

**FMX2022**  
CHANGING THE GAME

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



## Pressemitteilung #7 – Die Mitchells gegen die Maschinen, Tech Talks & Masterclasses

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, 24. März 2022.** In weniger als sechs Wochen wird die FMX 2022 internationalen Referent\*innen eine Bühne vor Ort in Stuttgart und online bieten, um über die neuesten Entwicklungen der Branche zu sprechen.

In diesem Jahr werden gleich mehrere Masterclasses vor Ort stattfinden, darunter zu den Themen **STORY DEVELOPMENT** und **STORY STRUCTURE**. Im Rahmen des Tracks **Tech Talks** werden neueste Technologien und Forschungsergebnisse präsentiert, wie beispielsweise zu der Frage, wie man echte Präsenz in Mixed Reality erschafft. Der mit mehreren Annie Awards ausgezeichnete Animationsfilm **DIE MITCHELLS GEGEN DIE MASCHINEN** wird darüber hinaus Teil des vielfältigen Online-Programms sein.

Presseakkreditierungen sind über den [Ticketshop der FMX](#) erhältlich.

## FEATURE ANIMATION

Alle Präsentationen des Tracks Feature Animation finden Sie [hier](#).

### **ONLINE** Mit Physically Based Rendering zu DIE MITCHELLS GEGEN DIE MASCHINEN

**Kurt Judson** (Sony Pictures Imageworks) und **Christos Obretenov** (Lollipop Shaders) werden auf der FMX 2022 Einblicke in eines ihrer neuesten Projekte geben: Mit der Concept Art für **DIE MITCHELLS GEGEN DIE MASCHINEN** erhielten sie nicht nur Inspiration, sondern auch die Aufgabe, den finalen Look des Films exakt an die Entwürfe anzugleichen. Das Team von Sony Pictures Imageworks stellte sich dieser Herausforderung, nutzte ihren hauseigenen Physically Based Renderer und kombinierte ihn mit eigenentwickelten Look-Development- und Animations-Tools sowie Open Shading Language (OSL), um einen illustrativen, stilisierten Film zu kreieren.

## MASTERCLASSES

Alle Masterclasses auf der FMX finden Sie [hier](#).

### **ON SITE** Mind Mapping zur Konzeptualisierung von Licht

Das Ziel von Visual Effects Artists ist es fotorealistische Ergebnisse zu kreieren, d. h. mithilfe von Compositing einen kohärenten Look zu erreichen. Ein Kernelement ist hierbei die Arbeit mit Licht, um damit das Storytelling zu unterstützen. Entscheidend ist, dass alle Elemente eines Bildes am Ende so wirken, als ob sie zur selben Zeit mit derselben Kamera und demselben Objektiv unter denselben Lichtbedingungen gefilmt wurden. Regisseur und Visual Effects Supervisor **Victor Perez** nutzt hierzu eine **auf Mindmapping basierende Analysestruktur**. Er übersetzt dabei Licht und Optik durch Fotografie in mathematische Formeln, von der Beobachtung hin zu einer visuellen Sprache. Seine Masterclass auf der FMX 2022 wird sich diesem spannenden Thema mit praktischen Beispielen und Demonstrationen widmen.

### **ON SITE** Struktur und Entwicklung von Storys

Wieder vor Ort in Stuttgart ist **Craig Caldwell** (University of Utah) mit nicht nur einer, sondern gleich zwei seiner beliebten Masterclasses:

Die Masterclass **STORY STRUCTURE** behandelt die wesentlichen Story-Elemente und die verschiedenen Handlungsstrukturen, die man berücksichtigen muss, wenn man sich der Herausforderung stellt, eine "dramatische" Geschichte zu schreiben.

In der Masterclass **STORY DEVELOPMENT** lernen die Teilnehmenden, wie die Entwicklung einer Geschichte Emotionen beim Publikum hervorruft. Dabei werden Grundlagen behandelt, unter anderem, wie man es schafft eine Identifikation mit der Geschichte beim Publikum zu erzielen, schwierige Entscheidungen im Prozess zu treffen, und warum es wichtig

ist, sich für die Charaktere zu interessieren, selbst für die Bösewichte.

## TECH TALKS

Technologie und neueste Forschungsergebnisse sind heute die treibenden Kräfte in der Kreativindustrie. Die Tech Talks, kuratiert von **Prof. Volker Helzle** (Filmakademie Baden-Württemberg), bieten vielseitige Perspektiven auf neue Lösungen, die den kreativen Prozess in der Medienproduktion erweitern.

Alle Präsentationen des Tracks Tech Talks finden Sie [hier](#).

### **ON SITE** Wie man echte Präsenz in Mixed Reality erschafft

Man stelle sich vor, man könnte sich mit jemandem unterhalten, der Hunderte von Kilometern entfernt ist, und dabei trotzdem das Gefühl bekommen, die Person sei im selben Raum wie man selbst. Technologien, mit denen das möglich wäre - **echte Präsenz** - würden die Welt verändern. Sie würden weit voneinander entfernte Familien und Freund\*innen näher zusammenbringen, die Art und Weise, wie wir arbeiten, verändern und unseren ökologischen Fußabdruck verringern. Überzeugende interaktive Erlebnisse zu erschaffen, bei denen sich Menschen in der Mixed Reality befinden, ist jedoch eine anspruchsvolle Aufgabe, die Fachwissen in den Bereichen Computer Vision, Grafik, KI und Technik erfordert. In seinem Vortrag wird **Darren Cosker** (Microsoft) einige der dafür erforderlichen Technologien, die bisherigen Fortschritte und die künftigen Herausforderungen beleuchten.

### **ON SITE** Machine Learning in der VFX-Industrie

Es ist kein Geheimnis, dass **Maschinelles Lernen (KI)** im Bereich der visuellen Effekte auf dem Vormarsch ist. Den Einfluss von KI auf die VFX-Industrie sowie die daraus neu entwickelten Technologien konnte man bereits in den letzten Jahren beobachten. Mit seiner zunehmenden Beliebtheit ergibt sich die Möglichkeit einer effizienteren Arbeitsweise, aber wo nahm das alles seinen Anfang?

**Mairéad Grogan**, Forschungsingenieurin bei Foundry, wird darüber sprechen, wie Foundry modernste Technologien aus dem Bereich Künstliche Intelligenz erforscht, um sie der VFX-Community zur Verfügung zu stellen, und wie diese Arbeit die Entwicklung des CopyCat Nodes in Nuke inspiriert hat, der Artists die volle Kontrolle über die Art von Effekten gibt, die sie mit Machine Learning erzeugen können.

## SILVER PARTNER

**RISE | Visual Effects Studios** und **Scanline VFX** unterstützen die FMX in diesem Jahr als Silver Partner. Beide Studios werden nicht nur Teil des Programms und des FMX Forums sein, sondern auch jeweils ein **Get-Together** sponsern, das dem Publikum die Möglichkeit gibt, nach dem Konferenzprogramm ein kostenloses Getränk zu genießen und auf dem FMX Square zu netzwerken.

### **RISE | Visual Effects Studios**

RISE | Visual Effects Studios wurde 2007 in Berlin gegründet. Der Plan war sich mit einem kleinen Team auf deutsche TV- und Kinofilme zu fokussieren – doch der Plan ging schief. Mittlerweile ist das mehrfach ausgezeichnete Unternehmen ein kreatives Zuhause für über 260 Designer\*innen in Stuttgart, London, München, Köln und Berlin und gehört damit zu den größten VFX Studios Europas. Letzte Projekte umfassten u.a. Marvel Studios ETERNALS, Warner Bros. PHANTASTISCHE TIERWESEN 3 und Sony Pictures UNCHARTED.

Mehr über RISE erfahren Sie [hier](#).

### **Scanline VFX**

Scanline VFX ist für die Darstellung von Naturphänomenen wie Feuer, Rauch und Wasser in Katastrophenfilmen wie SAN ANDREAS und INDEPENDENCE DAY: RESURGENCE bekannt. Scanline VFX expandiert darüber hinaus zunehmend in den Bereich Characters und Creatures und konnte sich so als wichtigstes VFX-Studio für den Film GODZILLA VS. KONG etablieren. Zu den neuesten Projekten gehören THE ADAM PROJECT, THE BATMAN, ETERNALS, SHANG-CHI AND THE LEGEND OF THE TEN RINGS und FREE GUY. Aktuell befinden sich darüber hinaus zahlreiche weitere Projekte in Produktion, wie AQUAMAN AND THE LOST KINGDOM, THE FLASH, BLACK ADAM, STRANGER THINGS STAFFEL 4, SHAZAM! FURY OF THE GODS, THE GRAY MAN für die Regisseure Joe und Anthony Russo und Slumberland für Regisseur Francis Lawrence.

Weitere Informationen zu Scanline VFX finden Sie [hier](#).

## FORUM NEWS

Zahlreiche weitere Unternehmen und Hochschulen haben ihre Teilnahme am FMX Forum bestätigt und werden dort Einblicke in neueste Produkte, Services und Studienangebote geben.

Recruiting Hub: [DNEG](#), [Jellyfish Pictures](#), [Mikros Animation](#), [Pixomondo](#), [Recom](#), [TCS Talent](#)

Workshops: [Binary Alchemy](#), [Esri](#), [Invictus](#), [Substance by Adobe](#)

Marketplace: [HTC](#), [InstaLOD](#), [Substance by Adobe](#), [The Capture](#)

School Campus: [Catalyst - Institute for Creative Arts and Technology \(ONLINE\)](#), [Hochschule Darmstadt, Mediadesign Hochschule\(MD.H\)](#), [National Film School of Denmark](#), [Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe \(Fachbereich Medienproduktion\)](#)

---

## Pressekontakt

[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 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](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)