

## Pressemitteilung #4 - Tickets für FMX 2021 jetzt erhältlich, neue Speaker-Zusagen & Forum News

Mit der Bitte um Veröffentlichung

### FMX 2021

Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media

Online, 4.-6. Mai 2021

**Ludwigsburg, 2. März 2021.** Die Tickets für die erste Online-Ausgabe der FMX vom 4. bis 6. Mai sind ab jetzt erhältlich. Als eine der weltweit einflussreichsten Konferenzen zu digitalem Entertainment bieten wir in diesem Jahr ein komplett virtuelles Programm. Herausragende Kreativschaffende aus dem Film- und Medienbusiness präsentieren auf einer Online-Event-Plattform neueste Entwicklungen, Tools und Projekte. Die Tickets gibt's auf [www.fmx.de/tickets](http://www.fmx.de/tickets). Wir freuen uns zudem über neue **Speaker-Zusagen** von **Territory Studio** zu David Fincher's **Mank**, **NVIZ** zu George Clooney's **The Midnight Sky** und von **Juice** zu **The Liberator**. Darüber hinaus haben wir Bestätigungen für das **FMX 2021 Forum**, in dem unsere Partner Workshops anbieten oder sich innerhalb der Recruiting- und School-Sektionen präsentieren.

### ► Start Ticketverkauf

Ab heute sind Tickets für die FMX 2021 erhältlich. Im Gegensatz zu vergangenen Jahren gelten sie vom ersten Konferenztag am 4. Mai bis Juli. Die Präsentationen bleiben damit auch nach dem Live-Event noch per Video on Demand zugänglich. Die **Tickets und weitere Infos zu Preisen und Ermäßigungen** gibt's auf [www.fmx.de/tickets](http://www.fmx.de/tickets).

### ► Die Auferstehung des 30er Jahre-Wilshire Boulevard durch CG auf einer Echtzeit-LED-Rückprojektion in David Fincher's **Mank**

Für viele gilt Orson Welles' *Citizen Kane* (1941) noch immer als der beste Film aller Zeiten. Im Biopic **Mank** porträtiert David Fincher den Co-Drehbuchautor des Films Herman J. Mankiewicz. Vor allem die außergewöhnliche Schauspielleistung in **Mank** sorgte für Aufsehen, aber auch die atmosphärische Bildsprache, die die wohl glorreichste Zeit des alten Hollywoods wieder auferstehen lässt. **Territory Studio** zeigt, wie es diese authentische, schwarz-weiße Welt durch akribische Recherchen und eine so effiziente wie realistische VFX-Technik erschaffen hat. Indem es seine Environments auf Echtzeit-LED-Rückprojektionen anwendete, kam es in einer Schlüsselszene des Films zu einer nie dagewesenen Detailtreue und einen beispiellosen Realismus. Eine Szene ohne Dialog, die bewusst an traditionelle Techniken der 30er und 40er Jahre erinnert.

### ► Inner Space – wie eine immersive virtuelle Welt dabei half, entscheidende Szenen von **The Midnight Sky** zu planen

In George Clooneys **The Midnight Sky** rettet eine globale Katastrophe die Erdbevölkerung aus und lässt die Erde verseucht und unbewohnbar zurück. Nur auf einer arktischen Forschungsstation und einem Raumschiff bleiben ein paar Menschen übrig, in deren Hand die Zukunft der Menschheit liegt. Für die beeindruckenden Weltraum-Aufnahmen des Films previsualisierten die Filmemacherinnen und -macher Schlüsselszenen mit dem virtuellem Kamerasystem von **NVIZ**. In Kombination mit detailliert gestalteter Animation war es ihnen damit möglich, ihre Ideen in einer erstaunlich präzisen Weise zu planen und zu verfeinern. Das System erlaubte ihnen, aus virtuellen Kamerashots Schnittmaterial zu generieren, womit der digitale Workflow außerordentlich flexibel gestaltet werden konnte. **NVIZ's Head of Visualisation Janek Lender** spricht über die Methode der Echtzeit-Visualisierung in einem immersiven Raum und veranschaulicht sie anhand zweier Schlüsselszenen von *Midnight Sky*. Er unterstreicht dabei, dass dank technologischer Fortschritte in der Previsualisierung und bei Virtual Camera Workflows Szenen von überall her und zu jeder Zeit visualisiert werden können.

### ► Die neue Bildästhetik von **The Liberator**

Die vierteilige Netflix-Serie **The Liberator** ist ein Hybrid aus Realfilm, CGI und Animation. Sie gilt als spannender Meilenstein einer ganz neuen Art von Bildästhetik, die dem traditionellen Storytelling neue Perspektiven eröffnet. **Michał Misiński (Art Director)** und **Marko Zarić (VFX Supervisor)** werden darüber sprechen, wie es dem Team von **Juice** gelang, die echten Emotionen von den Dreharbeiten in den comicartigen Stil des Projekts zu übertragen. Zudem zeigen sie, weshalb ein gut gestaltetes Machbarkeitskonzept der Schlüssel zu einem effektiven und erfolgreichen Pitch ist.

### ► Das FMX 2021 Forum nimmt bereits vielversprechende Form an. Wir freuen uns, erste Zusagen für FMX-Partnerschaften präsentieren zu können:

**Series:** MAXON with 2 x "The MAXON Series"

**Workshops:** InstaLOD, New Audio Technology, Pixar'sRenderMan and SAE Institute

**Recruiting:** Axis Studios and One of Us

**Schools:** Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf, ifs internationale filmschule köln, MOME Anim | Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest, SAE Institute and U-TAD | University of Technology, Arts and Design

### ► Pressekontakt

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

**Franziska Ullrich**

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

► **Pressebilder**

Auf der Website der FMX steht für Journalisten im Media-Bereich das diesjährige **FMX 2021-Logopakete** und die **CI-Richtlinien** zum Download bereit.

► **Impressum:**

Die FMX ist eine Veranstaltung der **Filmakademie Baden-Württemberg**, sie wird vom **Animationsinstitut** organisiert und vom **Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg** und dem **Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg**, der **MFG Filmförderung Baden-Württemberg** und der **Stadt Stuttgart** finanziert. Zusammen mit dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart (**ITFS**) richtet die FMX die Animation Production Days (**APDs**) aus.

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