

**FMX2022**  
CHANGING THE GAME

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



## Pressemitteilung #10 – The Batman, Mental Health, Games & Beyond und mehr

Mit der Bitte um Veröffentlichung

### FMX 2022

Film & Media Exchange

Stuttgart 3.-5. Mai 2022

Online 6. Mai 2022

On Demand bis 31. Mai 2022

Stuttgart, 26. April 2022. Noch eine Woche bis die **FMX – Film & Media Exchange** zu ihrer ersten Hybrid-Ausgabe im Stuttgarter Haus der Wirtschaft und online einlädt. Auf dem Programm stehen Präsentationen zu den VFX von **THE BATMAN**, **SPIDER-MAN: NO WAY HOME** und **THE WITCHER**, Paneldiskussionen zu **Mental Health** und **Klimawandel** im Kontext der Film- und Medienproduktion sowie ein Track zu **Games & Beyond**.

### VFX FOR FEATURES

Alle Präsentationen zu VFX for Features finden Sie [hier](#).

#### **ONLINE** Wētā FX präsentiert THE BATMAN

Visual Effects Supervisor **Anders Langlands** und Compositing Supervisor **Beck Veitch** werden einen Blick auf die VFX von Matt Reeves' düsterem Film **THE BATMAN** werfen – von der rasanten Verfolgungsjagd über die stilisierte dunkle Atmosphäre der Town Hall bis hin zur Bathöhle.

Zusätzlich haben Fans des mysteriösen Superhelden die Gelegenheit, [vor Ort in Stuttgart eine zweite Präsentation zu THE BATMAN](#) von **Jess Marley** und **Keith Fallon** (Halon Entertainment) zu besuchen.

#### **ON SITE** Ein Blick hinter die Kulissen von SPIDER-MAN: NO WAY HOME

**Charles Abou Aad** (Sony Pictures Imageworks), **Eric Noel** (Framestore) und **David Cunningham** (Digital Domain) werfen gemeinsam mit dem FMX-Publikum einen exklusiven Blick hinter die Kulissen des für den Academy Award® nominierten Films **SPIDER-MAN: NO WAY HOME**. Die Präsentation wird die künstlerischen und technologischen Herausforderungen sowie Innovationen beleuchten, die entwickelt wurden, um einige der ikonischsten Held\*innen und Bösewichte für den erfolgreichsten Film des Jahres 2021 wiederzubeleben.

### VFX FOR EPISODIC

Mehr zum Track VFX for Episodic erfahren Sie [hier](#).

#### **ON SITE** Wie die Kreaturen für die 2. Staffel von THE WITCHER entstanden sind

**Madeleine Spencer** wird in dieser Präsentation darüber sprechen, welche Elemente der von Cinesite entwickelten Pipeline entscheidend waren, um den Basilisken und den Tschernobog für die zweite Staffel von **THE WITCHER** zum Leben zu erwecken. Dabei bildete ein durchdachtes Design den Grundstein für die Kreaturen. Madeleine wird in dieser Präsentation darstellen, wie Cinesite diesem Anspruch gerecht wurde.

### SOCIAL IMPACT

Einen Überblick über den Social Impact Track erhalten Sie [hier](#).

#### **ON SITE** Let's Talk: Mental Health in der Kreativindustrie

Die Kreativ-, Games- und Filmbranche ist bekannt für ihre Schnelligkeit und engen Deadlines, die oft zu einer enormen körperlichen und psychischen Belastung führen. Der hohe Druck führt dazu, dass viele Artists ihren Job aufgeben und den Karrierepfad wechseln.

In diesem Panel werden **Hugo Guerra** (Hugo's Desk), **Jahirul Amin** (CAVE Academy), **Laurie Balvin** (Scanline VFX) und **Karin Larsson** (Dozentin) eine offene und positive Diskussion über Arbeitsbedingungen, "Crunch Time",

Unternehmenskultur und die Bedeutung des persönlichen Wohlbefindens führen. Dabei stehen nicht nur die Probleme, sondern auch mögliche Lösungen für Artists im Fokus.

### **ON SITE** Let's Talk: Klimawandel und Nachhaltigkeit in der Kreativindustrie

Die Kreativ-, Games- und Filmindustrie ist immer auf die neuesten Technologien zur Produktion von Content angewiesen. Die schnelle Umsetzung von Projekten, knappe Fristen und hohen Erwartungen der Kund\*innen führen zu einem erhöhten Bedarf an Servern, Computern und RAW-Leistung.

In diesem Panel werden **Hugo Guerra** (Hugo's Desk), **Imke Fehrmann** (Akkord Film Produktion GmbH), **Elena Pfändler** (SERU Animation), **Volker Helzle** (Filmakademie Baden-Württemberg) und **Chris Ebeling** (Virtually Human Studio) eine offene Diskussion über den neuesten IPCC-Klimareport der Vereinten Nationen, das Recht auf Recycling, die Schattenseiten des Cloud Computing, NFTs, und virtuelle Produktion führen und hinterfragen, welche Schritte unternommen werden können, um diese Herausforderungen zu meistern und trotzdem Projekte termin- und budgetgerecht und in höchster Qualität umzusetzen.

## **GAMES & BEYOND**

Alle Präsentationen des Tracks Games & Beyond, der von **Anna Katharina Brinkschulte** (Filmakademie Baden-Württemberg) kuratiert wurde, können Sie sich [hier](#) näher anschauen.

### **ON SITE** Wie Game Designer\*innen denken: Eine Einführung in die Entwicklung von Open-World-Spielen

**Craig Amai** (Blizzard) widmet sich der Arbeit von Game Designer\*innen, stellt die wichtigsten Prinzipien ihrer Arbeit vor und zeigt am Beispiel von Open-World-Spielen, wie Game Design in der Praxis gelebt wird. Diese Präsentation richtet sich an alle, die das Ziel haben, in einem großen Game-Studio zu arbeiten oder die sich für den Prozess des Game Developments und Designs interessieren.

### **ONLINE** Ein Blick auf Art Direction mit Riot Games

In dieser Session wird **Almu Redondo** (Axis Studios) in die Kunst des Art Directings für stilisierte Kurzfilme und Game Cinematics eintauchen und zeigen, wie die Zusammenarbeit von Riot Games und Axis Studios abläuft. Almu wird dabei detaillieren, wie man eindrucksvolle Welten und Charaktere in Szene setzt, was ein 2.5D-Stil mit sich bringt und was die Eckpfeiler eines illustrativen Cinematic Looks sind.

### **ONLINE** Die Entstehung des SNIPER ELITE 5 Cinematic Trailers von Rebellion Film Studios

Regisseur **Hugo Guerra** und VFX Supervisor **He Sun** werfen einen Blick hinter die Kulissen des von Rebellion Film Studios entwickelten Cinematic Trailers des Spiels **SNIPER ELITE 5**. Sie werden auf das Konzept und die kreative Vision des Trailers eingehen und dabei Themen wie MoCap, Stunt-Performance, Animation, Modelling, Beleuchtung, Rendering, Compositing, die USD-Pipeline und das Grading einbeziehen, die zum Einsatz kamen, um diesen epischen CG-Trailer zu erstellen.

## **CHANGING THE GAME**

Alle Präsentationen des Tracks Changing the Game finden Sie [hier](#).

### **ONLINE** Das Omniverse - eine neue Art, in Echtzeit und nicht-linear zusammenzuarbeiten

Nehmen Sie mit **Jeff Kember** (NVIDIA), **Jon Peddie** (Jon Peddie Research), **Gary Redburn** (DELL) und **Chris Vienneau** (Jon Peddie Research) an einem Panel teil, das einen Blick in die Zukunft des Omniverse werfen wird:

Man stelle sich vor, man könnte ein 3D-Modell in einem Programm erstellen und dann sofort in Echtzeit ein fotorealisiertes Rendering unter Einsatz von Raytracing davon sehen. Ändert man danach einen Teil des Modells, z. B. die Beleuchtung oder das Material, passt sich das aktualisierte Modell sofort entsprechend an. Bisher wurden die in einem Programm vorgenommenen Änderungen exportiert und dann in ein anderes Programm importiert.

Mittlerweile werden Omniverse-Bearbeitungen, die in einem Programm vorgenommen werden, sofort in allen miteinander verbundenen Programmen wiedergegeben. Damit wird der lang ersehnte Traum von einer Produktionspipeline wahr, die alle Anzeige- und Bearbeitungsumgebungen vereint. Das Ergebnis wird eine Verbesserung der Produktivität, der Genauigkeit und der Zusammenarbeit sein und den Designer\*innen mehr Freiheit in ihrer Arbeit geben.

## **GOLD PARTNER**

Die FMX freut sich, **Mapstar** als Gold Partner begrüßen zu dürfen, die zum ersten Mal überhaupt an der FMX teilnehmen.

Mit der größten Vielfalt an immersiver und interaktiver XR-Technologien, gepaart mit gewissenhaften und kreativen Ingenieursleistungen, bietet Mapstar ein einzigartiges kartenbasiertes XR-Metaverse, das es Nutzer\*innen ermöglicht,

XR-Karten zu erstellen, zu bearbeiten, zu besitzen, zu tauschen und zu teilen und so ein aufregendes Extended-Reality-Erlebnis zu schaffen, das ihnen eine neue kontextbezogene digitale 3D-Welt eröffnet.

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

## SILVER PARTNER

**SideFX** ist der Oscar-prämierte Entwickler von **Houdini** - der prozeduralen 3D-Software für VFX, Character FX, Crowds, Rigging, Animation, Beleuchtung, Layout, Lookdev, Modellierung und Rendering. Houdini wird von Studios und Artists auf der ganzen Welt verwendet, um unglaubliche Arbeiten für Film, Fernsehen, Werbung, Videospiele und mehr zu erschaffen.

Erfahren Sie [hier](#) mehr über SideFX und [hier](#) über Houdini.

## FORUM NEWS

Kurz vor der FMX wächst die Gruppe der Aussteller weiter - die FMX freut sich daher ankündigen zu können, dass sowohl weitere Workshops als auch Online Recruiting Presentations dazukommen.

Online Recruiting Presentations: [Axis Studios](#), [Blue Zoo Animation](#), [Illumination](#), [Luma Pictures](#), [Nickelodeon](#), [The Walt Disney Studios](#), [Wētā FX](#)

Workshops: [Nvidia](#) (Online), [Unity](#), [Wacom](#)

## EVENT PARTNER

Das Programm des **29. Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS)**, das vom 3. bis 8. Mai 2022 vor Ort in Stuttgart und online stattfindet, steht fest. Mit einem umfangreichen Programm aus Filmen, Präsentationen, Talks, Workshops und Ausstellungen zum Thema Animation in all seinen Facetten lockt das ITFS 2022 Publikum und Branchenvertreter\*innen aus der ganzen Welt ins Herz Stuttgarts.

Zudem steht die Webseite [OnlineFestival.ITFS.de](#) mit Mediathek, dem ITFS VR Hub und zusätzlichen Online-Formaten vom 2. bis 15. Mai zur Verfügung.

### Highlights

- Weltpremiere von **LILLIE ALLAN – DEN MENNESKELIGE ANTENNE** („Little Allan – The human antenna“, **Amalie Næsby Fick**, Dänemark, 2022)
- Präsentation des für drei Oscars nominierten AnimaDok **FLEE** (**Jonas Poher Rasmussen**, Dänemark, Norwegen, 2021)
- Präsentation des Projektes **THE HOUSE** (produziert von Nexus Studios für Netflix)
- Moderiertes Online-Gespräch zwischen den Oscarpreisträgern **Allison Snowden**, **David Fine** und **Nick Park**
- Animationstheaterstück **ANIMEO & HUMANIA** vom **Aarauer Theater Marie** mit ITFS-Trailer-Macher **François Chalet**
- Umfassender **Länderfokus Austria**.

---

### Pressekontakt

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

#### **Franziska Ullrich**

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

#### **Hannah Marnet**

Volontärin Kommunikation  
+49 (0)7141 969828-86

### 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 2022 ist kostenlos, bitte melden Sie sich dafür an über <https://fmx.de/tickets>

**Pressebilder**

Fotos, das Logopakete sowie das Keyvisual der FMX 2022 stehen 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)