

FMX2022
CHANGING THE GAME

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



Pressemitteilung #6 – Programm jetzt live! Bestätigt: The House, What if...? & mehr

Mit der Bitte um Veröffentlichung

FMX 2022

Film & Media Exchange

Stuttgart 3.-5. Mai 2022

Online 6. Mai 2022

On Demand Until May 31, 2022

Stuttgart, 09. März 2022. Seit heute ist das Programm der **FMX – Film & Media Exchange** auf der Website der Konferenz veröffentlicht. Damit hat das Publikum die Möglichkeit, eine Vielzahl neuer Programmbestätigungen sowohl für das Vor-Ort- als auch das Online-Programm der FMX 2022 zu erkunden. Zu den neuen Bestätigungen gehören die Stop-Motion-Anthologie **THE HOUSE**, Marvels **WHAT IF...?**, die **ETERNALS: AR STORY EXPERIENCE** und ein brandneuer Track über **NFTs** (Non-Fungible Tokens).

Das Programm finden Sie [hier](#). Neue Bestätigungen werden hier laufend bis zur FMX hinzugefügt.

Mit der Veröffentlichung des Programms verlängert die FMX den **Early-Bird-Verkauf** bis zum **20. März 2022**, um den Besucherinnen und Besuchern die Möglichkeit zu geben, nach heutiger Veröffentlichung des Programms noch ein paar Tage länger vom [vergünstigten Ticketangebot](#) zu profitieren.

FEATURE ANIMATION

ON SITE Hinter den Kulissen von THE HOUSE

THE HOUSE ist eine exzentrische Komödie über ein Haus und erzählt drei surreale Geschichten seiner Bewohner*innen. Die Regisseur*innen **Paloma Baeza**, **Marc James Roels** und **Niki Lindroth von Bahr** sowie der Production Manager **Joost Zoetebier** nehmen das Publikum mit auf eine Reise durch die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft dieses ungewöhnlichen Hauses und gewähren einen Blick hinter die Kulissen der von Nexus Studios produzierten Stop-Motion-Anthologie.

ANIMATED SERIES

ON SITE WHAT IF...? – Das Zusammenspiel von 2D- und 3D-Animation

Die VFX Supervisors **Anders Thönell** und **Greg O'Connor** werden über Marvels **WHAT IF...?** sprechen und dem Publikum einen Einblick geben, wie 2D- und 3D-Animation für die Animationsserie nahtlos miteinander kombiniert wurden. Anders und Greg werden anhand von einigen Shots Lösungen und Methoden für komplexe Kameraarbeit, Line Work, Environments und allgemeine Arbeitsabläufe zur Integration von 2D- und 3D-Techniken illustrieren. Dadurch ergibt sich ein tiefgehender Einblick in die Zusammenarbeit an der erfolgreichen und innovativen Serie.

NFTs

Die Begriffe Metaverse, Web3 und NFT sind heutzutage allgegenwärtig – aber wie genau wirken sich diese neuen Technologietrends auf die Kreativbranche und ihr Publikum aus und wie entwickeln sie sich dadurch weiter? Der neue **NFTs**-Track wird dieser Fragestellung anhand verschiedener Case Studies nachgehen und zeigen, wie Kreativschaffende durch ihre Arbeit eine Revolution vorantreiben, durch die das Web3 dezentralisiert und die kreative Autonomie von Künstler*innen beibehalten wird.

ONLINE NFTs – Die Zukunft des Entertainment Ownerships

NFTs und die zugrundeliegende Blockchain-Technologie ermöglichen es Content Creators auf der ganzen Welt, direkte finanzielle Unterstützung von ihrem Publikum zu erhalten – dieses kann den Content direkt erwerben und somit besitzen, indem Vermögen zwischen der virtuellen und der physischen Welt übertragen wird. Jeder profitiert hiervon, da der Wert der Inhalte über das gesamte Web3-Ökosystem hinweg steigt. **Rouslan Ovtcharoff**, Gründer der Blockchain Global Entertainment Alliance, wird erklären, was NFTs sind, und einzigartige Möglichkeiten der Anwendung von NFTs und der Blockchain-Technologie aufzeigen, die die Grundlage für die nächste Evolution von Unterhaltungsplattformen sind, die im Besitz von Urheber*innen und Publikum bleiben.

AR/VR/MR

ONLINE ETERNALS: AR Story Experience

Marvel Studios wirft mit einer einzigartigen Augmented Reality (AR) Story Experience passend zur Veröffentlichung von Eternals einen Blick in die Zukunft. Marvel Studios **ETERNALS: AR STORY EXPERIENCE** lässt Fans in den Film eintauchen, um die Hintergrundgeschichte kennenzulernen, mit Superheld*innen zu interagieren und die Geschichte hautnah zu erleben. Neueste Technologien wurden eingesetzt, um ein hochmodernes Storytelling zu ermöglichen - einschließlich eines neuen Prozesses des Volumetric Captures, der vollständig digital durchgeführt wurde und VFX-Assets in Kinoqualität zum Einsatz bringt. **Dane Coffey**, Technology Innovation Research Lead bei Disney Studios Technology, und **Daniel Baker**, Senior Producer und Manager, werden beleuchten, wie die lebensechten Charaktere für die immersive, iOS-exklusive App erschaffen wurden.

ONLINE DREAM: Virtuelle Erzählwelten erschaffen

Regisseur **Robin McNicholas** und Artist **Joaquina Salgado** erörtern neue Wege, um virtuelle Erzählwelten mit modernen virtuellen Produktionstechniken zum Leben zu erwecken. Vom Character Design bis hin zur Gestaltung virtueller Wälder präsentieren die beiden, die jeweils eine zentrale Rolle am Projekt **DREAM** innehaben, die Möglichkeiten und Herausforderungen, die sich bei der Erstellung künstlerischer Arbeiten mithilfe von Game Engines ergeben. Bei diesem äußerst ehrgeizigen Live-Projekt entdeckte das Team unzählige neue kreative Möglichkeiten. Robin (aus UK) und Joaquina (aus Argentinien) diskutieren über die globale Zusammenarbeit und darüber, was die Zukunft für das Storytelling und die virtuelle Live-Produktion bereithält.

ON SITE EXPO 2020 DUBAI: Das Metaverse wird Realität

Realitätsübergreifende Räume dienen als Grundlage für das neue immersive Web, auch genannt Metaverse. Dabei handelt es sich nicht um eine theoretische Idee für die Zukunft – tatsächlich werden diese neuen Spaces bereits heute entwickelt und genutzt. Dabei kann es sich um digitale Zwillinge" realer Orte handeln oder um einzigartige Orte, die erst noch erdacht werden müssen. In seiner Präsentation wird **Sol Rogers** (Magnopus/Rewind) diskutieren, warum realitätsübergreifende Räume wichtig sind, wie sie gestaltet werden und wer sie nutzen sollte. Darüber hinaus wird eine ausführliche Case Study zur **EXPO 2020 DUBAI** zeigen, wie Menschen und Orte durch innovative Technologien und inspirierende Inhalte über physische und digitale Grenzen hinweg vereint werden können.

GAMES & BEYOND

ONLINE Das Metaverse: Wie Musik und immersive Erlebnisse durch Realtime und Games vereint werden

Wir stehen kurz davor, in das Metaverse einzutreten – ein Raum, der als kreatives Zentrum für Künstler*innen, Fans und Gamer*innen ein riesiges Potenzial bietet. Ristband ist eine Metaverse-Plattform, die Künstler*innen, Musiker*innen, Filmemacher*innen und Gamer*innen dabei hilft, aufzutreten, Filme zu zeigen, Ausstellungen zu besuchen und Kontakte zu knüpfen – und das alles in einem plattformübergreifenden Multiplayer-Erlebnis. **Anne McKinnon** und **Roman Rappak** (beide Ristband) werden über den aktuellen Stand des Metaverses aus Sicht von Künstler*innen sprechen und erläutern, welchen Herausforderungen sich das Team während der Entwicklung der Plattform stellen musste. Des Weiteren werden sie die Möglichkeiten für Artists in einem dezentralisierten Web3-Ökosystem diskutieren.

ON SITE "Blockchain-Gaming" und was "echtes digitales Eigentum" bedeutet

In diesem Vortrag wird **Chris Ebeling**, Mitbegründer und Creative Director von Virtually Human, die Idee, Entwicklung und Denkweise hinter dem VHS-Ansatz für Web 3.0 Entertainment analysieren – eine Entwicklung, die durch Non Fungible Tokens (NFTs) und in diesem Zusammenhang Blockchain-Technologie und digitales Asset-Eigentum vorangetrieben wird. Als leidenschaftlicher Redner wird Chris überzeugende Perspektiven über die Zukunft des digitalen Raums und die Fülle an Möglichkeiten teilen, die nicht nur heute, sondern auch in naher Zukunft verfügbar sein werden.

SILVER PARTNER

Die FMX begrüßt **ftrack** als Silver Partner. Zu ftracks Entwicklungen zählen ftrack Studio, cineSync und ftrack Review, Emmy- und Oscar-prämierte Plattformen für Produktionstracking, interaktives Feedback und Teamzusammenarbeit in der Kreativindustrie. Die Produkte von ftrack machen es einfach, nahtlos und sicher mit jedem und überall auf der Welt zusammenzuarbeiten. ftrack hat Kund*innen in 60 Ländern weltweit und gewinnt regelmäßig renommierte Auszeichnungen für seine Arbeit in den Bereichen Film, Streaming Content, Broadcasting, Virtual Production, Gaming, Animation, Werbung, VR, AR und mehr.

Weitere Informationen zu ftrack finden Sie hier: <https://www.ftrack.com/en/>

FORUM NEWS

Auch im Forum der FMX hat sich viel getan – zahlreiche weitere Partner haben ihre Teilnahme an der FMX 2022 bestätigt.

Marketplace: [Artineering](#), [Chaos](#), [Escape Technology](#), [Lenovo](#), [RnDeep](#), [Varjo](#)

Recruiting Hub: [Blue Zoo](#), [Fish Blowing Bubbles](#), [Framestore](#), [Psyop](#), [Time Based Arts](#)

Workshops: [Chaos](#), [Maxon](#), [Notch](#), [Psyop](#), [School of Visual Arts](#)

Series: [Autodesk](#)

School Campus: [Fachhochschule Salzburg/MultiMediaArt](#), [Hochschule Hamm Lippstadt](#), [LTU Luleå University of Technology](#), [Merz Akademie](#), [Rubika](#)

Pressekontakt

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
+49 (0)7156-350616

Presseakkreditierung

Die Akkreditierung für PressevertreterInnen zur FMX 2021 ist kostenlos, bitte melden Sie sich dafür an über <https://fmx.de/tickets>

Pressebilder

Das Logopakete der FMX 2022 steht 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 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