

FMX 2024: Highlights (Auswahl)

CONNECTING IDEAS

KEYNOTE: Sol Rogers, Magnopus

Mit Blick auf das diesjährige FMX-Motto spricht der Program Chair Sol Rogers 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.

DEVELOPING OPEN STANDARDS FOR THE METAVERSE: Web 4.0 and virtual worlds - the EU strategy

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.

DEVELOPING OPEN STANDARDS FOR THE METAVERSE:

Merging storytelling and games mechanics using AI

Der Autor Neal Stephenson, der in seinem Roman "Snowcrash" (1992) den Begriff "Metaverse" geprägt hat, teilt seine Gedanken zu KI mit dem Publikum.

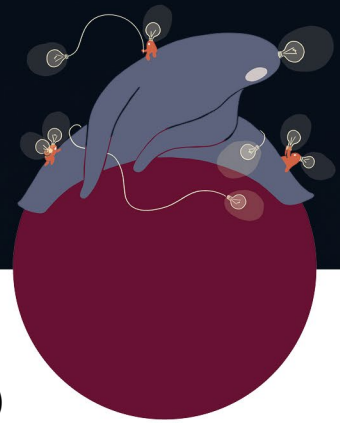
INTEROPERABILITY: 30 years from now...

Sol Rogers, FMX Program Chair und Head of Innovation bei Magnopus, trifft **Rob Bredow**, SVP & Chief Creative Officer bei Industrial Light & Magic sowie **Jan Pinkava**, Oscar-Preisträger, Direktor des Animationsinstituts der Filmakademie Baden-Württemberg und FMX Conference Chair, zu einem Blick in die Zukunft der Technologie und des Geschichtenerzählens. Dabei wird es auch darum gehen, wie technische Entwicklungen von Augmented Reality bis hin zu Virtual Production die Zukunft des Entertainments, der Medien und darüber hinaus formen.

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.

**VFX FOR EPISODIC: VFX and the World of FALLOUT**

Andrea Knoll ("Stranger Things"), VFX-Chefin at Warner Bros., and Jay Worth ("Westworld") werden die VFX in Jonathan Nolans post-apokalyptischer Serie FALLOUT vorstellen, die am 11. April gestartet ist.

VFX FOR FEATURES: A Dive into the World of THE CREATOR

Charmaine Chan, VFX Supervisor bei ILM, und Amanda Johnstone-Batt (CG Supervisor) analysieren die Vorproduktion, den Dreh und die VFX-Postproduktion für Gareth Edwards THE CREATOR.

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: Unleashing the Beasts: Behind the Scenes of GODZILLA X KONG: The New Empire

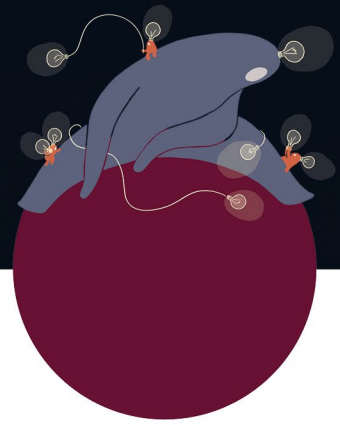
DNEG VFX Supervisors Paul Franklin and Aleks Pejic führen das Publikum durch den akribischen Prozess, mit dem ikonische Titanen wie Godzilla und Kong auf der Leinwand zum Leben erweckt werden, und erforschen die Erschaffung der bedrohlichen Spinnenkreatur Charybdis in der epischen Eröffnungsschlachtszene in Rom.

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) and 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 FEATURES: Eine Enthüllung der unsichtbaren VFX in Ridley Scotts NAPOLEON

In dieser Präsentation wird Charley Henley, Production VFX Supervisor von MPC, die unsichtbaren Effekte in Ridley Scotts NAPOLEON zum Vorschein bringen. Das spektakuläre Action-Epos dreht sich um den Aufstieg und Fall des ikonischen französischen Kaisers Napoleon Bonaparte, dargestellt vom Oscar-Preisträger Joaquin Phoenix.

**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 FEATURES: Ghostbusters – Frozen Empire

FX Supervisor Chris Messineo wird zeigen, wie er und sein Team die aktuelle Generation von Geistern zum Leben erweckt haben.

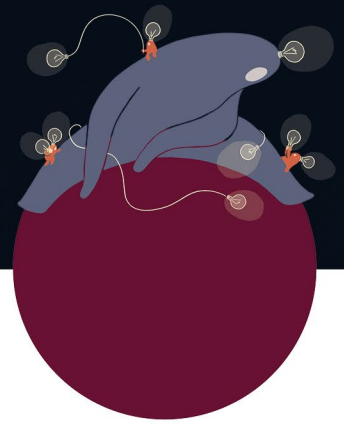
VFX FOR EPISODIC: Raum und Zeit verbiegen in LOKI S2

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.

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: Collaborative Design in KUNG FU PANDA 4

Jason Mayer, Head of FX, wird das Publikum durch die stilistischen Entscheidungen führen, die über mehrere Abteilungen hinweg getroffen wurden, um die Design-Sprache zu stärken, die den gesamten Film prägt. Horrorinspirierte Verwandlungen, ungewöhnlich inszenierte Rückblenden, mystische Portale und bildmächtige Showdowns: die Artists und Techniker von DreamWorks Animation haben an jedem Punkt in der VFX-Pipeline 2D- wie auch 3D-Einflüsse eingebracht und miteinander verschmolzen, um zur angestrebten finalen Vision zu gelangen.

FEATURE ANIMATION: Bei LEO gelandet

LEO, eine aktuelle Produktion von Netflix und Happy Madison Productions, erzählt die Geschichte einer 74-jährigen Echse, die jahrzehntelang 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 Figliozi** (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.

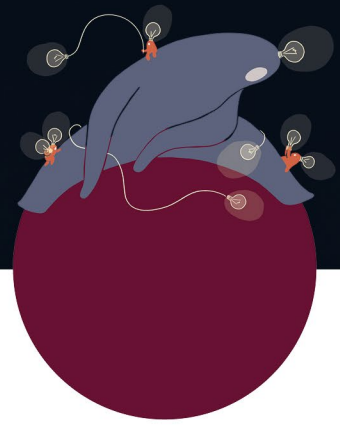
THE POWER OF COLLABORATION

MANAGING CHANGE: Real-time dreams: Can game engine unlock story worlds?

Die Grenzen verschwimmen zwischen Spielen und Geschichten, Animation und VFX, Kurzfilmen und Spielfilmen. Das bringt neue kreative und technologische Herausforderungen mit sich. Bei einer Vorschau auf den kommenden Kurzfilm **DREAM OF THE BLACK WHALES** werden Produzent **Chris deFaria**, Co-Regisseur **Paul Franklin** und **Steve Jelley** von DNEG Dimension zeigen, wie sie darauf mit einer neuen Game-Engine-Pipeline reagieren.

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.

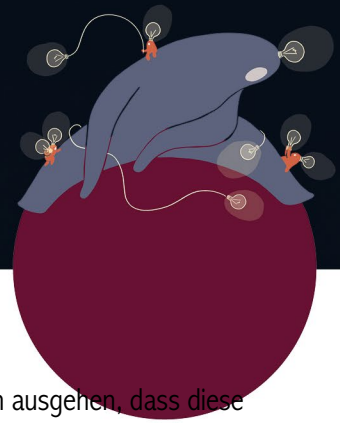
Die Studioleiterinnen **Michaela Olsen** und **Noriko Matsumoto** (Dwarf Studios) werden die FMX-Bühne nutzen für ein vertiefendes Gespräch über Repräsentanz und Inklusion in der Stop Motion-Animation. Sie werden darüber reden, wie sie ihre Firmen aufgebaut haben, mit welchen handfesten Maßnahmen man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

INDUSTRY EXCHANGE: „NO CGI‘ is really just INVISIBLE CGI“

Nancy Ward, Executive Director der Visual Effects Society (VES), diskutiert mit Kim Davidson, President und CEO von SideFX, und dem dänischen VFX Supervisor Jonas Ussing über dessen Aufruf, die Arbeit von VFX-Schaffenden wertzuschätzen – nachdem Studios neuerdings auch bei Filmen wie "Top Gun" so tun, als bräuchten sie gar keine VFX, sondern würden alles analog machen.

TOOLS OF TOMORROW**DIGITAL HUMANS: Digital Humans Panel**

We are on the brink of a fundamental shift in what's possible. Issac Bratzel (Founder & CEO, AvatarOS), Dan Ring (Senior ML Team Lead, Chaos), and Hanno Basse (CTO, Digital Domain) diskutieren bei diesem Panel darüber, wie die Entwicklung digitaler Menschen mit der Hilfe von KI ein völlig neues Niveau erreicht – moderiert vom Kurator Mike Seymour (Co-Founder, FXGuide).

**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?

REAL-TIME: 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.

DESIGNING SPACES**SOUND DESIGN, kuratiert von Nami Strack (Nami Strack Filmtone/Sounddesign): The Sound of DUNE Part 2**

Das Sound-Team von DUNE 2 hat Aufnahmen großer Gruppen und maßgeschneiderte Sprachaufnahmen miteinander verwoben, Elemente des Sound Designs kombiniert mit Klangeffekten und editierten Dialogen. Es verbindet Frank Herberts epischen Text und seine Weltenschöpfung mit Denis Villeneuves filmischer Vision und seinem Sinn für Realismus. Der Sound Editor Martin Kwok wird magische Momente der Inspiration und der Kollaboration teilen anhand von Ausschnitten aus dem kürzlich erschienenen Film. Martin Kwok gibt außerdem eine Masterclass für alle Interessierten an der Filmakademie Baden-Württemberg.

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.

**GAMES & BEYOND: THE BEAR - Making Meaningful Mobile Games and Designing for Calmness**

Clara Deitmar and Julius Dorsel, Absolventen des Animationsinstituts der Filmakademie baden-Württemberg, haben alle drei Trailer für die FMX, das ITFS und die APDs produziert. Soeben haben sie außerdem ihr erstes Spiel THE BEAR veröffentlicht, das sie bei der FMX vorstellen.

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

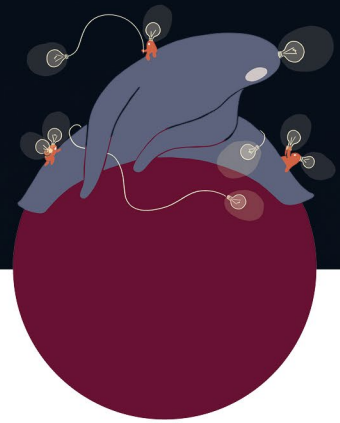
Ed Hooks, Autor des Buches „Acting for Animators – 4th Revised Edition“, erläutert in diesem Schauspiel-Workshop speziell für Animatoren die Verbindungen zwischen tatsächlicher Realität und Theater-Realität. Er geht auf Szenenstruktur ein, auf Charakterisierung, auf das Verhältnis von Komödie und Drama,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

EDUCATION

22 Filmhochschulen aus 9 Ländern sind in diesem Jahr zu Gast auf dem FMX School Campus. Sie präsentieren ihre Studienangebote und ihre jüngsten Projekte von Studierenden aus den Bereichen Animation, Visuelle Effekte, Games und VR/AR. Die Veranstalterin der FMX, die Filmakademie Baden-Württemberg, wird dabei sein mit dem Animationsinstitut, aktuelle Arbeiten zeigen und Workshops organisieren. FMX-Teilnehmerinnen und -teilnehmer sind eingeladen, eine Exkursion zum Filmakademie-Campus in Ludwigsburg zu machen und dort den Diploma Showroom des Animationsinstituts zu besuchen.

SCHOOL 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.

**EDUCATION TODAY & TOMORROW: That which doesn't kill us...****AI Education Panel, moderiert von Saint Walker**

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, Lotte Marie Allen (Computer Arts, School of Visual Arts), Olia Lialina (Design and Media, Merz Akademie Stuttgart), Harvey Goodall (VFX, Arts University Bournemouth) und Stefan Albertz (3D Animation und VFX, Hamm-Lippstadt University of Applied Sciences), blicken aus unterschiedlichen Perspektiven auf das Thema, künstlerisch wie technisch.

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.