



**FMX2023**  
**EVOLVING**

ON SITE APRIL 25-27  
ONLINE APRIL 28  
WWW.FMX.DE

## Pressemitteilung #3 – Ticketverkauf für die FMX 2023 startet

Mit der Bitte um Veröffentlichung

### FMX 2023

Film & Media Exchange

**Stuttgart 25.-27. April 2023**

**Online 28. April 2023**

**Stuttgart, 30. Januar 2023.** Der **Ticketverkauf** für die FMX 2023 ist heute gestartet. Damit gehen die Vorbereitungen für die erneut hybrid stattfindende Fachkonferenz in ihre heiße Phase. Zudem gibt es Ankündigungen aus dem **Konferenzprogramm** und **Forum-News** zu vermelden, und die **Animation Production Days** suchen ab jetzt nach spannenden Projekteinreichungen. Mit **Accenture Song, Framestore** und **Scanline VFX** sind außerdem bei der 27. FMX-Ausgabe erste Silver Partner an Bord.

### FMX-Ticketshop ist online

Zwei Ticketvarianten erlauben es dem Fachpublikum vor Ort in Stuttgart und virtuell mit dabei zu sein: Mit dem **Conference Pass** können Fachbesucher\*innen vom 25. bis 27. April die FMX im Haus der Wirtschaft im Zentrum von Stuttgart live erleben, mit dem **Online Pass** kann man am 28. April in das virtuelle Online-Event eintauchen. Viele Inhalte stehen anschließend für alle Besucher\*innen bis Ende Mai On Demand zum Abruf bereit.

Passend zur Zertifizierung als **klimafaires Event** (siehe Pressemitteilung #2) erhalten Besucher\*innen mit dem Kauf eines FMX-Tickets die Möglichkeit, vergünstigt mit der Deutschen Bahn zu reisen und außerdem den öffentlichen Personen-Nahverkehr VVS in Stuttgart kostenlos zu nutzen.

Hier können Sie Tickets erhalten: **Ticketshop**.

### Programmzusagen

#### **ON SITE** Art Direction und Concept Art für Independent-Produktionen und große IPs

Die Kunst des Filmemachens, Art Direction und Concept Art für Independent-Produktionen sowie weitere hochkarätige Projekte stehen im Mittelpunkt eines Talks von **Almu Redondo**. Redondo, die an **MY FATHER'S DRAGON**, **WOLFALKERS**, **BELLE** und animierten Sequenzen für Riot Games mitwirkte, wird anhand ihrer Arbeit ihre kreativen Strategien erläutern und so auch zeigen, wie Storytelling von der Kraft der Bilder profitieren kann.

#### **ON SITE** Die VFX von **KLEO**

Die Konzeption und das World Building glaubwürdiger aber nicht unbedingt historisch akkurater Locations im 80-er-Jahre-Berlin sowie in Spanien und Chile stehen im Fokus einer Session von **Pascal Bußmann** und **Matthias Backmann (LAVA Labs)** zur Netflix-Serie **KLEO** mit Jella Haase. Gemeinsam werden sie erzählen, wie sie von der Preproduktion bis zum Final Shot die Umsetzung von rund 450 VFX-Shots innerhalb eines Jahres bewerkstelligten.

#### **ON SITE** Virtuelle Kamera für stilisierte Animationsfilme

**Christos Obretenov** wird erzählen, wie Stylized Rendering in Animationsfilmen die kreativen Möglichkeiten der virtuellen Kamera durch simulierte Maltechniken wie Pinselstriche, Aquarell, grafische Linienführung und Lichtsetzung erweitert hat. Diese Techniken werden für das Setzen von virtuellem Licht und Schatten, (Un-)Schärfe und Tiefenschärfe in unterschiedlichen Animationsfilmprojekten eingesetzt. Christos' Firma **Lollipop Shaders** entwickelt Shading-Tools und -Workflows für Stylized Rendering in Animationsfilmen. Er ist der leitende Entwickler für Pixars RenderMan Stylized Looks sowie Principal Shader Writer bei zahlreichen Spielfilmen mit Sony Pictures Imageworks, die Stylized & Non Photoreal Rendering anwenden, darunter **THE MITCHELLS VS. THE MACHINES** und der kommende **SPIDER-MAN: ACROSS THE SPIDER VERSE**.

### Forum News

Das FMX Forum mit Recruiting Hub, Marketplace, School Campus und Workshops füllt sich derzeit mit langjährigen sowie neuen Partnern. Besonders im Bereich Recruiting besteht weiterhin großer Bedarf an Talenten: Schon jetzt ist der