

Pressemitteilung #7 - FMX 2021 Highlights – Godzilla vs. Kong, WandaVision und die Kraft der Kollaboration

Mit der Bitte um Veröffentlichung

FMX 2021

Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media
Online, 4.-6. Mai 2021

Ludwigsburg, 13. April 2021. Der 4. Mai rückt näher, das FMX Programm ist fast vollständig und versammelt ein illustres Who's who der internationalen Digital-Arts-Szene, das es nicht zu verpassen gilt. Unter den vielen Highlights der virtuellen Konferenz sind drei Präsentationen zum Visual-Effects-Spektakel **Godzilla vs. Kong** sowie Einblicke in die VFX von **WandaVision** – dem neuesten Projekt aus dem Marvel-Universum –, die **exklusiv bei der FMX 2021** zu sehen sein werden. Zudem thematisieren hochkarätig besetzte Panel-Diskussionen **die Kraft der Kollaboration** in unserer Gegenwart und Zukunft.

► **Godzilla vs. Kong stürmt die FMX 2021**

Eines der größten Visual-Effects-Highlights des Jahres ist zweifelsohne Adam Wingards **Godzilla vs. Kong**. Das FMX-2021-Programm bietet nicht weniger als drei Präsentationen zu dem Monster-Spektakel, das in aller Welt die Menschen zurück in die Kinosäle lockt:

Am 4. Mai um 16:30 Uhr gewährt das VFX-Team von **MPC Film** Einblicke in die Visuellen Effekte und Animationsarbeiten einer der monstrosen und monumentalsten Szenen des Films. MPC VFX Supervisor **Pier Lefebvre-Cleroux**, Animation Supervisor **Michael Langford** und Lead Animator **Lucas Nunes** enthüllen, was bei diesem neuesten MonsterVerse-Kapitel die kreativen und technischen Herausforderungen waren.

Ein Tag darauf, am 5. Mai um 16:30 Uhr, präsentiert **Scanline VFX** "**Creating a monster mash on the ocean for Godzilla vs. Kong**". VFX Supervisor **Bryan Hirota** führt durch einige von Scanlines Effekt-Arbeiten für dieses Epos. Bryan blickt insbesondere auf das Design und den Herstellungsprozess von Kong, wobei er die Entwicklung ihrer Creature-Pipeline unterstreicht. Mit dieser erweckte ihn Scanline zum Leben und erreichte die große Bandbreite an emotionalen Zuständen, die das Monster durchlebt. Bryan wird zudem darüber sprechen, wie Scanline die Ozeanschlacht zwischen Godzilla und Kong kreierte. Eine unglaubliche Menge an Effekten und Zerstörungssimulationen waren für diese Szene nötig. Zugleich musste ständig der Maßstab der Kreaturen im und auf dem Wasser beachtet werden.

Die dritte Präsentation zu **Godzilla vs. Kong** kommt von **Weta Digital**. Details dazu stehen noch aus, die Infos werden zeitnah auf unserer Webseite veröffentlicht.

► **FMX Exklusiv: MARZ gibt Einblicke in WandaVision**

Am 5. Mai um 18 Uhr blickt die Präsentation "**A Vision Like You've Never Seen (and the VFX most people still don't)**" auf das neueste Projekt aus dem **Marvel Film-Universum**: die TV-Miniserie **WandaVision**. Sie wurde exklusiv für die FMX 2021 aufgenommen und wird nur ein **einziges Mal zur angegebenen Zeit gestreamt**:

Die besten visuellen Effekte sind die, die man nicht bemerkt. Bei **WandaVision** verantwortete das VFX Studio **Monsters Aliens Robots Zombies** (MARZ) die fotorealistischen Effekte hinter einer der kultigsten Figuren von Marvel: einem menschenähnlichen roten Androiden mit Umhang, der fliegen kann und einen Edelstein auf seiner Stirn trägt. Der Umhang, die feinen Armaturen, die komödiantischen Ausdrucksweisen, das Makeup, die Trackingmarker und die Green Screens – MARZ' VFX Supervisor **Ryan Freer** schlüsselt die Herausforderungen und Techniken auf, die Visions Erscheinung perfektionierten und ihn in Marvels erster Disney+-Serie durch die Jahrzehnte begleiten.

► **Der Power of Collaboration Track**

Kollaboration, Teamarbeit und kluge Methoden, mit denen auf veränderte Umstände reagiert wird, waren bei digitalen Produktionen schon immer von enormer Bedeutung. Die unvorhergesehenen Herausforderungen seit dem letzten Jahr machten noch deutlicher, wie wichtig kreative Kooperationen sind. **Imke Fehrmann**, COO und Executive Producerin der **Akkord Film Produktion GmbH**, hat für die FMX einen Track kuratiert, der die Kraft der Kollaboration in unserer Gegenwart und Zukunft erkundet.

Die Diskussionsrunde zum Thema "**Virtual Production – Game Changer in Animation & VFX?**", die von **Jinko Gotoh** (Producerin, Netflix) moderiert wird, widmet sich den Vorteilen, Herausforderungen und Zukunftsvisionen von virtuellen Produktionstechniken. Zu Gast in der Runde sind **Eve Roth** (Lead Technical Artist, **Parallax**), **Pepe Valencia** (Visualization Supervisor, **BARABOOM! Studios**) und **Lyndon Barrois** (Animationsregisseur und Videokünstler).

Eine Präsentation blickt auf die lange und erfolgreiche Geschichte von **Sony Pictures Animation** (SPA) und **Sony Pictures Imageworks** (SPI), gemeinsam vielfältige und schöne Filme zu machen. SPAs Head of Production **Pam Marsden** und SPIs Executive Vice President **Michelle Grady** tauchen in ihrem Vortrag tief in diese Partnerschaft ein. Warum funktioniert sie so gut und wie arbeiten die beiden Firmen zusammen, damit Kultfilme wie der mit einem Oscar ausgezeichnete „Spider-Man: A New Universe“ entstehen? Zudem stellen sie ihre neueste Gemeinschaftsproduktion vor: die visuell bahnbrechende Action-Komödie **The Mitchells vs. The Machines**.

Einen neuen Job zu beginnen, das Team das erste Mal kennenlernen, sich allmählich mit der neuen Aufgabe vertraut zu machen – das ist für alle Berufsstartenden eine spannende und zugleich mit Ängsten verbundene Erfahrung, ganz unabhängig in welchem Karrierelevel sie sich befinden. Seit 2020 machen Home Office und nur online verbundene Projektteams den Prozess noch schwieriger, sowohl für ArbeitnehmerInnen als auch ArbeitgeberInnen und deren Management. Die Diskussionsrunde zum Thema **"Team Building, Onboarding & Culture – Not Only a Challenge in the Virtual Workplace"** erkundet Möglichkeiten und Ideen, unserer aktuellen Situation zu begegnen und blickt auf die Zukunft von Teamstrukturen. Zu den Gästen zählen **Tara Kemes** (Studio General Manager, [Cinesite](#)), **Natasia Schumacher** (Head of Operations, [Method Studios](#)) und **Paulene Hamilton** (Head of People and Talent, [Blue Zoo Animation Studio](#)).

► Forum News

Wir freuen uns über weitere Zusagen für das FMX 2021 Forum:

Workshops: [Horseman FX](#), [Jellyfish Pictures](#), [Meshcapade](#), [Prism Pipeline](#), [Qualisys](#), [XP-PEN](#)

Recruiting: [Animal Logic](#), [Electric Theatre Collective](#), [Rise FX](#), [The Third Floor](#), [Trixter](#)

Schools: [Anomalia](#), [Film Academy Vienna](#), [Hochschule Darmstadt - University of Applied Sciences](#), [Luleå University of Technology](#), [National Film and Television School](#), [University of South Wales - Faculty of Creative Industries](#)

► Pressekontakt

press@fmx.de

Franziska Ullrich

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

Theresa Uihlein

Volontärin Public Relations
+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 www.fmx.de/tickets

► 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. Sie findet in Kooperation mit [ACM Siggraph](#) statt. Zusammen mit dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart ([ITFS](#)) richtet die FMX die Animation Production Days ([APDs](#)) aus.

Weitere Informationen unter: www.fmx.de