

Pressemitteilung #5 - Weitere FMX 2021 Speaker-Zusagen zu Open Source, Pixar's *Soul* und vielem mehr

Mit der Bitte um Veröffentlichung

FMX 2021

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

Ludwigsburg, 16. März 2021. Nur noch sieben Wochen, bis die FMX 2021 vom 4. bis 6. Mai an den Start geht. Wir freuen uns über weitere Zusagen von großartigen Kreativschaffenden aus dem Film- und Medienbusiness, die auf unserer Online-Event-Plattform ihre neuesten Entwicklungen, Tools und Projekte vorstellen: Für unseren **Open Source** Track dürfen wir tolle Speaker begrüßen und es wird Präsentationen zu **Pixar's *Soul*** sowie dem Online-Only-Gemeinschaftsprojekt ***Cat and Moth*** geben. Zudem heißen wir **TRIXTER** als **FMX Silver Partner** willkommen.

Tickets für unser einzigartiges digitales Live-Erlebnis gibt's unter www.fmx.de/tickets.

► Der Open Source Track in Zusammenarbeit mit der Academy Software Foundation



Open Source Software ist aus der Bewegtbild-Branche nicht mehr wegzudenken. Sie ist die Grundlage für viele visuelle Effekte und Animationen, die die Kreativindustrie heutzutage verwendet. EntwicklerInnen und TechnikerInnen aus dem ganzen Metier arbeiten gemeinsam daran, Herausforderungen zu meistern und neue Tools zu erstellen, die Bildern Leben einhauchen. Der in Zusammenarbeit mit der **Academy Software Foundation** entwickelte **Open Source Track** blickt auf diese industrieübergreifenden Anstrengungen und thematisiert Technologien, die für alle nutzbar sind. Sei es zur Bilderstellung und -bearbeitung, für Visuelle Effekte und Animation oder für Audiolösungen. Die Speaker des Open Source Track werden sein: **David Morin** (Executive Director, Academy Software Foundation), **Nick Cannon** (Walt Disney Animation Studios), **Larry Gritz** (Sony Pictures Imageworks), **Carol Payne** (Netflix), **Jim Jeffers & Sean McDuffee** (Intel Corporation), **Kimball Thurston** (Weta Digital), **Karen Ruggles** (DeSales University), **Benoit Maujean & Fabien Castan** (Mikros Image) und **Allan Johns** (Method Studios).

► Wie sehen eigentlich Seelen aus? Die kreativen und technischen Herausforderungen, die einzigartigen Himmelswesen in Pixar's *Soul* zu erschaffen.

Was ist der Sinn des Lebens? Wie kann es sein, dass Babys bereits einen Charakter haben? Pixar's ***Soul*** nimmt uns mit auf eine Reise zu dem Ort, an dem es Antworten auf diese Fragen gibt. Um sich diesen himmlischen Ort vor dem Beginn des Lebens auszumalen, musste das Look-Development-Team herausfinden, wie Seelen eigentlich aussehen. **Markus Kranzler** (Technical Director, Pixar Animation Studios) gibt einen Einblick in den kreativen und technischen Aufwand, den es bedurfte, um diese unvergleichlichen Figuren zu erschaffen.

► Eine flauschige Online-Kollaboration – Das Making of von *Cat and Moth*

Ditto, eine flauschige weiße Katze, will nichts weiter, als an dem gemütlichsten Platz des Universums ihr Mittagsschläfchen zu halten. Noch ahnt sie nicht, dass es darauf noch jemand anderes abgesehen hat... Inspiriert vom lustigen Verhalten ihrer Katzen drehte Charakter Animatorin und Katzenliebhaberin **India Barnardo** den verspielten Animationskurzfilm ***Cat and Moth***. Sie realisierte ihn mit einem auf der ganzen Welt verstreuten Team von über 90 Filmschaffenden, die an dem Projekt ausschließlich online auf der virtuellen Plattform **Artella** arbeiteten. India Barnardo und ein Teil ihres Teams demonstrieren das innovativ konzertierte Making-of von ***Cat and Moth***.

► Forum News

Das FMX 2021 Forum füllt sich. Wir freuen uns, Ihnen weitere Partnerschaften präsentieren zu können:

Wir heißen **TRIXTER** als **FMX Silver Partner** willkommen. **TRIXTER** kriert überwältigende Concept Art und preisgekrönte Visuelle Effekte für TV- und Spielfilme. Von ultrarealistischen CG-Kreaturen über immersive Welten bis hin zu atemberaubenden Effekten – **TRIXTER** arbeitet nicht nur mit großen Namen wie Marvel oder Disney zusammen, sondern auch mit führenden deutschen Produktionsfirmen wie X-Verleih. Das starke Kreativteam übernimmt Projekte aller Größen und Budgets. Dabei legt es Wert darauf, bei jedem Schritt eng mit seinen Auftraggebern zusammenzuarbeiten. Von der ersten Konzept-Skizze bis zum perfekten Rendering und darüber hinaus – **TRIXTER** bietet individuelle High-End-Lösungen, die das „X“ in VFX wirklich zur Geltung bringen

Schools: **ArtFX - School of Digital Arts**, **FH Oberösterreich – Fakultät für Informatik, Kommunikation und Medien**, **FH Salzburg**, **Hochschule der Medien**, **Hochschule Luzern**, **BA Animation** und **Merz Akademie Hochschule für Gestaltung, Kunst und Medien, Stuttgart**

► Pressekontakt

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