

# FMX2025

## RHYTHM OF CHANGE

ON SITE MAY 6-9

ON DEMAND MAY 10-JUNE 10



---

**Pressemitteilung #6** | Zur sofortigen Veröffentlichung

# Das Programm ist online!

## KI-Magie und die Kunst der nonverbalen Animation

Stuttgart, 12. März 2025.

knapp zwei Monate vor Beginn hat die FMX 2025 ihr [Programm veröffentlicht](#). Es beinhaltet die **große Themenvielfalt**, für die die Konferenz steht, und bietet die jüngsten Entwicklungen aus VFX, Animation und digitaler Medienproduktion.

Mit dem Programm haben wir auch die Listen der [Speaker](#) und [Companies](#) veröffentlicht, **die die FMX 2025** dank ihrer Expertise **mit Inhalt und Leben füllen**.

In der Präsentation von **Robert Zemeckis' "Here"** hat Künstliche Intelligenz offenbar eine positive Rolle gespielt als hilfreiches Instrument. Zwei Veranstaltungen **zur Animation und zum Sound des Oscar-prämierten Trickfilms "Flow"** konzentrieren sich auf die **nonverbale Kommunikation** zwischen den tierischen Darstellern.

Und das ist nur ein winziger Ausschnitt aus dem [FMX-Programm](#) - überzeugen Sie sich selbst!

Ihren Antrag auf Presseakkreditierung können Sie im [FMX Ticketshop](#) stellen. Für **Interviewanfragen wenden Sie sich bitte an die [FMX Interview-Koordinatorin Nicola Steller](#)** ([nicola.steller@fmx.de](mailto:nicola.steller@fmx.de)).

## CONFERENCE



## KI-gestützte Verjüngungskur in "Here"

Einen exklusiven Blick hinter die Kulissen von Robert Zemeckis's Spielfilm "[Here](#)" werfen der **Production Supervisor Kevin Baillie** und der **Metaphysic VFX Supervisor Jo Plaete**. Sie gehen in ihrer Präsentation darauf ein, wie [KI-gestützte De-aging-Technologie](#) die VFX Artists dabei unterstützt hat, dass die Jahrzehnte umspannenden Auftritte von **Tom Hanks, Robin Wright, Paul Bettany und Kelly Reilly** wie aus einem Guss erscheinen.

Baillie und Plaete werden das Real-Time Face-Swapping-System erläutern, das es den Schauspielern und Regisseuren ermöglicht hat, die verjüngte Akteure direkt am Set zu sehen und wirklich mit dem VFX-Prozess interagieren zu können. KI-gesteuerte Postproduktions-Techniken ermöglichten es Zemeckis auch, das "**Uncanny Valley**" zu überspringen. Außerdem diskutieren die beiden über die Auswirkungen von KI auf **digitale Umgebungen, Körper-Rekonstruktion und Fortschritte bei der Maske für gealterte Figuren**.

Die Besucher bekommen einen Eindruck davon, wie KI in Kombination mit menschlicher Kreativität Workflows beschleunigen, die Möglichkeiten des Geschichtenerzählens erweitern und VFX-Pipelines neu definieren kann. Die Präsentation zeigt "Here" als **exemplarische Fallstudie** dafür, wie KI-Tools Kreative in die Lage versetzen können, ihr gesamtes Potenzial auszuschöpfen und dabei die **Grenzen der zeitgenössischen Filmproduktion** aufzubrechen.

Diese Session ist Teil des Tracks [VFX FOR FEATURES](#).

---



Eine Katze ist der Star im lettischen Oscar-Gewinner "Flow". © Dream Well Studio, Sacrebleu Productions, Take Five

## Nonverbale Kommunikation in "Flow"

Eine verheerende Flut trifft die Welt in "[Flow](#)", dem Gewinner des **Academy Awards** für den besten Animationspielfilm 2025. Eine **Katze**, ein **Hund** und ein **Wasserschwein** schließen sich mit einem **Sekretärvogel** und einem **Ringelschwanzlemuren** zusammen, um einen sicheren Ort zu finden.

um einen sicheren Ort zu finden.

Der lettische Regisseur **Gints Zilbalodis** wollte nach eigenem Bekunden, dass das Publikum in die Geschichte eintaucht, den Figuren nahe kommt und ihre Erfahrungen miterlebt. Da die Tiere nicht sprechen, spielt **nonverbale Kommunikation** eine entscheidende Rolle: **Körpersprache** und **die natürlichen Geräusche, die die Tiere von sich geben**.

In seiner FMX-Präsentation wird der **Animation Supervisor [Thibaut Delahaye](#)** dem FMX-Publikum verraten, wie er an dieses Kunststück herangegangen ist, wobei er sich besonders auf die **Animation von Vierbeinern** konzentriert.

Diese Session ist Teil des Tracks **[FEATURE ANIMATION](#)**.

Der Sound Designer **[Gurwal Loïc Dallas](#)** wird erläutern, wie Klänge Emotionen vermitteln und dazu beitragen können, dass die Zuschauer **auch ohne Dialoge in einen Film eintauchen**.

Diese Session ist Teil des Tracks **[SOUND DESIGN](#)**, kuratiert von **[Nami Strack](#)**.



## Achten Sie auf Ihre Ausdrucksweise!

Seit den Anfängen der VFX hat **unser Vokabular unsere Rolle in der Hackordnung des Filmprozesses definiert**: Wir sind Verkäufer\*innen und Supervisor\*innen, wir arbeiten als VFX-Artists, wir compen digitale Bilder. Was uns normal erscheint, hat Auswirkungen auf die Außenwelt und wie das Publikum unseren Beitrag zu den Geschichten einschätzt, die wir erzählen.

[Florian Gellinger](#), Mitgründer und Executive Producer bei RISE Visual Effects Studios, wirft einen Blick auf die Entwicklung unseres Wortschatzes und vergleicht ihn mit dem anderer Branchen. Wie werden diese in der Öffentlichkeit wahrgenommen, verglichen mit dem, was wir tun? **Wie vermarkten sich die Unternehmen in unserer Branche?** Wie definieren andere Branchen ihre Sprache in Bezug auf ihre Werkzeuge oder Dienstleistungen?

Machen wir uns nichts vor: **Wir sind nicht gut in der Vermarktung unseres Tuns**, und die Art und Weise, wie wir über unsere Arbeit sprechen, ist eine Masterclass in mangelndem Selbstbewusstsein.

Diese Session ist Teil des Tracks [MANAGING CHANGE](#), kuratiert von [Imke Fehrmann](#).

---



Ein Blick in die Welt von "Secret Level". © Platige Image/Amazon

## Geheimnisse der Pre-Production: Wie Previs geholfen hat, die Serie "Secret Level" zu verwirklichen

Diese Präsentation bietet einen detaillierten Einblick in den Vorproduktionsprozess der Episode „Crossfire“ der Serie "Secret Level". Die [Producerin Marina Borokhova und der Lead Previz Artist Dominik Wawrzyniak](#) (beide von Platige Image) werden über **Storyboarding** reden, über **Motion Capture, Editing und Previs**.

Die Präsentation geht sowohl auf Erfahrungen aus Produzentinnensicht ein wie auch auf

die künstlerische und technische Perspektive des Previs-Supervisors. Dabei wird es um die **Herausforderungen** gehen, die im Laufe des Projekts aufgetreten sind, und um die **Lösungen**, die daraufhin entwickelt wurden.

Diese Session ist Teil des Tracks [ANIMATED SERIES](#).

---



Szene aus dem Video von "Pamphlets", einem Song der britischen Band Squid. © Raman Djafari

## Ungewissheit animieren - von Körpern und Weltenschöpfung

Wie fühlt es sich an, einen Körper zu haben? Wie soll unser Körper sich anfühlen? Wie können wir uns unseren Körper vorstellen? Wo sind die Grenzen dieser Vorstellungen? **Was können wir ausdrücken mit imaginären Körpern und fiktiven Welten, die sie umgeben?** Können wir dabei etwas über uns selbst lernen?

Diese Präsentation gibt Einblicke in [Raman Djafari](#)'s Arbeitsweise und Gedanken als Regisseur animierter Musikvideos und Kurzfilme sowie als Illustrator. Er wird über **Narrative und Weltenschöpfung** sprechen, über **Character Design und Animation** als Möglichkeit, in der Welt zu sein und unsere Gegenwart zu reflektieren.

Diese Session ist Teil des Tracks [NEWS](#), kuratiert von [Shelley Page](#).



## Stuttgart Animated Week trifft Virtual Worlds

Anfang Mai präsentiert sich die Region Stuttgart als **internationales Schaufenster des Fortschritts**. Parallel zur **Stuttgart Animated Week** wollen [Virtual Worlds/XR Expo \(8.-9. Mai\)](#), Kongress und Messe, die **Möglichkeiten des Metaverse** aufzeigen.

Führungs- und Fachkräfte aus Start-ups und Industrieunternehmen, Studierende und alle, die im virtuellen Zeitalter auf dem Laufenden bleiben wollen, können sich dort **informieren und Kontakte** knüpfen. Der Eintritt ist frei.

### 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](mailto:press@fmx.de)

#### **Bernd Haasis**

Communication & PR

[bernd.haasis@fmx.de](mailto:bernd.haasis@fmx.de)

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

#### **Nicola Steller**

Interview Coordinator

[nicola.steller@fmx.de](mailto:nicola.steller@fmx.de)

+49 (0)7156 3506 16

Keep in touch on [www.fmx.de](http://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

For technical questions and further information, please [contact us](#).

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

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