

FMX 2024: Facts

Die **FMX – Film and Media Exchange** ist Europas einflussreichste Konferenz für Animation, Visuelle Effekte, 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.

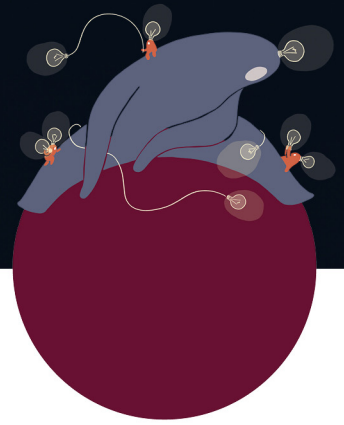
Gründung	1994
Veranstaltungsort	Haus der Wirtschaft, Stuttgart
Konferenzsprache	Englisch
Bevorstehende FMX	FMX 2024: 23.-26. April
Ausgabe	28. Ausgabe

Im Jahr 2024 kehrt die **FMX – Film & Media Exchange** erstmals seit 2019 wieder zu vier Tagen in Präsenz zurück. Vor Ort im Haus der Wirtschaft bietet sie vom 23. bis zum 26. April Präsentationen, Diskussionsrunden, Workshops und einen Ausstellungsbereich. Die meisten Programmpunkte stehen im Anschluss bis zum 31. Mai als Videoaufzeichnungen on Demand zur Verfügung.

Bei der FMX geben internationale Profis Einblicke in aktuelle kreative, technische und geschäftliche Entwicklungen in der Medien- und Entertainment-Branche. Rund 300 Speaker werden kreative Lösungen diskutieren, brandneue Tools vorstellen und über innovative Businessmodelle sprechen. Es wird Vorträge zu Animationsfilmen geben wie NIMONA, LEO und WAR IS OVER!, zu Spielfilmen wie THE CREATOR, POOR THINGS und THE MARVELS sowie zu Serienproduktionen wie PERCY JACKSON und DOCTOR WHO. Weitere aktuelle Themen der FMX sind XR, Künstliche Intelligenz, Nachhaltigkeit 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 den Ruf, eine Plattform mit internationaler und doch intimer Atmosphäre zu sein, die Fachleuten und Studenten vielfältige Möglichkeiten bietet, Kontakte zu knüpfen und sich auszutauschen.



FMX-Motto 2024: CONNECTING IDEAS

Die Möglichkeit, Ideen miteinander zu verbinden, gehört seit drei Jahrzehnten zu den zentralen Angeboten der FMX. Im Jahr 2024 heben wir die Dinge auf die nächste Stufe und widmen den Verbindungen innerhalb von Kooperationen einen besonderen Schwerpunkt. Neue technische Möglichkeiten haben die Dynamik der Kreativwirtschaft verändert - Interoperabilität lautet das Zauberwort. Jüngst ist eine wachsende Zahl von Sharing-Plattformen, offenen Standards und anderen Initiativen entstanden, die darauf abzielen, die Zusammenarbeit zwischen Menschen einfacher, effizienter und kreativer zu gestalten, über Plattformen, Pipelines und Entfernungen hinweg.

Program Chair: Sol Rogers

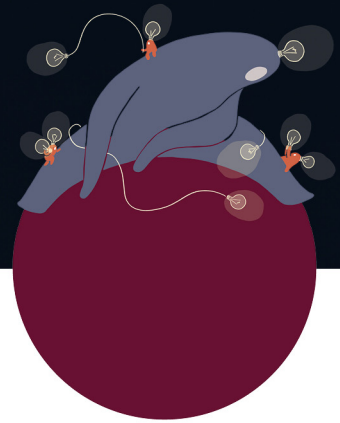
Die FMX freut sich, einen der führenden Köpfe im Bereich CONNECTING IDEAS als FMX Program Chair begrüßen zu können: Sol Rogers, Global Director of Innovation bei **Magnopus**. In enger Zusammenarbeit mit dem FMX-Team kuratiert er ein Programm zu Konnektivitätsproblemen und wie diese gelöst werden können. "Ich kann aus vielen Jahren Erfahrung bei der Konferenz schöpfen wie auch aus meiner Leidenschaft für Innovationen, und ich freue mich darauf, eine Reihe dynamischer Vorträge mit Gästen zu kuratieren, die auf unser Motto Connecting Ideas ausgerichtet sind", sagt Sol Rogers.

Sol Rogers hat 2011 REWIND gegründet, das führende britische Unternehmen für die Kreation immersiver Räume. Er fungierte als CEO, bis es 2021 von Magnopus aufgekauft wurde. Diese Firma, gegründet 2013 von den Oscar-Gewinnern **Ben Grossmann und Alex Henning** (HUGO CABRET), ist bekannt für eine kontinuierliche Reihe von Innovationen in der Unterhaltungsindustrie, für Emmy-nominierte VR-Projekte, für seine führende Rolle bei Virtual Production inklusive wegweisender Mitarbeit an Disney's KÖNIG DER LÖWEN (2019), und für seine Pionierarbeit beim Aufbau des Spatial Web.

Partner

Die FMX wird gefördert 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. Die FMX findet in Kooperation mit ACM Siggraph statt. Sie wird von der Filmakademie Baden-Württemberg organisiert und richtet gemeinsam mit dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS) die Animation Production Days (APDs) aus.

Die FMX 2024 freut sich über folgende Premium Partner: Animation Media Creators Region Stuttgart (AMCRS), Houdini und Maxon unterstützen die Konferenz als Gold Partner; als Silver Partner sind Accenture Song, Chaos, Esri, Foundry, Lenovo und MACK One an Bord.



FMX 2024: Highlights (Auswahl)

CONNECTING IDEAS

KEYNOTE: Ben Grossman, Magnopus

Mit Blick auf das diesjährige FMX-Motto spricht Ben Grossman über die Entwicklung neuer Open-Source-Technologien. Diese ermöglichen es Kreativen, gemeinschaftlich über Plattformen, Pipelines und räumliche Distanzen hinweg neue Welten zu erschaffen. Ben ist Mit-Gründer von Magnopus. Das Unternehmen war beteiligt an einigen der spektakulärsten Hollywood-Bildwelten der vergangenen Jahre mit maßgeschneiderter Technologie wie beim fotorealistischen, aber komplett computer-generierten Remake von Disneys KÖNIG DER LÖWEN.

IMMERSIVE WEB & SPATIAL COMPUTING: Developing Open Standards for the Metaverse, kuratiert von Marc Petit vom Metaverse Standards Forum

Dieser Track untersucht, wie Open Standards ins 3D-Internet integriert werden können. In Diskussionen geht es um Europas Nutzer-zentrierten Metaverse-Ansatz, den Einsatz von KI in Storytelling und Gaming und die Rolle von Browsern in 3D. Referenten sind der Bestseller-Autor **Neal Stephenson**, **Patrick Cozzi** (Cesium), **Anne Bajart** (European Commission) sowie Experten von Google, ThatOpenCompany, W3C und der Academy Software Foundation.

THE STATE OF VFX

VFX FOR FEATURES: Die VFX in POOR THINGS

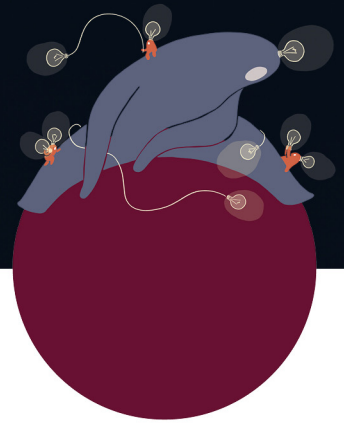
Yorgos Lanthimos' vielfach für Preise nominiertes Spielfilm POOR THINGS hat das Publikum auf sympathische Weise verstört. Der jüngst mit einem BAFTA Award ausgezeichnete Creative Director und Visual Effects Supervisor **Simon Hughes** (Poor Things, All of Us Strangers, The French Dispatch, District 9) demonstriert in seiner Präsentation, wie visuelle Effekte vollkommen fiktive Welten zum Leben erwecken können.

VIRTUAL PRODUCTION: der Weg zu den Effekten in DOCTOR WHO

Das britische Studio REALTIME hat bahnbrechende Virtual Production und futuristische Effekte beigesteuert zu **DOCTOR WHO: Wild Blue Yonder**, eine Sonderepisode zu Ehren des 60. Geburtstags der Serie. Mit der Rückkehr des beliebten David Tennant in der Rolle des Doktors führt die Episode die Fans an den Rand des Universums, wo unheimliche außerirdische Doppelgänger die Schau stehlen. **James Coore**, VFX Supervisor, und **Jonathan Rawlinson**, Head of Episodic, werden durch den Prozess führen vom Beginn der Virtual Production bis zu den finalen VFX.

VFX FOR EPISODIC: Eine Reise durch die USA (und darüber hinaus) mit PERCY JACKSON

Raynault vfx hatte bei der ersten Staffel der Serie PERCY JACKSON den Auftrag, Rick Riordans Welt auf die Bildschirme zu bringen: vom Camp Half Blood in den Olymp reisen die Zuschauerinnen und Zuschauer sowohl durch die komplexen Gefilde der Unterwelt wie auch in mehrere ikonische Städte und zu Wahrzeichen der USA. Das kleine Team von Raynault vfx zeigt, was es kann: Es hat für diese mythische Reise mehr als zehn große fotorealistische, computergenerierte Umgebungen konzipiert und produziert. Zu Raynaults Aufgaben bei PERCY JACKSON gehörte



auch die Mitarbeit an Virtual Production Filmsets, die Entwicklung früher Concept Art und Foto-Sessions an den Schauplätzen.

VFX FOR FEATURES: Mittendrin in der VFX-Entwicklung für den Marvel Studios-Film THE MARVELS

Leisten Sie uns Gesellschaft bei einem Blick hinter die Kulissen des Spielfilms THE MARVELS mit den VFX Supervisors **Tara DeMarco** und **Sarah Eim** sowie den zentralen Partner-Supervisors **Dominik Zimmerle**, **Ernest Dios** (beide Trixter) und **Pietro Ponti** (Industrial Light & Magic). Sie sprechen über Entwicklung, Realisierung und kollaborative Arbeitsteilung, während sie die Magie enthüllen hinter den beeindruckenden visuellen Effekten für den Katzen-Charakter Goose, die Saber Space Station und die dynamischen Elemente, die diesen Film zum Leben erwecken.

VFX FOR EPISODIC: Yu Yu Hakusho: Eine lokale japanische Produktion und ihre globalen Effekte

Yu Yu Hakusho ist eine Netflix-Serien-Realverfilmung, die auf einem populären japanischen Manga-Stoff basiert. Sie ist als eine der ersten japanischen Produktionen als globale VFX-Production angelegt mit vier Previs-Studios, neun VFX-Studios und einem hausinternen VFX-Team. Beteiligt sind Kreative aus sechs Ländern (Japan, Korea, Indien, Canada, USA, Australien). Während des gesamten Prozesses war die Antwort nie der "übliche Weg", weder nach japanischen noch nach Hollywood-Maßstäben. Der Overall VFX Supervisor **Ryo Sakaguchi** und **Christophe Rodo**, VFX Supervisor von Megalis VFX, werden in ihrem Vortrag auf die VFX-Herausforderungen eingehen, die alle Stadien dieser Produktion begleitet haben wie auch der Anspruch, Weltklasse-VFX für eine japanische Produktion zu erschaffen.

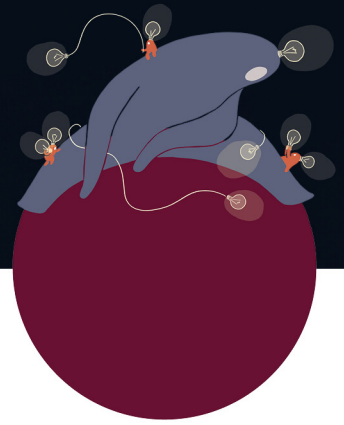
VFX FOR EPISODIC: Raum und Zeit verbiegen in LOKI S2

In der zweiten Staffel von LOKI auf Disney+ gerät die Zeit außer Kontrolle: Der Gott Loki aus Marvels „Avengers“-Universum ist hier nicht der hinterlistige Intrigant, wie man ihn kennt, sondern eine überraschend heldenhafte „Variante“ seiner selbst. Jemand muss sich ins Vakuum des Weltraums hinauswagen, um den Zeitstrahl zu reparieren - aber kein Schutzanzug kann vor der dabei auftretenden „Zeiterosion“ retten. VFX-Supervisor **Christopher Smallfield** (Trixter) wird erklären, wie der Look für diesen Prozess entwickelt wurde.

THEN & NOW, kuratiert von Ian Failes, before & afters

Going Old-school: Eine Analyse der analogen und In-Kamera-Effekte in I'M A VIRGO: Die Prime Video-Serie des Regisseurs Boots Riley hat in hohem Maße Effekte genutzt, die man als "old-school" bezeichnen könnte. Darunter sind In-Kamera-Effekte mit Perspektiven-Trick, große und kleine Puppets, Miniaturen, analoge Effekte und speziell maßstabsgetreue Ausstattung. Der VFX Supervisor **Todd Sheridan Perry** wird die Geheimnisse seines In-Kamera-Ansatzes teilen, den er durch digitale VFX-Techniken ergänzt hat. Im Anschluss erklärt er im Dialog mit dem VFX-Journalisten Ian Failes in einer Masterclass, wie man In-Kamera-Effekte herstellt und mit Perspektiven spielt, direkt vor Ort in einer praktischen Demonstration für die Besucherinnen und Besucher.

Wie man eine VFX-Software programmiert: **Mark Elendt**, Senior Mathematician bei SideFX, wird seine über 30-jährige Erfahrung beim Programmieren von VFX-Software teilen und mit Ian Failes darüber diskutieren. Houdini ist ein zentrales Werkzeug vieler VFX-, Animations- und Games-Studios. Elendt wird in die Geschichte und die Eigenschaften der Software eintauchen mit einem Fokus auf Rendering und den Vorgänger Prisms. Die Besucher können in einem intimeren Rahmen direkt mit Elendt sprechen, um tiefere Einblicke in die Feinheiten der Konstruktion von VFX-Werkzeugen zu gewinnen.



THE ART OF ANIMATION

FEATURE ANIMATION: Maßgeschneiderte Lösungen für den einzigartigen Look von NIMONA

Wer wissen möchte, wie der Oscar-nominierte Animationsfilm **NIMONA** erschaffen wurde, ist richtig bei **Avril Hug** (Character Surface Lead) und **Marco Manzini** (Environment Model Supervisor) von DNEG Animation. Sie analysieren die gestalterischen Mittel hinter den Oberflächentexturen der Figuren und den für dieses außergewöhnliche Werk geschaffenen Umgebungen. Die beiden werden zeigen, wie das Team von DNEG Animation die Charaktere und die besondere Welt, in der sie leben, zum Leben erweckt hat. Es wird um verschiedene Aspekte gehen, von der Beleuchtung der Kleidung bis hin zu der Herausforderung, der Anmutung der 2D-Umgebungen des zugrundeliegenden Comics gerecht zu werden.

FEATURE ANIMATION: Bei LEO gelandet

LEO, eine aktuelle Produktion von Netflix und Happy Madison Productions, erzählt die Geschichte einer 74-jährigen Echse, die jahrzehntlang in einer Schule in Florida zu Hause war und eines Tages beschließt, dass es Zeit ist, auszubüchsen! Art Director **Kristen Anderson** (Animal Logic) and Animation Director **Jason Figliozzi** (Netflix) führen das Publikum durch den Prozess des Charakter-Designs vom Konzept bis zur Animation mit allen Zwischenschritten. Ihr Fokus liegt auf Leo und Ms. Malkin aus einer Gesamtzahl von über 200 Charakteren. Sie werden auf die große Bandbreite an Größenverhältnissen bei ihren Helden eingehen und die herausforderndste Szene analysieren, um zu zeigen, wie ihnen diese schön gestaltete, 3D-animierte Musikkomödie gelungen ist.

ANIMATED SHORTS: WAR IS OVER! Animation trifft auf Real-Time bei Wētā FX

Wir geben Einblicke in die künstlerischen und technischen Mittel bei der Produktion des Oscar-nominierten Kurzfilms **WAR IS OVER!** – Inspired by the Music of John & Yoko. Eine leistungsfähige VFX- und Animations-Pipeline wirksam verbunden mit den Stärken und der Effizienz des Real-Time-Filmmaking: das **Wētā FX**-Team zeigt hier, wie es die außergewöhnlichen Bilder dieses Animations-Kurzfilms erschaffen hat.

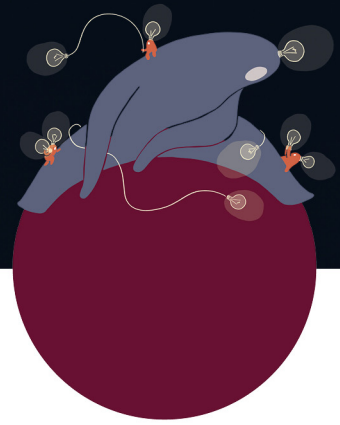
THE POWER OF COLLABORATION

STUDIO INSIGHTS: VFX und Animation profitabler machen

Wie kann die Nutzung der vollen Leistungsfähigkeit von Shotgrid oder einer ähnlichen Datenbank dazu beitragen, VFX/Animations-Produktionen profitabler zu machen? **Heiko Burkardsmaier** (VFX Executive Producer/Head of Business & Legal Affairs bei **Accenture Song** Content Germany) wird Grundlagen dazu erörtern wie Overhead-Kalkulation, Kapazitätsauslastung und wichtige KPIs. Außerdem gibt er tiefere Einblicke in Projektplanung und -kontrolle.

GLOBAL INCLUSION, COMMUNITY AND CONNECTION, kuratiert von **Julie Ann Crommett** (Collective Moxie, WIA) and **Jinko Gotoh** (Producer, WIA)

Um Ideen global zu verbinden, müssen wir eine Industrie schaffen, in der wir alle dazugehören. Dieser Track baut auf das Inklusions- und Nachhaltigkeits-Thema vom Vorjahr auf und fordert alle auf, uns auf Verbundenheit und Gemeinschaft zu verpflichten. Wie können wir unsere menschlichen Gemeinsamkeiten anerkennen und zugleich unsere Einzigartigkeit zelebrieren? Wir werden verschiedene Aspekte des Storytellings ausloten und uns fragen, was



wir tun können, um mehr Empathie und Verbundenheit zu erreichen, die notwendig sind für unseren geteilten Erfolg. Die Besucherinnen und Besucher werden neue Ideen und handfeste Maßnahmen mitnehmen, die sich unmittelbar auf ihre Organisationen, Gemeinschaften, Technologien und kreative Arbeit auswirken.

Izumi Yoshida wird den Entstehungsprozess ihres preisgekrönten Kurzfilms THE BRIDGE teilen, der sich um soziale Schwierigkeiten dreht und um Heilungsprozesse nach einem Krieg. Sie hat mit einem rein weiblichen Team gearbeitet. Izumi wird Einblicke in den kreativen Prozess geben und darstellen, wie man Inklusion bei der Arbeit im Team voranbringen kann.

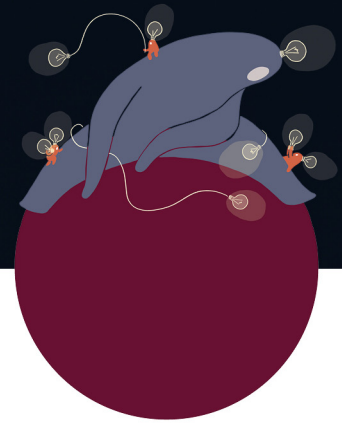
Julie Ann Crommett wird eine Gesprächsrunde moderieren zur Repräsentanz von LGBTQ+-Personen in VFX und Animation mit **Bret Parker** (Regisseur, PETE), **Charmaine Chan** (THE CREATOR, ILM), **Nosipo Maketo-van den Bragt** (Chocolate Tribe) und **Michaela Olsen** (Mighty Oak). Sie werden darüber diskutieren, wo sie Kontakt zu LGBTQ+-Identitäten haben in ihrem Leben, ihrer kreativen Arbeit, ihren Aufenthaltsorten und ihren Firmen. Das Publikum kann hier mitnehmen, welche Möglichkeiten es in unserer Industrie für LGBTQ+-Personen und ihre Geschichten gibt.

Die Studioleiterinnen **Michaela Olsen** und **Noriko Matsumoto** (Dwarf Studios) werden die FMX-Bühne nutzen für ein vertiefendes Gespräch über Repräsentanz und Inklusion in der Stop Motion-Animation. Sie werden darüber reden, wie sie ihre Firmen aufgebaut haben, mit welchen handfesten Maßnahmen man Inklusion vorantreiben kann und was wir global voneinander lernen können.

TOOLS OF TOMORROW

LIGHTING & RENDERING: Geheimnisse der Stylized Animation

Alle großen Animations-Studios verwenden heute Stylized Animation, man kann also davon ausgehen, dass diese nicht wieder verschwinden wird. Der Inhaber und Animator Daniel Damm (Damm it!) wird darüber sprechen, wer sie erfunden hat und wie: Ein paar Menschen haben über den Tellerrand hinausgedacht und damit die gesamte Industrie verändert. Nach der Einführung wird Daniel Damm darauf eingehen, wie Stylized Animation heute gemacht wird. Was können die aktuellen Werkzeuge, was nicht? Stylized Animation ist ein ultimatives Beispiel für das Ringen von Kunst und Technologie. Wird sie bald in Real Time Engines verfügbar sein wie die traditionelle 3D-Technik nach Jahrzehnten technischer Weiterentwicklung? Und wer wird es sein, dem das gelingt?



EXPANDING REALITIES

LOCATION-BASED ENTERTAINMENT: Immersive visuelle Pracht in Paris

Das Team von **Moment Factory** taucht ein in die kreativen und technischen Herausforderungen der aktuellen Projekte des Studios. Zu diesen gehört **AURA Invalides**, ein monumentales Erlebnis unter der Kuppel des Invalidendoms in Paris. Es gewährt Einblicke in die Arbeit und spricht über die Lösungen, die ikonische Events zum Leben erweckt haben. Der Vortrag ist Teil des FMX-Tracks LOCATION-BASED ENTERTAINMENT, den **Brent Strong** kuratiert, Executive Creative Director von Walt Disney Imagineering

EU XR: Presenting a unique line-up of XR Innovation Actions during opening day

Einblicke in fünf XR-Projekte, die die Europäische Kommission finanziert: PANEURAMA, MAX-R, EMIL, XRECO und TRANSMIXR. Die gemeinschaftlichen Anstrengungen tragen dazu bei, die Zukunft der Expanded Reality mitzugestalten und das transformative Potenzial, das alle diese Projekte mit sich bringen für unterschiedliche Technologien und Industrien. Die Besucher erfahren aus erster Hand, worum es bei diesen Projekten geht, und im Foyer des Bertha-Benz-Saals den gesamten Eröffnungstag über eintauchen in Live-Demonstrationen.

MASTERCLASSES

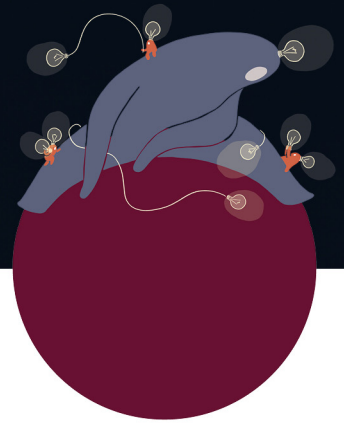
Acting for Animators with Ed Hooks

Ed Hooks, Autor des Buches "Acting for Animators – 4th Revised Edition", erläutert in diesem Schauspiel-Workshop speziell für Animatoren die Verbindungen zwischen tatsächlicher Realität und Theater-Realität. Er geht auf Szenenstruktur ein, auf Charakterisierung, auf das Verhältnis von Komödie und Drama, Helden und Schurken.

THE QUEST FOR YOUNG TALENT

Schools Projects Presentations

Ein wichtiges Ziel der FMX ist es, junge Talente in Kontakt zu bringen mit Profis aus der VFX-, Animations- und Games-Industrie. Studierende und frische Absolventen von Hochschulen, die auf dem School Campus vertreten sind, werden bei der Konferenz ausgewählte Projekte vorstellen. Diese Präsentationen gewährend Einsicht in Entwicklungs- und Produktionsprozesse, Making-ofs und Blicke hinter die Kulissen von Film- und Animations-Hochschulen, die Projekte von hoher Qualität produzieren.



FORUM

Marketplace

Der Marketplace ergänzt das Konferenzprogramm durch eine Ausstellungsfläche. Dort präsentieren sich Hardware- und Software-Anbieter, Dienstleister, Forschungsprojekte und Start-ups. Das internationale Publikum kann hier die jüngsten Produkte und Entwicklungen aus der Nähe begutachten.

Recruiting Hub

Der Recruiting Hub ist der Ort, an dem internationale VFX-, Animations-, Design- und Games-Studios nach neuen Talenten für ihre aktuellen Projekte Ausschau halten. Nachwuchs-Artists, Alumni und Profis können hier über vier Tage hinweg Arbeitgeber aus der ganzen Welt treffen.

Recruiting Presentations

In den Recruiting Presentations geben Firmen tiefere Einblicke, zeigen Ausschnitte aus ihren jüngsten Arbeiten sowie Highlights aus der Vergangenheit. Sie informieren über aktuelle und geplante Projekte, ihren Standort und die Arbeitsbedingungen.

School Campus

Der School Campus ist die Bildungsmesse der FMX. Film-, Medien- und Design-Hochschulen aus aller Welt zeigen hier ihr Angebot und ihren Campus in einer offenen, entspannten Atmosphäre. Studienanwärter bekommen Informationen aus erster Hand direkt von Dozenten, Absolventen und aktuellen Studierenden. Hier werden die Grundsteine für Karrieren von morgen gelegt.

WEITERE HIGHLIGHTS

Get-Together

Beim FMX Get-Together haben Konferenzbesucher abends die Möglichkeit, sich in zwangloser Atmosphäre kennenzulernen und zu vernetzen – auf dem Platz direkt vor dem Veranstaltungsort!

ITFMX Screening: NIMONA

Gemeinsam mit dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS) bieten wir die Möglichkeit, den Animationsspielfilm NIMONA auf der Kino-Leinwand zu sehen.