

**FMX2024**  
**CONNECTING IDEAS**

ON SITE APRIL 23-26  
ON DEMAND APRIL 27-MAY 31



## Pressemitteilung #9 – Der Sound von DUNE 2, Meister der vier Elemente und die Zukunft mit KI

Zur sofortigen Veröffentlichung

### FMX 2024

Film & Media Exchange

On Site 23. bis 26. April 2024

On Demand 27. April bis 31. Mai 2024

**Stuttgart, 11. April 2024.** Mit gigantischen Bildern und einem mächtigen Sound, der die Sitzreihen erschüttert, hat **DUNE 2** das Kino-Erlebnis so nah an eine immersive Erfahrung herangerückt, wie es mit diesem Medium möglich scheint. Das Geheimnis hinter der Kraft dieses Klangs enthüllt bei der FMX 2024 einer seiner Schöpfer in einer Präsentation und einer Masterclass.

**AVATAR - THE LAST AIRBENDER**, eine real neu verfilmte Animationsserie, dreht sich um Menschen, die die vier Elemente beherrschen. Wie man das ins Bild setzt, zeigen zwei der Macher bei der FMX. Die Konferenz gewährt außerdem Blicke auf die Schlachtfelder im Historienfilm **NAPOLEON** und wie sie digital mit Massen von Kavallerie und Infanterie bevölkert wurden.

**Künstliche Intelligenz (KI)** und wie sie sich auf die Branche auswirken könnte, ist eine der drängenden Fragen der Gegenwart. Ihr widmen sich bei der FMX diverse KI-Experten - unter anderem bei einem Panel zur Zukunft akademischer Bildung. Einen Blick in die Zukunft werfen **FMX Program Chair Sol Rogers** und **FMX Conference Chair Jan Pinkava** mit **Rob Bredow, dem Chief Creative Officer bei Industrial Light & Magic (ILM)**.

Presseakkreditierungen gibt es im [FMX Ticketshop](#).

### NEUZUGÄNGE IM KONFERENZ-PROGRAMM



Die Welt ist schwarzweiß auf dem Harkonnen-Planeten Giedi Prime in DUNE 2 - Copyright: Warner Bros. Pictures

### **SOUND DESIGN, curated by Nami Strack (Nami Strack Filmtone/Sounddesign): The Sound of DUNE Part 2**

Der Sound Editor **Martin Kwok** enthüllt Aspekte der reichen kulturellen Landschaft und der fremdartigen Traditionen auf dem Planeten Dune. Er verbindet dabei Frank Herberts epischen Text und seine Weltenschöpfung mit Denis Villeneuves filmischer Vision und seinem Sinn für Realismus.

Das Sound-Team von **DUNE 2** hat Aufnahmen großer Gruppen und maßgeschneiderte Sprachaufnahmen miteinander verwoben, Elemente des Sound Designs kombiniert mit Klangeffekten und editierten Dialogen. Damit hat es dazu beigetragen, ein Gefühl von Geschichte und Tradition zu erzeugen, das mit den majestätischen Landschaften und außerirdischen Welten des Regisseurs korrespondiert. Martin Kwok wird magische Momente der Inspiration und der Kollaboration teilen anhand von Ausschnitten aus dem kürzlich erschienenen Film.

Martin Kwok gibt außerdem eine Masterclass für alle Interessierten an der Filmakademie Baden-Württemberg.



Ein Blick in die wundersame Welt von AVATAR - THE LAST AIRBENDER - Copyright: Netflix

### **VFX FOR EPISODIC: Visuelle Effekte für AVATAR: THE LAST AIRBENDER**

**Accenture Song VFX** hat die ikonische Stadt OMASHU in der Welt von AVATAR:THE LAST AIRBENDER zum Leben erweckt. VFX Supervisor Marion Spates und Emanuel Fuchs, VFX Supervisor von Accenture, werden zeigen, was man braucht, um alle vier Elemente zu meistern, von einer großen Bandbreite an Bending-Effekten bis hin zu multiplen Kreaturen.



Riesige Armeen, die meisten davon digital, bevölkern NAPOLEON - Copyright: Sony

### **VFX FOR FEATURES: Revolutionierter Realismus: Eine Enthüllung der unsichtbaren VFX in Ridley Scotts NAPOLEON**

In dieser Präsentation wird **Charley Henley**, Production VFX Supervisor von MPC, die unsichtbaren Effekte in Ridley Scotts NAPOLEON zum Vorschein bringen. Das spektakuläre Action-Epos dreht sich um den Aufstieg und Fall des ikonischen französischen Kaisers Napoleon Bonaparte, dargestellt vom Oscar-Preisträger Joaquin Phoenix.

Henley hat eng mit dem Regisseur Ridley Scott zusammengearbeitet und alle visuellen Effekte im Film beaufsichtigt. Die großen napoleonischen Schlachten mussten epische Ausmaße annehmen, was ein ausgeklügeltes Teamwork zwischen SFX and VFX erforderte.

Der **FMX Silver Partner Foundry** bietet in seiner Company Suite außerdem einen Compositing Breakdown der Seeschlachten und Straßenunruhen in NAPOLEON an mit dem VFX Supervisor & Creative Director **Henry Badgett** (BlueBolt) sowie der Product Managerin **Ale Esquerro** (Nuke Timeline).

### **CONNECTING IDEAS: 30 years from now...**

**Sol Rogers**, FMX Program Chair und Head of Innovation bei Magnopus, trifft **Rob Bredow**, SVP & Chief Creative Officer bei Industrial Light & Magic sowie **Jan Pinkava**, Oscar-Preisträger, Direktor des Animationsinstituts der Filmakademie Baden-Württemberg und FMX Conference Chair, zu einem aufschlussreichen Blick in die Zukunft der Technologie und des Geschichtenerzählens.

In "30 Years From Now..." werden sie sich auch mit den Schlüsseltechnologien beschäftigen, die die Kluft zwischen der physischen und der digitalen Welt überbrücken und den Weg ebnen für eine immersivere, kaleidoskopischere Realität. Dabei wird es auch darum gehen, wie technische Entwicklungen von Augmented Reality bis hin zu Virtual Production die Zukunft des Entertainments, der Medien und darüber hinaus formen. Zu erwarten ist ein Blick auf die Möglichkeiten von morgen und wie sie unser Leben in den kommenden Jahrzehnten verändern könnten.



**ARTIFICIAL INTELLIGENCE, kuratiert von Andy Cochrane (The AV Club Productions):  
Wie man KI in professionelle Pipelines integriert**

**Bilawal Sidhu**, Künstler, Ingenieur und Produktentwickler, ist fasziniert von der Vermischung von Realität und Imagination. Er wird jüngste Fortschritte präsentieren wie generative Bild/Video/3D-Modelle oder Gaussian Splatting/Neural Radiance Fields und zeigen, wie sie in professionelle kreative Workflows integriert werden können.

Für ihn sind die neuen Möglichkeiten "Echtzeit-Anwendungen auf dem Smartphone in unserer Tasche. Die Visual-Effects-Industrie konnte lange als einzige Dinge erschaffen, die von der Realität nicht zu unterscheiden sind. Nun wird diese Fähigkeit demokratisiert, wir alle werden audiovisuelle Inhalte in die Welt setzen, die es früher nicht gegeben hätte, weil es zu teuer war. Wir werden spannende Geschichten erzählen, die nie erzählt worden wären im traditionellen 'green lighting process' der Film- und Medienindustrie."

Ein entscheidender Aspekt in Bilawals Augen: "Wenn man nichts Interessantes zu sagen hat, werden einem die KI-Modelle nicht helfen. Hinter Inhalten, die Aufmerksamkeit erregen, steht eine künstlerische Vision." Seine **Empfehlung für KI-Skeptiker: "Spielt damit!** Sobald man das tut, hört die KI auf, dieses Godzilla-artige Wesen zu sein, das die Stadt zertrampelt. Man kann sich KI als etwas vorstellen, das Menschen nicht ersetzt, sondern sie ergänzt. Das ist, mangels einer besseren Analogie, unser Iron Man-Anzug. Wir sitzen am Steuer und orchestrieren diese Modelle wie Ko-Piloten, um unsere Geschichte zu erzählen."



## EDUCATION

22 Filmhochschulen aus 9 Ländern sind in diesem Jahr zu Gast auf dem FMX School Campus. Sie präsentieren ihre Studienangebote und ihre jüngsten Projekte von Studierenden aus den Bereichen Animation, Visuelle Effekte, Games und VR/AR.

Die Veranstalterin der FMX, die **Filmakademie Baden-Württemberg**, wird dabei sein mit dem Animationsinstitut, aktuelle Arbeiten zeigen und Workshops organisieren. FMX-Teilnehmerinnen und -teilnehmer sind eingeladen, eine Exkursion zum Filmakademie-Campus in Ludwigsburg zu machen und dort den **Diploma Showroom** des Animationsinstituts zu besuchen.

Künstliche Intelligenz und ihr Einfluss auf die Hochschulbildung wird auf dem School Campus ein wichtiges Thema sein, unter anderem bei einer hochkarätig besetzten Podiumsdiskussion:

### **EDUCATION TODAY & TOMORROW: Was uns nicht umbringt... AI Education Panel, moderiert von Saint Walker**

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, Lotte Marie Allen (Computer Arts, School of Visual Arts), Olia Lialina (Design and Media, Merz Akademie Stuttgart), Harvey Goodall (VFX, Arts University Bournemouth) und Stefan Albertz (3D Animation und VFX, Hamm-Lippstadt University of Applied Sciences), blicken aus unterschiedlichen Perspektiven auf das Thema, künstlerisch wie technisch.

"Die Botschaft von seiten der Hochschulausbildung sollte aus meiner Sicht sein, dass wir die Kontrolle über die AI-Anwendungen behalten müssen", sagt der Moderator Saint Walker. "Wir wollen erörtern, wie akademische Forschung und Kreativität dabei helfen können, eine Industrie und eine Gesellschaft zu formen, mit und in der wir leben wollen. Wir bekommen den Geist nicht zurück in die Flasche. Aber wir können neue Wege finden für die Lehre und das Lernen mit diesen Werkzeugen."

Grundkompetenzen hält er nach wie vor für essenziell: "Manche jungen Menschen ziehen falsche Schlussfolgerungen und denken: Warum sollten wir zeichnen und filmen lernen? Ein Roboter wird das für uns erledigen! Wir müssen uns daran erinnern, was es heißt, Menschen zu sein, eine Idee zu entwickeln und diese Idee nach unseren Vorstellungen umzusetzen."

## FORUM-NEWS

Weitere Premium Partner sind an Bord gekommen: **Adobe** und **Chaos** werden bei der FMX präsent sein. Beide unterhalten Company Suites und werden dem Publikum Einblicke in ihre jüngsten Produktentwicklungen geben. Adobe bietet zusätzliche Workshops an, Chaos wird einen Stand auf dem FMX Marketplace haben.

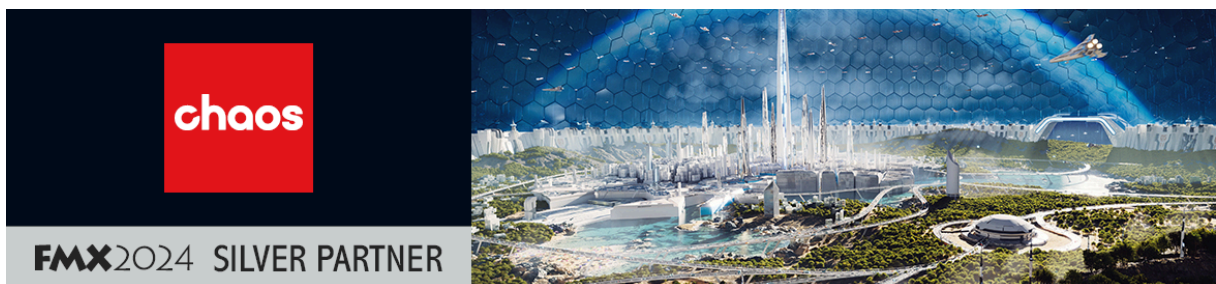


### GOLD PARTNER: Adobe

Die Welt verändern durch personalisierte digitale Erfahrungen: Gegründet vor 40 Jahren mit der simplen Idee, innovative Produkte herzustellen, die die Welt verändern, bietet **Adobe** bahnbrechende Technologie, die alle jederzeit in die Lage versetzt, Vorstellungen festzuhalten, Dinge zu erschaffen und digitale Entwicklungen zum Leben zu erwecken.

Den Workflow von After Effects & Premiere Pro auf eine neue Ebene heben mit den jüngsten Updates in Sachen Geschwindigkeit, Zusammenarbeit und Kreativität: **Robert Hranitzky** wird in seiner Masterclass aktuelle Funktionen und Workflow-Verbesserungen erklären, die Adobe After Effects und Adobe Premiere Pro zu bieten haben. Zu entdecken gibt es neue Native-3D-Fähigkeiten in After Effects und in Premiere Pro KI-gesteuerte Tools, die Produktionen besser aussehen und klingen lassen, während man stets die volle kreative Kontrolle behält. Robert wird auch demonstrieren, wie man effektiv mit anderen kollaboriert und mehr Zeit für kreative Tätigkeiten gewinnt.

Weitere Information zu Adobe [sind hier zu finden](#).



### SILVER PARTNER: Chaos

**Chaos** entwickelt 3D-Visualisierungs-Technologie für Architektur, Ingenieurwesen, Bauwesen, Produktdesign, Fertigung sowie Medien und Unterhaltung. Wir bieten intuitive and leistungsstarke Workflows für Architekten, Künstler und Designer aller Branchen. Unsere Forschung und unsere Entwicklungen weisen den Weg hin zu einem wirklich umfassenden Ende-zu-Ende-Visualisierungs-Ökosystem, das den Bedürfnissen unserer Kundschaft gerecht wird.

Im Jahr 2022 hat Chaos mit **Enscape** fusioniert und **Cylindo** übernommen. Mit Hauptsitz in Karlsruhe ist Chaos nun global das größte Unternehmen für 3D-Visualisierung mit weltweit mehr als 700 Beschäftigten und Niederlassungen.

Wir freuen uns auf Besucher am Chaos-Stand (#2.5), wo unsere Kollegen unsere jüngsten Software-Entwicklungen mit all ihren Funktionen vorführen. Dabei besteht auch die Möglichkeit, mit Mitgliedern des Chaos-Teams ins Gespräch zu kommen über die jüngsten Updates in unserem Produkt-Portfolio. Am 24. April zeigen unsere Experten in unserer Company Suite im Raum Reutlingen von 10 bis 19.15 Uhr einige exklusive Inhalte und bieten wertvolle Tipps und Inspirationen.

Weitere Informationen zu Chaos [gibt es hier](#).

Das FMX-Programm [ist hier zu finden](#), nun auch mit den grünen VoD-Flags, die anzeigen, welche Präsentationen vom 27. April bis zum 31. Mai online verfügbar sein werden.

Mehr zur FMX unter [www.fmx.de](http://www.fmx.de).

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

**Bernd Haasis**  
Communication & PR  
[bernd.haasis@fmx.de](mailto:bernd.haasis@fmx.de)  
+49 (0)7141 969828-86

In unserem **Pressebereich** finden Sie alle aktuellen **Pressemitteilungen, Pressefotos** bereits bestätigter Veranstaltungen, unser **Logo Kit** sowie unseren **CI Guide**. Bei Fragen wenden Sie sich jederzeit gerne an uns unter [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 **MFG Filmförderung Baden-Württemberg** und der **Stadt Stuttgart** gefördert. 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)