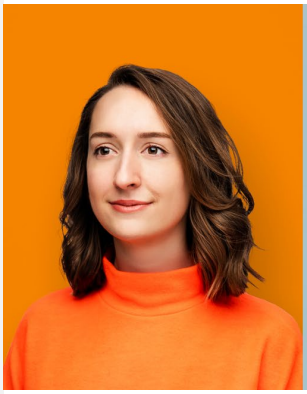
Die Sound Designerin Ana Monte und die VFX Produzentin Robin Saxen. © Delta Soundworks/Robin Saxen

Sound Design: The Missing Link: How sound shapes immersion

Was bedeutet es, in eine Welt einzutauchen, und wie trägt der Sound zu dem damit einhergehenden Gefühl bei? Von subtilen räumlichen Hinweisen, die uns in einer Szene verankern, bis hin zu emotionalen Klängen, die unser Erlebnis leiten, **ist immersives Audio ein wesentlicher Faktor, um die Grenzen zwischen dem physischen und dem virtuellen Raum zu überwinden**. Wenn Sound richtig eingesetzt wird, begleitet er eine Experience nicht nur, er wird dann zur Experience.
Ana Monte, eine führende Expertin für räumliches Audio und Sound Designerin bei DELTA Soundworks, wird erklären, wie immersive Soundscapes die Präsenz verstärken, Emotionen steigern und umfassendere und überwältigendere virtuelle Welten schaffen.

Managing Change: The Art of Producing for VFX

Vom anfänglichen Script-Breakdown über die Dreharbeiten und die Montage bis hin zu Verträgen, Umsatz, Vermarktung, Neuausschreibungen, Änderungsaufträgen, Kostenabstimmung und der Lieferung des fertigen Produkts: Robin Saxen ("Paddington", "Star Wars: Episode I", "The Lord of the Rings: The Two Towers", "The Chronicles of Narnia") nimmt das Publikum mit auf **die Reise einer VFX-Produzentin** im Prozess der Filmherstellung. Aktuell arbeitet sie an "Mission Impossible 8: The Final Reckoning".
Imke Fehrmann, **Global Head of Production bei RISE VFX Studios and Kuratorin des Managing Change-Tracks der FMX, wird mit** Robin in einen angeregten Austausch treten.



Brand Strategist Giovanna Crise und ein Beispiel für Illustrationen von illo. © illo

Motion Design: Snapping to Randomness

Giovanna Crise ist Brand Strategist bei illo. Das Design Studio mit Sitz in Turin hat sich spezialisiert auf Motion Graphics, Illustration und Art Direction. Das Team von Illo betrachtet **Zufälliges nicht als Chaos, sondern als kreativen Funken**. Sein Arbeitsprozess verbindet Intuition, Unvollkommenheit und Intention und verwandelt Unvorhersehbarkeit in etwas Einzigartiges und Wiedererkennbares. Wann und wie aber sollte man die Regeln eines grafischen Systems brechen, um es lebendig zu halten? Hier wird der Zufall zur Methode - **ein Gleichgewicht zwischen Instinkt und Strategie**, bei dem „Fehler" zu unerwarteten Lösungen führen und das Design lebendig und relevant bleibt.

EDUCATION

Bei der FMX haben Talente die Möglichkeit, **bedeutende Film- und Medienschaffende aus aller Welt** zu treffen, **sich über Karrierewege zu informieren** und sogar **einen Job zu finden**.

Im **School Campus** präsentieren **Film- und Medienhochschulen** ihre Studiengänge, Projekte und Programme in den Bereichen Computeranimation, visuelle Effekte, Computerspiele und VR/AR.

Der **FMX Track Education Today & Tomorrow** konzentriert sich auf die VFX- und Animationsausbildung. **Fresh Visions** widmet sich **aufstrebenden Künstlern aus ganz Europa**, die ihre animationsorientierten Projekte vorstellen und über ihre individuellen Wege zum Erfolg berichten. Beide Tracks kuratiert **Christian Müller (Animationsinstitut, Filmakademie Baden-Württemberg)**

School Presentations und **Filmakademie Projects** geben einen Überblick, was Studierende und Absolventen aus aller Welt im vergangenen Jahr geschaffen haben.

Der **Animation Schools Exchange** wird sich in diesem Jahr mit der aktuellen Umwälzung in der Kreativbranche beschäftigen und sich darauf konzentrieren, wie man **die Zukunft auf positive Art gestalten** kann. Diese Veranstaltung ist nur für geladene Gäste. Wenn Sie teilnehmen möchten, wenden Sie sich bitte an **study@animationsinstitut.de**.

Studierende bekommen **ermäßigte FMX Tickets**; Studierenden-Gruppen sogar einen **erweiterten Rabatt**.

Education Today & Tomorrow:
Adapt and Adopt: What do I need for a future job?

Der Wettbewerb auf dem Weltmarkt, Unternehmensschließungen, die sinkende Nachfrage nach Inhalten und der Einzug Künstlicher Intelligenz in die Arbeitswelt: Das Zusammenspiel all dieser Faktoren erfordert eine Debatte darüber, **welche Anforderungen die Kreativindustrie an neue Marktteilnehmer stellt und wie das Bildungswesen auf diese Veränderungen reagiert**.

Fünf Expertinnen und Experten stellen sich der Diskussion beim **FMX Education Panel**: der Moderator **Phil Attfield** (NextGen Skills Academy), **Felix Balbas** (La Salle Campus Barcelona - Universitat Ramon Llull), **Constanze Bühner** (Animationsinstitut, Filmakademie Baden-Württemberg), **Chris Ebeling** (Epic Games, Beyond Horizons) and **Saint Walker** (University of Hertfordshire).

Denis Krez weiß, wie man kommuniziert. © Denis Krez

Education Today & Tomorrow: Communication for Success

VFX sind eine kollaborative Kunstform, bei der Kommunikation genauso wichtig ist wie Kreativität. In seinem Vortrag erläutert **Denis Krez** die wichtigsten **Kommunikationsstrategien**, um auf Kurs zu bleiben, effizient zu arbeiten und Ideen in lebendige Projekte zu überführen. Er wird über häufige Fallstricke sprechen und darüber, wie man sicherstellt, dass alle - von den Künstlern bis zu den Kunden - auf dem selben

Informationsstand sind. **Große VFX beginnen mit großer Kommunikation**, und das wichtigste Werkzeug ist nicht Software - sondern Klarheit.

FORUM

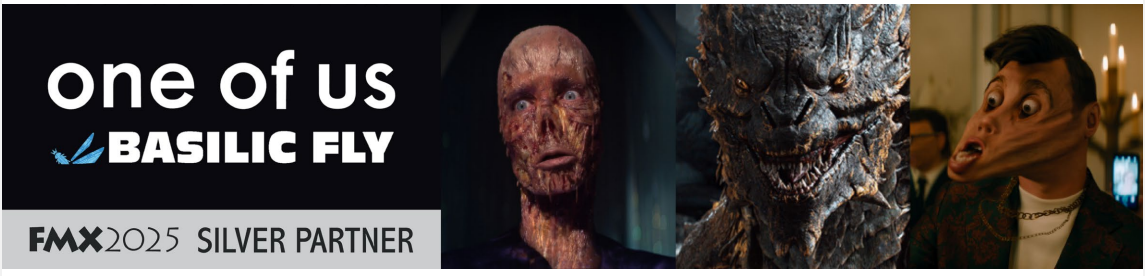
Silver Partner: Foundry

Foundry entwickelt seit mehr als 25 Jahren Kreativ-Software für die Medien- und Unterhaltungsbranche. Das Portfolio preisgekrönter Produkten dient dazu, **komplexe Visualisierungsaufgaben zu lösen** und große Ideen in die Realität umzusetzen.

In Zusammenarbeit mit kreativen Führungspersönlickeiten rund um den Globus werden Foundry-Produkte dafür eingesetzt, atemberaubende visuelle Effekte und Animationen zu erschaffen. In den vergangenen zehn Jahren waren sie ein **wesentlicher Bestandteil aller VFX-Filme, die mit einem Academy Award ausgezeichnet wurden**.

Bei der FMX unterstützt Foundry eine spannende Präsentation, in der **Ian Failes ("Befores & Afters")** und **Jonathan Egstad (Foundry)** über **die Geschichte von Nuke** sprechen. Außerdem gibt es Sessions mit erfahrenen Artists aus Studios wie Industrial Light & Magic, Storm Studios, Fortiche, Pixar, Platige Image & Skydance sowie ein Networking-Event mit Access VFX. Darin wird es um Analysen von Kinofilmen und Serien wie **„Gladiator II"**, **„Spellbound" oder „The Electric State"** gehen.

Weitere Informationen zu Foundry bei der FMX gibt es **hier**.



Silver Partner: One of Us

One of Us wurde 2004 in London gegründet und ist ein preisgekröntes VFX-Studio, das sich mit Spielfilmen, Werbespots und immersiven Installationen einen Namen gemacht hat. Die Grundlage unseres Tuns ist unser **Engagement für kreative Spitzenleistungen**. Mit der Eröffnung unseres Pariser Studios 2021 haben wir das One of Us-Arbeitsportfolio weiter ausgebaut und diversifiziert. Es umfasst maßgeschneidertes Creature Design, den

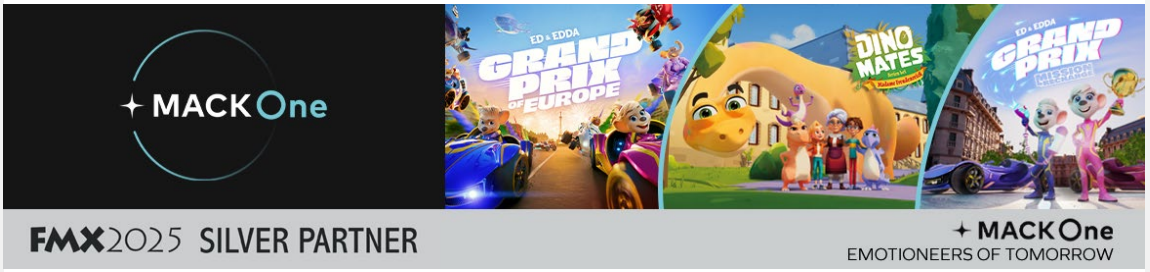
Bau immersiver Welten und die Schaffung unvergesslicher Leinwand-Momente.

Im Juli 2024 hat **Basilic Fly Studio** in One of Us investiert, eine Partnerschaft, die beiden Seiten erhebliche Vorteile bringt. Sie eröffnet **neue Möglichkeiten für Wachstum und Entwicklung** und stützt zugleich unsere jeweilige Reputation, kreative Spitzenleistungen und hochwertige Arbeit zu liefern.

In der VFX-Branche geht es häufig um knifflige Briefings, kurzfristige Anforderungen und Arbeit unter hohem Druck. In unserer FMX-Session **"Critical Thinking for Creatives"** wird **Arpita Venugopal, Head of FX**, Werkzeuge und Techniken für **lösungsorientiertes Denken und Handeln** unter diesen Bedingungen vorstellen. Sie versetzen Artists und Manager in die Lage, nicht nur zu agieren, sondern erfolgreich ans Ziel zu gelangen.

Dazu gehören Strategien, **Blockaden zu überwinden, die richtigen Fragen zu stellen, mit Konflikten umzugehen, Feedback zu geben und anzunehmen, Probleme effizienter zu lösen, die Zusammenarbeit zu verbessern und die Arbeitsatmosphäre für sich selbst und die Menschen um einen herum zu fördern**. Diese Session ist ideal für Kreative, die sich weiterentwickeln und das Beste aus ihren Teams herausholen wollen.

Weitere Informationen zu One of Us bei der FMX gibt es **hier**.



Silver Partner: MACK One

Wir sind die **Emotioneers of Tomorrow**. Mit großer Leidenschaft, kreativer Exzellenz und innovativer Technik gestalten wir **die Zukunft des Nervenkitzels**. Wir sind MACK One.

MACK One arbeitet als Gestalter und Berater für **Themenpark-Design, medienbasierte Unterhaltung und kreative Inhalte**. Unser Team entwickelt starke, **emotional aufgeladene Erlebnisse** für die Attraktionsbranche und B2B-Partner wie Themenparks, Resorts & Hotels, Kreuzfahrtgesellschaften, die Sportindustrie und andere Markenerlebnisbereiche. Dabei bieten wir Komplettlösungen und überzeugen mit einer einzigartigen Wirkung.

Besuchen Sie uns bei der FMX in der Booth #4.1 (Turm A)!

Weitere Informationen zu MACK One bei der FMX gibt es **hier**.

Wir würden uns freuen, Sie im Mai bei der FMX begrüßen zu können!

FMX Pressebereich

In unserem **Pressebereich** sind alle aktuellen Information zur FMX abrufbar, Pressemitteilungen, unser Logo Kit sowie unser CI Guide.

Die **Presseakkreditierung finden sie hier**.

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
Interview Coordinator
nicola.steller@fmx.de
+49 (0)7156 3506 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.