



Pressemitteilung #7: *The Matrix*, *Aquaman*, *Immersive Storytelling*, *Ray Tracing* & *Digital Humans*

Mit der Bitte um Veröffentlichung

FMX 2019

Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media

30. April bis 3. Mai, Stuttgart, Haus der Wirtschaft

Ludwigsburg, 22. März 2019. Noch 40 Tage bis zur FMX 2019! Und es gibt immer noch zahlreiche Neuigkeiten zu verkünden. Zu den jüngsten Bestätigungen gehören DCs **Aquaman** sowie **John Gaeta** (Magic Leap) und **Kim Libreri** (Epic Games), die über die bahnbrechenden Effekte von **The Matrix** sprechen und gleichzeitig einen Blick auf die Gegenwart und Zukunft der Content-Erstellung werfen werden. Zudem wird sich die FMX 2019 mit der **Ray Tracing**-Technologie, neuen Wegen des **Storytellings** sowie digitalen Personen beschäftigen.

Ermäßigte **Early Bird-Tickets** können **bis 29. März 2019** auf der **FMX-Webseite** erworben werden. Außerdem ist ab 1. April 2019 die **FMX 2019 App** für iOS und Android erhältlich.

Sie können sich jetzt Ihre **Presseakkreditierung** sichern – bitte stellen Sie Ihren Antrag [hier](#).

► Bahnbrechende Effekte – John Gaeta & Kim Libreri über *The Matrix*

John Gaeta (Senior Vice President Creative Strategy bei Magic Leap) ist ein Erfinder, Innovator und Oscar-prämierter Designer. Er ist vor allem für seine Arbeit an der **Matrix**-Trilogie bekannt, in der er erstmals Technologien wie Bullet Time, Virtual Cinematography und Volumetric Capture erprobte. Diese Ansätze sind Vorgänger der heutigen XR-Plattformen (Virtual Reality, Mixed Reality, Holo Cinema).

Kim Libreri (CTO, Epic Games) Karriere im Bereich Digitaltechnologie und visuelle Effekte umfasst mehr als 20 Jahre. Vor Epic Games war er Chief Strategy Officer bei Lucasfilm, wo er für die Technologiestrategie von **Star Wars** und Innovationen im Bereich des interaktiven Storytellings verantwortlich war. Bei **The Matrix** gehörten er und **John Gaeta** zum Team, das für den charakteristischen Bullet Time-Effekt des Films verantwortlich war.

Auf der FMX 2019 werden sie den Weg beschreiben, der zu **The Matrix** und noch früheren Projekten führte, um zu erörtern, was jetzt und in Zukunft im Bereich Storytelling, Unterhaltung und menschliche Erfahrung geschehen wird, und stellen dabei Phantasie, Innovation und Transformation in den Mittelpunkt der Diskussion.

► *The State of VFX* – Fantastische Charaktere und singende Cowboys

Da visuelle Effekte zu einem entscheidenden Faktor für Erfolg an den Kinokassen geworden sind, erhöhen die an VFX arbeitenden Künstler/Innen und Techniker/Innen stetig die Messlatte des Möglichen.

Gary Wu, Creature Supervisor, und **Rachael Dunk**, Look Development Lead (beide Industrial Light & Magic), werden über den DC-Superheldenfilm **Aquaman** sprechen. Die VFX des Harry Potter-Spin-Offs **Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald** werden Thema eines Vortrags von **Thomas Hullin**, VFX Supervisor & Head of Munich Studio, Rodeo FX sein. **Christian Kaestner**, VFX Supervisor bei Framestore, wird Einblicke in die Arbeit des Studios an dem Annie-Awards-Gewinner **Mary Poppins Returns** geben. Für den neuesten Film der Coen-Brüder, **The Ballad of Buster Scruggs**, betreuten **Alex Lemke** und **Michael Huber** (beide Mitbegründer und VFX Supervisoren, east side effects) die Erstellung von über 700 Visual Effects-Shots. Auf der FMX 2019 werden sie über den Entstehungsprozess berichten, vom Drehbuch und Storyboard bis hin zu den Dreharbeiten und der Postproduktion.

► *Storytelling* – Neue Wege des Geschichtenerzählens

Alles beginnt mit einer Geschichte – Der Track **Storytelling** auf der FMX 2019 beleuchtet Fachleute und Akademiker/Innen, die die Lücke zwischen den universellen Grundlagen des Geschichtenerzählens und dem aktuellsten Word-Building auf der Leinwand und in immersiven Erfahrungen schließen.

Trisha Gum, Head of Story bei **The LEGO Batman Movie** und Co- sowie Animations-Regisseurin von **The LEGO Movie 2**, führt das Publikum durch die Bedeutung der Geschichte in einem Animationsfilm. **Craig Caldwell**, Professor an der University of Utah, wird seinen Vortrag der Charakterentwicklung im Bereich Storytelling widmen. **Jörg Ihle** wird das **Voletarium** präsentieren, Europas größtes Flying Theater, das sich durch ein hohes Maß an Immersion und World-Building auszeichnet. **Jan Pinkava**, Regisseur des Oscar-prämierten Films **Geri's Game**, wird die größten Erfolge und Erkenntnisse von Google Spotlight Stories Revue passieren lassen und dem Publikum ausführliche Einblicke in den in die Oscar-Shortlist gewählten VR-Film **Age of Sail** liefern.

► *Ray Tracing* – Paradigmenwechsel in der Content-Erstellung

Ray Tracing verändert die Art und Weise, wie Inhalte erstellt werden. Auf der FMX 2019 kuratieren **Jon Peddie** und **Kathleen Maher** (beide Jon Peddie Research) drei aufeinanderfolgende Panel, in denen es um die Verwendung von Ray Tracing in der Filmproduktionspipeline geht, einschließlich Konzeptualisierung und Design, Realisierung und Marketing.

Hank Diskill (CTO, Blue Sky Studios), **Daive Pesare** (Allegorithmic), **Brian Savery** (AMD), **Mauro Van der Vlasakker** (MAXON) und **Philippa Carroll** (Glassbox Technologies) werden darüber sprechen, wie sich Pitch-Viz verändert, über die verwendeten Tools und wie sich schnelles, vollauflösendes Rendering auf den Prozess auswirkt. **Hugo Guerra** (fire without smoke), **James Jeffers** (Intel) und **Emily Paige** (e→d films) erklären den Kostenvorteil eines guten Pre-Viz. **Emily Paige** wird für ein weiteres Panel auf die Bühne kommen und mit **Brian Savery** über die

Herausforderungen diskutieren, mit denen Teams in der frühen Produktionsphase konfrontiert sind.

► **Digital Humans – Machine Learning, Facial Pipelines & Ethik**

Digitale Personen sind die komplexeste und interessanteste Herausforderung für Computergrafik und Bildverarbeitung. Der Track **Digital Humans** wird die herausragendsten digital geschaffenen Personen sowohl im Kino als auch in Echtzeit vorstellen.

Mike Cozens (Weta Digital) wird - neben seinem Talk zu **Alita - Battle Angel** im Track **The State of VFX** – auch im Track **Digital Humans** auf der Bühne stehen und über Alitas Facial Pipeline berichten. **Justus Thies** (Technische Universität München) präsentiert Facial Performance Capture, die mit Standard-Hardware, z. B. einer Standard-Webcam, erstellt werden kann. **Akihiko Shirai** (Leiter, Gree VR StudioLab) wird sein Wissen und eine Zukunftsprognose über sein neues System Reality in VR 4.0 mit dem Publikum teilen. **Doug Roble** (Digital Domain) wird diskutieren, wie neue Machine Learning-Techniken bei der Erschaffung digitaler Personen angewendet werden können, und wie diese Charaktere in Echtzeit funktionieren. Track-Kurator **Mike Seymour** (fxguide) wird eine Podiumsdiskussion leiten über die Ethik virtueller Personen, die Rolle von Identität und die Möglichkeiten, wer eine Person repräsentieren, verkörpern und sogar als diese Person auftreten kann.

► **FMX Partners and Forum**

Backstage wird FMX wieder als Main Partner unterstützen. Der Marketplace wird um **AMD, Fraunhofer IIS, Gravity Sketch** und **Wacom** erweitert. **Industrial Light & Magic** lädt die FMX-Besucher zu ihrer Company Suite und ihrem Stand im Recruiting Hub ein. **Esri** und **Intel** werden Workshops anbieten.

Tickets für die FMX 2019 sind über die [FMX-Webseite](#) erhältlich - noch bis 29. März zum Early Bird-Tarif.

► **Pressekontakt**

press@fmx.de

Nora Hieronymus

Public Relations & Presse
+49 (0)7141 969828-70

Franziska Ullrich

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

Bitte richten Sie Ihre Interviewanfragen gerne vorab an

Nicola Steller

Conference Press Coordinator
+49 (0)7156-350616

► **Presseakkreditierung**

Ihre Presseakkreditierung für die FMX 2019 können Sie über die [FMX-Website](#) anfragen.

► **Pressebilder**

Auf der Website der FMX steht für Journalisten im Media-Bereich das diesjährige [FMX 2019-Logopakete und die CI-Richtlinien](#) zum Download bereit.

► **Impressum**

Die FMX wird 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](#) unterstützt, und findet in Kooperation mit der [Visual Effects Society \(VES\)](#) und [ACM Siggraph](#) statt. Die FMX ist ein Event der [Filmakademie Baden-Württemberg](#), der vom [Animationsinstitut](#) organisiert wird. Gemeinsam mit dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart ([ITFS](#)) veranstaltet die FMX die Animation Production Days 2019 ([APDs](#)), die sich an ein Fachpublikum richten.

Weitere Informationen unter: www.fmx.de