

Pressemitteilung #4: Valerian, Rogue One und Kraftwerk 3D

Mit der Bitte um Veröffentlichung

FMX 2017

International Conference on Animation, Effects, VR, Games and Transmedia

2.-5. Mai, Haus der Wirtschaft, Stuttgart

Ludwigsburg, den 10. April. Die FMX kann ihren Besuchern bereits zweieinhalb Monate vor Kinostart Einblicke in Luc Bessons mit Hochspannung erwarteten Science-Fiction-Film **Valerian und die Stadt der tausend Planeten** bieten. In Ergänzung dazu untersuchen mehrere Präsentationen den Blockbuster **Rogue One: A Star Wars Story** vom Konzept bis zu virtuellen Produktionsprozessen. Prominent besetzt ist auch der "Sound Design"-Track, der von **Nami Strack** (Nami Strack Filmton/ Sounddesign) und **Jean-Pascal Beaudoin** (Headspace Studio) kuratiert wird, und so kraftvolle Projekte wie die Kraftwerk Blu-ray-Produktion **Kraftwerk 3D** beinhaltet.

► Effekte: Valerian und Rogue One: A Star Wars Story

Luc Bessons **Valerian und die Stadt der tausend Planeten** führt die Reihe starker VFX-Case-Studies an, die bei der FMX geboten werden. Bei **Valerian** handelt es sich um die Adaption der bahnbrechenden, französischen Comicbuch-Reihe *Valérian et Laureline*, die Luc Besson, der legendäre Regisseur von *Das Fünfte Element*, als visuell spektakulären neuen Abenteuerfilm umgesetzt hat. VFX Supervisor **Scott Stokdyk** und **Martin Hill** (Weta Digital) werden ebenso wie **Philippe Rebours** (Industrial Light & Magic) und **François Dumoulin** (RodeoFX) in ihrer zweistündigen Präsentation ein Schlaglicht auf das **Valerian**-Universum werfen und dabei bisher unveröffentlichtes Material zum Besten geben. Der renommierte VFX-Experte **John Knoll** war der Chief Creative Officer und Visual Effects Supervisor & Executive Producer bei **Rogue One: A Star Wars Story**- sein Vortrag liefert einen Überblick von der Konzeption bis zur Postproduktion. Zusammen mit **Margaux Durand-Rival** (The Third Floor) wird Knoll außerdem die Zusammenarbeit zwischen ILM und The Third Floor mit dem Regisseur Gareth Edwards erläutern. Die dem Film zugrunde liegenden Concepts werden von **Christian Alzmann** (Industrial Light & Magic) vorgestellt.

► Weitere VFX Case Studies und VFX-starke Werbung

A Cure for Wellness steht im Fokus zweier Präsentationen: **Ben Wiggs** (Double Negative) konzentriert sich auf die Erschaffung von virtuellen Kreaturen, und **Florian Gellinger** (Rise FX) wird neben Gore Verbinskis Film auch **Doctor Strange** beleuchten. Die Veranstaltungsreihe zum Thema "VFX in Commercials" holt **Diarmid Harrison Murray** (MPC Advertising) und **Dan Phillips** (MPC Creative) nach Stuttgart, die sich sowohl der erfolgreichen Weihnachtskampagne um **John Lewis**, als auch dem daraus entstehenden VR-Projekt widmen. **Steffen Hacker** und **Alexander Kiesel** (unexpected) präsentieren Making-ofs, Geschichten und Erkenntnisse, die während ihrer Arbeit an vier Werbefilmen aus dem Jahr 2016 entstanden sind. **Hugo Jackson** und **Ashley Tilley** stellen außerdem Produktionen aus dem Hause The Mill vor.

► Animation: The LEGO Batman Movie, Vaiana und Smurfs: The Lost Village

Peter Lord, der Aardman Animation Studio ins Leben rief, und dort seine Karriere als Regisseur, Producer und Autor begründete, wird dem renommierten Fachjournalisten **Bill Desowitz** (IndieWire) im Interview Rede und Antwort stehen. "The Art of Animation" stellt herausragende Animationswerke vor. Hier wird Regisseur **Kelly Asbury** (Sony Pictures Animation) exklusives Artwork aus seinem Film **Smurfs - Der Verlorene Dorf** zeigen. **Dale Mayeda**, **Justin Weber** und **Brian Whited** (Walt Disney Animation Studios) sprechen außerdem darüber, wie sie handgezeichnete Animation und CG-Animation bei der Produktion von **Vaiana** verschmelzen ließen. **Grant Freckelton** (Animal Logic) ergänzt die Reihe um visuelle Eindrücke aus **The LEGO Batman Movie**, der auf den Original-Lego-Figuren basiert.

► Sound Design: Von Skywalker Sound und Facebook bis hin zu Google und Kraftwerk 3D

David Fluhr (Disney Digital Studio) erzählt, wie er überzeugende Audio-Erlebnisse für Disneys **Vaiana** und **Zoomania** erschaffen hat. Zusätzlich zu seinem Talk wird er eine Masterclass an der Filmakademie Baden-Württemberg anbieten, die es den Teilnehmern ermöglicht, von Fluhrs Erfahrungsschatz zu profitieren und Filmsequenzen selbst immersiv abzumischen (Nur registrierte Teilnehmer können teilnehmen; eine Voranmeldung ist unter program@fmx.de möglich). **Kevin Bolen** (Skywalker Sound) erläutert, wie seine Firma Audio-Erfahrungen für VR- und 360°-Projekte wie **The Jungle Book: Through Mowgli's Eyes** kreiert. **Tom Ammermann** (New Audio Technology GmbH) berichtet darüber, wie es gelang, das Publikum emotional in die Kraftwerk Blu-ray-Produktion **Kraftwerk 3D** durch gezielten, immersiven 3D-Sound zu involvieren. Zwei neue Konferenzformate verbinden Inputvorträge mit offener Diskussionsrunde und lassen dabei renommierte Experten zu den Themen immersive Audio-Technologien sowie Ausdrucksform & Storytelling zu Wort kommen. Folgende Firmen tragen ihren Input bei: **Audiokinetic Wwise**, **BBC**, **Facebook**, **Fraunhofer ILS**, **Google**, **Headspace Studio** und **Sony Interactive Entertainment Europe**.

► VR-Forschung sowie neue Technologien im Bereich Scanning, Tracking und Lokalisierung

Die MFG Filmförderung präsentiert die folgenden VR-Forschungsprojekte: Prof. **Uwe Schulz** und **Kasimir Blust** (Hochschule der Medien Stuttgart) stellen das preisgekrönte VR-Spiel **Elena** live vor, und geben einen Einblick in das Forschungsprojekt **InViRA**. Prof. **Matthias Wölfel** (Hochschule Furtwangen) beschreibt, wie er sich für seine VR-Forschung mit Etienne Souriaus Konzept der Diegese befasst hat, und Prof. Dr. **Jürgen Scheible** (Hochschule der Medien Stuttgart) erläutert die Vorzüge der neu aufkommenden Drohnenkunst. Drei Präsentationen setzen sich mit dem aktuellen Stand innovativer Scanning-, Tracking- sowie Lokalisierungstechnologien auseinander: **Valérie Allié** (Technicolor) erklärt, wie Light Fields immersive VR-Erfahrungen maßgeblich verbessern, **Edward Miller** (Scape Technologies) geht auf die Verwendung von Lokalisierungstechnologien für AR-Erfahrungen ein, und **Sebastian Marino** stellt das praktische Handwerk vor, das für die volumetrische Filmproduktion

benötigt wird.

► **Technologie: Echtzeit-Workflows und zukunftssträchtige Technologien**

Kathleen Maher (Jon Peddie Research) moderiert zwei Panels zum Thema Echtzeit-Erfahrung und Echtzeit-Workflows. Hier tauschen sich Industriegrößen einerseits über den Einsatz von Echtzeit-Technologien für die Previsualisierung sowie die Set- und Post-Produktion aus und nehmen andererseits die Zusammenarbeit zwischen Kreativschaffenden und Tool-Herstellern in den Blick. **Jon Peddie** (Jon Peddie Research) rundet die Panels mit einer Diskussionsrunde zum Thema VR und AR ab - es soll darum gehen, wie sich die Unterhaltungsindustrie jetzt und in der Zukunft verändern wird. Die Veranstaltungsreihe zu "Tools of Tomorrow" befasst sich ebenfalls mit Technologien der Zukunft. **Paolo Selva** (Weta Digital) zeigt aktuelle Forschungsprojekte mit speziellem Fokus auf Tools, die Größe skalieren. **Annekatriin Baumann** (High Performance Computing Center Stuttgart), **Dr. Ari Harjunmaa** (Filmakademie Baden-Wuerttemberg) und **David Koerner** (Stuttgart Media University) aus dem Forschungsteam stellen den aktuellen Stand im Bereich des Projektes **Media Solution Centers BW** vor, das sich mit dem Hochleistungsrechnen beschäftigt. **Jonathan Stark** (The Foundry) erörtert die Frage, wie Realfilm-VR mit "6dof VR" verbessert werden kann.