

**FMX2022**  
CHANGING THE GAME

ON SITE MAY 3-5  
ONLINE MAY 6  
ON DEMAND UNTIL MAY 31



## Pressemitteilung #9 – Virtual Production Stage, Unreal Engine & mehr

Mit der Bitte um Veröffentlichung

### FMX 2022

Film & Media Exchange

Stuttgart 3.-5. Mai 2022

Online 6. Mai 2022

On Demand bis 31. Mai 2022

**Stuttgart, 20. April 2022.** Als eine der ersten Konferenzen wird die **FMX - Film & Media Exchange** gemeinsam mit ihren Partnern eine **Virtual Production Stage** auf dem Event ausstellen, die den Besucher\*innen die Möglichkeit gibt, **selbst die Kamera zu bedienen** und so Echtzeittechnologie hautnah und unter Eigenregie zu erleben.

Darüber hinaus werden sich mehrere Konferenzbeiträge dem Thema **Echtzeittechnologie** widmen, darunter ein Panel, das sich mit den Auswirkungen von Echtzeitgrafik auf die Branche befasst, ein neues Projekt von DNEG Animation und ein Vortrag über das Potenzial von Echtzeittechnologien für die Animationsbranche.

### ON SITE Virtual Production Stage vor Ort bei der FMX 2022!

**Virtuelle Produktion** und Echtzeittechnologien verändern derzeit die Film- und Medienproduktion von Grund auf. Jede Geschichte, jede erdenkliche Welt kann nun in einem Studio zum Leben erweckt werden, was die kreative Freiheit, Flexibilität und Nachhaltigkeit von Projekten in noch nie dagewesener Weise verbessert.

Die FMX freut sich daher sehr, bekanntgeben zu dürfen, dass auf der FMX 2022 zum ersten Mal eine **virtuelle Produktionsbühne (engl. Virtual Production Stage)** zu sehen sein wird, die von **ARRI Solutions, disguise, Neumann&Müller Veranstaltungstechnik, ROE Visual, TrackMen** und **Unreal Engine** aufgebaut und bespielt wird. Die Partner haben sich zusammengetan, um eine hochmoderne LED-Wand auf die Konferenz zu bringen, auf der eine exklusive Unreal-Szene gezeigt wird.

Das Beste und Ungewöhnliche daran: Die FMX-Besucher\*innen werden die Möglichkeit haben, die **Kamera selbst zu bedienen** und können so hautnah erleben, wie es ist, auf einer VP Stage zu drehen. Auf diese Weise können sie mit Virtual Production experimentieren und außerdem ihre Fragen auch direkt mit Expert\*innen vor Ort diskutieren!

Darüber hinaus finden auf der VP Stage täglich **Fireside Chats** mit **FMX Program Chair HaZ Dulull** und anderen Branchenexpert\*innen statt, die über ihre Erfahrungen mit virtueller Produktion sprechen werden, darunter **Paul Debevec** (Netflix), **Shelley Smith** (DNEG Animation) und **Victor Perez**.

## CHANGING THE GAME

Eine Übersicht aller Talks des Tracks Changing the Game finden Sie [hier](#).

### ON SITE Paneldiskussion: Real vs. Unreal

Wenn Echtzeitgrafiken so realistisch aussehen wie in **THE MATRIX AWAKENS: AN UNREAL ENGINE 5 EXPERIENCE** von Epic Games, stellt sich die Frage, welche Auswirkungen das auf die Branche und unser tägliches Leben hat. Das Panel mit **Kim Libreri** (Epic Games), **Solomon Rogers** (Magnopus), **Deepa Patel** (Fetzer Institute) und **Paul Debevec** (Netflix) wird sich damit befassen, wie die Grenzen zwischen unseren Realitäten - der realen und der virtuellen Welt - verschwimmen und welche Rolle Echtzeittechnologien bei der Erschaffung des Metaverse spielen werden.

### ON SITE Eine epische Animationsreise mit William Joyce & DNEG Animation!

**MR. SPAM GETS A NEW HAT** ist ein Kurzfilm von DNEG Animation und dem Oscar-prämierten Regisseur William Joyce. Der erste Film von DNEG Animation, bei dem Echtzeittechnologie zum Einsatz kam, erforderte kreative Problemlösungsansätze auf Seiten der Produktion, des Technologieeinsatzes und der Leitung des Projekts.

Nach einer Einführung von **Bill Joyce** werden **Taylor Moll**, **Gabriele Pellegrini** und **Shelley Smith** (alle DNEG Animation) über ihre kreative Arbeit und den Einsatz der Unreal Engine sowie deren Auswirkungen auf den Produktionsplan sprechen. Anschließend wird eine spannende Live-Demo gezeigt, die eine Besprechung mit dem Regisseur nachahmt (und einen kleinen Einblick in die verwendeten Tools gibt).

## **ON SITE** Die Welt von morgen - Ein Blick in die Zukunft des Metaverse

Das Panel mit **Raffaella Camera**, **Matthew Henick**, **Quentin Staes-Polet** (Epic Games), **Mark Curtis** und **David Droga** (Accenture Interactive) dient als Inspiration für Kreativschaffende und Vordenker\*innen, wie das Metaverse-Erlebnis der Zukunft aussehen könnte und was wir heute tun müssen, um darauf vorbereitet zu sein und Innovationen voranzutreiben.

## **ONLINE** Die Animation der Zukunft mit der Unreal Engine

BRON Digital verwendet für seine Arbeit Elemente aus Live-Action-VFX, traditioneller Animation und virtuellen Produktionspipelines – **Jason Chen** (BRON DIGITAL) wird daher in seinem Talk einen Blick auf die Effizienz, Hindernisse und Innovationen der aktuellen Projekte werfen, die alle in Echtzeit produziert werden.

## **VFX FOR COMMERCIALS**

Mehr zum Track VFX for Commercials erfahren Sie [hier](#).

## **ON SITE** Balenciaga Fall '21 - Eine filmische Liebesgeschichte in Echtzeit

Als Folgeprojekt zu Balenciagas Game **AFTERWORLD: AGE OF TOMORROW** wurde The Mill beauftragt, ein digitales, filmisches Set unter Einsatz der Unreal Engine von Epic Games zu entwickeln und zu rendern, das dieselbe Erzählwelt wie das dazugehörige Videospiel aufgreift. **Kristian Bonne Jensen** und **Nick Slade** (beide The Mill) werfen einen Blick hinter die Kulissen, um zu zeigen, wie das Team von The Mill dieses epische Projekt mit Motion-Capture-Schauspieler\*innen und 3D-gescannten, realen Models umsetzte, um die Herbstkollektion 2021 von Balenciaga zu präsentieren.

## **OPEN SOURCE**

### **ONLINE** Warum könnte die Einbindung von 2D in eine 3D-Spiele-Engine die Animationsbranche verändern?

Ende 2018 entdeckte eine kleine Gruppe von 2D-Animationsexpert\*innen die Möglichkeiten der 3D-Echtzeitsoftware Unreal Engine. Sie sah darin ein riesiges Potenzial für die Animationsbranche und beschloss, Praxinos mit dem Ziel zu gründen, eine Animationssoftware zu entwickeln, die ihr Wissen im Bereich 2D mit der Leistungsfähigkeit der Unreal Engine kombiniert.

**Elodie Moog** (Praxinos) wird das FMX-Publikum auf das Abenteuer mitnehmen, in dem sich Praxinos und sein Team befindet und zeigen, wie sie gemeinsam ihr Ziel erreichen werden, die Animationssoftware **ODYSSEY** zu entwickeln.

## **PLATINUM PARTNER**

Die FMX freut sich über die Zusammenarbeit mit **Epic Games** und seiner Marke **Unreal Engine**, die das Event in diesem Jahr als Platinum Partner unterstützen.

Die Unreal Engine von Epic Games ist das offenste und fortschrittlichste Echtzeit-3D-Tool der Welt. Kreative aus den Bereichen Games, Film und Fernsehen, Architektur, Automobilbau, Fertigung, Live-Events, Simulationen und anderen Branchen nutzen Unreal, um innovative Inhalte, interaktive Erlebnisse und immersive virtuelle Welten zu schaffen. Folgen Sie [@UnrealEngine](#) und laden Sie Unreal kostenlos unter [unrealengine.com](http://unrealengine.com) herunter.

Mehr erfahren Sie [hier](#).

## **SILVER PARTNER**

**disguise** ist die Plattform, um spektakuläre visuelle Erlebnisse zu erstellen und auszuliefern. Von der Financial Times als eines der am schnellsten wachsenden Unternehmen des Jahres 2021 ausgezeichnet und von Epic Games unterstützt, hat die Extended-Reality-Technologie von disguise in den letzten zwei Jahren mehr als 400 Produktionen ermöglicht, darunter Live-Entertainment für Künstler\*innen wie Katy Perry und Billie Eilish, Film- und Fernsehproduktionen für Netflix und Amazon Prime, Unternehmenspräsentationen für Siemens und Verizon sowie Live-Übertragungen von Eurosport und ITV.

Erfahren sie mehr über [disguise](#).

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

**Franziska Ullrich**

Public Relations & Social Media  
+49 (0)7141 969828-76

**Interviewanfragen**

Bitte richten Sie Ihre Interviewanfragen gerne vorab an:

**Nicola Steller**

Conference Press Coordinator  
[nicola.steller@fmx.de](mailto:nicola.steller@fmx.de)  
+49 (0)7156-350616

**Presseakkreditierung**

Die Akkreditierung für PressevertreterInnen zur FMX 2022 ist kostenlos, bitte melden Sie sich dafür an über <https://fmx.de/tickets>

**Pressebilder**

Fotos, das Logopakete sowie das Keyvisual der FMX 2022 stehen unter folgendem Link zum Download zur Verfügung:  
[Download](#)

Sollten Sie weiteres Bildmaterial oder eine höhere Auflösung benötigen, können Sie sich gerne an uns unter [press@fmx.de](mailto:press@fmx.de) wenden.

**Impressum:**

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

Weitere Informationen unter: [www.fmx.de](http://www.fmx.de)