

**FMX2023**  
**EVOLVING**

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

## Pressemitteilung #6: Nachhaltigkeit, THE LAST OF US, THOR und vieles mehr

Mit der Bitte um Veröffentlichung

### FMX 2023

Film & Media Exchange

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

**Online 28. April 2023**

**Stuttgart, 30. März 2023.** Auch Nachhaltigkeit kann innovativ sein. Das zeigt die vom 25. bis 28. April stattfindende FMX nicht nur hinter den Kulissen, wo an der Gestaltung eines klimafairen Events gearbeitet wird, sondern auch programmatisch: Zu den neu bestätigten Inhalten gehört ein Panel über Nachhaltigkeitsaspekte in einer Branche mit einem großen Energieverbrauch, aber auch ein Talk zum hochgelobten Indie-Game **ENDLING – EXTINCTION IS FOREVER**. Hinzu kommen Sessions zu den VFX der HBO-Serie **THE LAST OF US**, neuenameratechniken für **THOR: LOVE AND THUNDER** und Herausforderungen bei der Umsetzung des Animationsfilms **DER GESTIEFELTE KATER: DER LETZTE WUNSCH**, aber auch Look-Insights zur Netflix-Show **ENTERGALACTIC**. **HÖLDERLIN'S ECHO VR** zeigt hingegen, wie auch Literatur in der virtuellen Realität erlebt werden kann und Masterclasses von **Ed Hooks** und **Craig Caldwell** sind bestätigt. Neue Forumszusagen ergänzen das Veranstaltungsaufgebot, darunter Silver Partner-Neuzugänge von Autodesk und BACKSTAGE.



### Nachhaltigkeit hinter den FMX-Kulissen

Weniger als vier Wochen vor Veranstaltungsstart hat die FMX 2023 als von der **KSS Klimaschutzstiftung Baden-Württemberg** klimafair zertifizierte Veranstaltung viele Schritte zur Reduzierung des eigenen CO<sub>2</sub>-Fußabdruck in die Wege geleitet. Zu den konkreten Veränderungen im Bereich Ressourcen gehört es beispielsweise, dass Dekoration und Materialauslagen reduziert werden. Europäische Referent\*innen werden soweit möglich ressourcenschonend mit dem Zug anreisen, bei der Buchung der internationalen Reisen soll zudem ein CO<sub>2</sub>-Ausgleich dabei helfen, die angefallenen Emissionen auszugleichen. Weitere konkrete Maßnahmen für Energie- & Wasserversorgung, Unterkunft, Catering, Einkauf, Eventmarketing & Öffentlichkeitsarbeit können [hier](#) nachgelesen werden.

### Programmszusagen

#### **ON SITE** EVOLVING-Panel über Nachhaltigkeit und Energieverbrauch

Im Panel "Evolving Research & Technology for a Minimized Footprint" mit **Volker Helzle** (Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg), **Michael McKenna** (Final Pixel), Prof. **Jan Adamczyk** (Hochschule der Medien) und **Ben Kent** (Foundry) soll es um technologische Fortschritte gehen, die nachhaltige Medienproduktionen möglich

und nötig machen – auch angesichts gesteigerter Rechenleistungen auf der einen und steigenden Energiekosten auf der anderen Seite. Immer mehr Produktionsfirmen haben in diesem Zusammenhang Berichte über ihre Umweltschutz- und Nachhaltigkeitspläne veröffentlicht. Dabei stellen sich eine Reihe von Fragen: Wie wird das Thema Nachhaltigkeit in die Ausbildung der nächsten Generation von Medienschaffenden eingeflochten? Welche Anforderungen werden an VFX-Dienstleister und Animationsstudios gestellt und sind diese nachvollziehbar? Ist Nachhaltigkeit neben Gehalt und Gleichberechtigung ein Kriterium, das bei der Arbeitgeberwahl berücksichtigt werden sollte? Zum Panel gehören kurze Input-Vorträge und der Austausch mit dem Publikum.

#### **ON SITE** Philipp Nägelsbach über das Klimawandel-Game **ENDLING – EXTINCTION IS FOREVER**

Das preisgekrönte Spiel **ENDLING – EXTINCTION IS FOREVER** schafft es, das Bewusstsein für soziale und ökologische Probleme zu schärfen, die durch den Einfluss der Menschen auf die Natur entstehen. Die Spieler\*innen begegnen diesen Problemen aus der Perspektive der letzten Fuchsmutter auf der Erde, die Nahrung und einen sicheren Platz für ihre Jungen finden muss. Der Produzent **Philipp Nägelsbach** wird über den Ansatz des Spiels sprechen, Probleme aus dem realen Leben in der Spielwelt effektiv und emotional zu thematisieren.

#### **ON SITE** Espen Nordahl (Storm Studios) über **THE LAST OF US** inklusive **Zombie-Kussszene**

Storm Studios war der kreative Dienstleister, der am längsten an den VFX der hochgelobten HBO-Serie **THE LAST OF US** arbeitete, das betraf alle Schritte von der frühen Vorproduktion bis hin zur endgültigen Abnahme von über 150 VFX-Shots. Storm half dabei, einige der anspruchsvollsten kreativen Aspekte der Serie zu definieren, darunter CG-Großaufnahmen von Infizierten, Cordyceps, CG-Stunt-Doubles und die berühmte **Zombie-Kussszene**. VFX Supervisor **Espen Nordahl** wird über den Designprozess und die Arbeit mit dem Quellmaterial des Spiels sprechen. Zudem wird er seine Leidenschaft für Plate-Aufnahmen thematisieren, auf deren Basis er an den VFX arbeitete, selbst wenn es sich um Szenen handelte, die vollständig mit CG umgesetzt wurden.

#### **ON SITE** Carlo van de Roer (Satellite Lab) über das **Beleuchtungs-Setup** für **THOR: LOVE AND THUNDER**

PlateLight von Satellite Lab ist ein System zum gleichzeitigen Filmen separater Beleuchtungs-Setups am Set, die in der Postproduktion zur Kontrolle der Live-Action-Beleuchtung kombiniert werden können. In diesem Talk von **Carlo van de Roer** geht es darum, wie PlateLight bei den Dreharbeiten zu **THOR: LOVE AND THUNDER** für die „Mond der Schande“ und „Endgame“-Sequenzen eingesetzt wurde, um die Position und Bewegung der Sonne und die interaktive Beleuchtung zu steuern. Satellite Lab wird dem FMX-Publikum einen Einblick in die Arbeit zur Entwicklung seiner In-Camera-Techniken und Filmideen geben.

#### **ON SITE** Immersive Literaturadaptionen **HÖLDERLIN'S ECHO VR** und **SHAKESVR**

**Hannes Ralls HÖLDERLIN'S ECHO VR** erkundet das Leben und Werk des berühmten Dichters durch ein animiertes Serious Game in VR, das in Zusammenarbeit mit der Universität Tübingen (Prof. Susanne Marschall, Co-Autorin/Regisseurin), der Hochschule der Medien Stuttgart (Prof. Stefan Radicke) und dem Hölderlinturm-Museum Tübingen entstanden ist. Rall arbeitet schon seit 2016 mit renommierten Partnern an animierten VR-Literaturadaptionen: Zu seinen bisherigen Projekten gehörten auch **SHAKESVR** und **PERICLES** mit dem Shakespeare Institute in Stratford-upon-Avon. Gemeinsam mit **Prof. Susanne Marschall** wird Hannes Rall Einblicke in die kreativen und technologischen Entwicklungs- und Produktionsprozesse der Projekte geben – und dabei auch auf die spezifischen Herausforderungen eingehen, die sich aus der Transformation von Literatur in Animation und Gaming ergeben.

#### **ON SITE** Mark Edwards (DreamWorks Animation) über **DER GESTIEFELTE KATER: DER LETZTE WUNSCH**

**DreamWorks Animation** VFX Supervisor **Mark Edwards** widmet sich der ikonischen Szene in **DER GESTIEFELTE KATER: DER LETZTE WUNSCH**, in der der Wolf-Charakter zum ersten Mal in Erscheinung tritt. Das FMX-Publikum kann in die Umsetzung dieses modernen Märchens eintauchen – und zum Beispiel erfahren, was die Schlüsselmomente der Sequenz inspiriert hat und warum sogenannte Easter Eggs und Rückblenden für die Geschichte wichtig sind. Von den ersten Modellierungsentscheidungen bis zu den Compositing-Filtern: Edwards wird genau zeigen, wie die malerische Welt von **DER GESTIEFELTE KATER: DER LETZTE WUNSCH** zum Leben erweckt wurde.

#### **ON SITE** DNEG Animation-Kreativteam über **Look und Stil** von **ENTERGALACTIC**

**DNEG Animation** ist das Kreativteam hinter dem Netflix-Animations-Musical **ENTERGALACTIC** mit Kid Cudi. Bei der FMX sprechen sie darüber, wie es möglich war, den stilisierten Look des Projekts zu erzeugen. Die Kostümbildnerin **Natasha Kanolik** wird beispielsweise erläutern, was es alles brauchte, um die Entwürfe des Modedesigners Virgil Abloh in CG umzusetzen, während Animation Director **Kapil Sharma** darüber sprechen wird, wie sein Team einen Animationsstil entwickelt hat, der repräsentativ für die Show steht.

#### **ON SITE** Masterclasses von **Ed Hooks** und **Craig Caldwell**

Mit den Masterclasses von Ed Hooks können FMX-Besucher\*innen sowohl die Basics, als auch die Essentials erlernen: **Ed Hooks'** zweiteilige Masterclass „Acting for Animators“ richtet sich an Professionals aus dem 2D- und 3D-Bereich, die glaubhafte Charaktere erzählen wollen, und **Craig Caldwell** gibt den Teilnehmenden von „Breaking the Story Formula“ das praktische Knowhow mit, die Regeln einer „guten Geschichte“ zu erkennen – und mit ihnen erfolgreich zu brechen.

### **Forum News**

In der Folge finden sich die neuesten Zusagen aus den verschiedenen Forumbereichen.

**Recruiting Hub:** Mack Animation, Milk VFX, Wētā FX.

**Marketplace:** Chaos, HP, Manus, Singarajan VFX, Synk, 3D Connexion.

**Workshops:** Avid, Escape Technology, VFX PICK STUDIO.

### Silver Partner

Mit **Autodesk** und **BACKSTAGE** gibt es gleich zwei neue Silver Partner bei der FMX.

**Autodesk** ist ein weltweit führender Software-Anbieter für 3D-Design, Konstruktion, Planung und Entertainment. Mehr Informationen finden Sie [hier](#).

**BACKSTAGE** ist ein führender Dienstleister im Bereich Ausstellungs- und Veranstaltungstechnik. Mehr Informationen finden Sie [hier](#).

---

### Pressekontakt

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

**Marie Ketzscher, M.A.**

PR & Social Media // Film, Music & Science  
+49 (0)176 20730333

**Hannah Marnet**

PR & Social Media  
[hannah.marnet@fmx.de](mailto:hannah.marnet@fmx.de)  
+49 (0)7141 969828-86

*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

### Pressebilder

Das Logopakete der FMX 2023 steht unter folgendem Link zum Download zur Verfügung: [Download](#)

Hochauflösendes Bildmaterial zu Berichterstattungszwecken finden Sie [hier](#). Sollte das passende Bild nicht dabei sein, kontaktieren Sie uns gern via: [press@fmx.de](mailto:press@fmx.de)

### Impressum:

Die FMX wird vom [Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg](#) und dem [Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg](#), der [Stadt Stuttgart](#) und der [MFG Filmförderung Baden-Württemberg](#) 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)