

FMX2023
EVOLVING

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

Pressemitteilung #7: Avatar, Ant-Man sowie Panels zu VP und KI

Mit der Bitte um Veröffentlichung

FMX 2023

Film & Media Exchange

Stuttgart 25.-27. April 2023

Online 28. April 2023

Stuttgart, 13. April 2023. In weniger als zwei Wochen öffnet die FMX 2023 ihre Konferenztüren. Im Zentrum vieler Veranstaltungen, die vom 25. bis 28. April in Stuttgart und online stattfinden, stehen VFX- und Virtual-Production-Tools, die beispielsweise für den Oscar®-prämierten **AVATAR: THE WAY OF WATER** und **ANT-MAN AND THE WASP: QUANTUMANIA** verwendet wurden. Ein Panel aus Branchenexpert*innen spricht außerdem über die wirtschaftlichen Vorteile von Virtual Production-Prozessen. Und auch Künstliche Intelligenz beschäftigt die FMX-Referent*innen: Eine Gesprächsrunde diskutiert die neuen Möglichkeiten, aber auch Risiken, die auf Künstlicher Intelligenz beruhende Sprachmodelle und Bildgeneratoren bergen. Neben weiteren Forumszusagen gibt es darüber hinaus auch mit **Wētā FX** und **AMCRS** neue Gold Partner und mit **Houdini** und **Vicon** neue Silver Partner zu vermelden.



Programmzusagen

ON SITE Die Erschaffung der fotorealistischen Welt von Pandora für AVATAR: THE WAY OF WATER

Wētā FX hat die fotorealistische Welt von Pandora in **AVATAR: THE WAY OF WATER** zum Leben erweckt, indem das Studio seine Arbeit auf wissenschaftliche Fakten stützte. **Pavani Rao Boddapati** (VFX Supervisor), Sam Cole (Associate VFX Supervisor) und **Stephen Cleo** (Animation Supervisor) werden Wētās Rückkehr nach Pandora von den Anfängen im R&D-Bereich und der Entwicklung neuer Technologien für die Arbeit am Set bis hin zu den letzten künstlerischen Feinheiten eines Shots darlegen und Blicke hinter die Kulissen, Geschichten und exklusive Momente mit dem FMX-Publikum teilen.

ON SITE Stuart Adcock spricht über Wētās „Anatomically Plausible Facial System“

Die neue Mimik-Software von Wētā FX, die bei **AVATAR: THE WAY OF WATER** zum Einsatz kam, geht über den Stand bisheriger Techniken hinaus und bietet eine neue Reihe von Steuerelementen zur Nachbildung der Mimik der Schauspieler*innen. **Stuart Adcock**, Head of Facial Motion bei Wētā FX, spricht über eben dieses neue Anatomically Plausible Facial System (APFS) von Wētā und wie es für glaubhafte, emotionale Schauspielleistungen in James Camerons AVATAR-Fortsetzung eingesetzt wurde.

ON SITE Visuelle Effekte und Virtual Production für ANT-MAN AND THE WASP: QUANTUMANIA

Charmaine Chan (Associate VFX Supervisor) und **Laurie Priest** (CG Supervisor) von Industrial Light & Magic sprechen über visuelle Effekte und Virtual Production-Techniken, die in Marvels Erfolgshit **ANT-MAN AND THE WASP: QUANTUMANIA** verwendet wurden. Sie werden sich insbesondere auf den StageCraft-Dreh konzentrieren, den Chan beaufsichtigte: Mit der StageCraft-Technologie wurden virtuelle Hintergründe in Echtzeit auf riesige LED-Wände projiziert, was den Einsatz von Greenscreens überflüssig machte und so die einzigartigen Drehorte des Films entstehen ließ. Die Schauspieler*innen wurden im Inneren des immersiven LED-Studios platziert, wo praktische Sets mit digitalen Erweiterungen auf den Wänden kombiniert wurden. StageCraft wurde ursprünglich 2018 von ILM für die erste Staffel von Lucasfilms erfolgreicher Disney+ Serie THE MANDALORIAN entwickelt.

ON SITE Industry-Panel zur Wirtschaftlichkeit von Virtual Production-Techniken

Im Panel "The Economics of Virtual Production – ICFVFX" geht es darum, inwiefern In-Camera Visual Effects (ICVX) zu einer höheren Wirtschaftlichkeit von Virtual Production beitragen können. Dabei beziehen die Gesprächsteilnehmer*innen sowohl reale Budgets und deren Anteil am Gesamtbudget ein, als auch den für die Umsetzung eines Projektes erforderlichen Zeitplan und die Anzahl der Crew-Mitglieder, die es für eine erfolgreiche Produktion benötigt. Die Konzentration auf eben diese Faktoren – Budgets, Zeitpläne und Personal – kann nämlich zu einer größeren Akzeptanz von Virtual Production-Techniken führen. Darüber hinaus wird das Panel Einblicke in die neuesten Entwicklungen und innovativen Ansätze für Geschäftsmodelle im Bereich Produktion geben. Es diskutieren **James Thomas**, Virtual Production Executive bei Amazon Studios; **Chris Bannister**, Executive Producer of Virtual Production bei Industrial Light & Magic; **Lauren Paul**, VP of Sales & Marketing bei Lux Machina Consulting | NEP Virtual Studios und **Paolo Tamburrino**, Sr. Industry Strategy Manager, Autodesk & Executive Producer.

ON SITE KI-Panel über Kunst, Archetypen und Algorithmen

Künstliche Intelligenz (KI) hat ganz neue Welten in den Bereichen Kreativität und Innovation eröffnet, zum Beispiel durch große Sprachmodelle (LLMs) wie den Chatbot ChatGPT und Bildgeneratoren, die authentisch wirkende, kreative Texte und Bilder aus beliebigen Eingaben erzeugen können. Diese Modelle spiegeln jedoch auch die unterbewussten Muster und Archetypen wider, die die Daten durchdringen, welche aus dem kollektiven Unbewussten der menschlichen Kultur stammen - und mithilfe derer diese Modelle trainiert wurden. In diesem KI-Panel sprechen der Künstler **Dave McKean**; **Sam Hodge**, Gründer von Kognat; **Andrew Cochrane**, Immersive Content Creator bei The AV Club Productions, Inc und **Scott Broock**, Gründer von Totem Networks, LLC, darüber, wie diese Modelle genutzt werden können, um ganz neue Mythen entstehen zu lassen, die unser Verständnis von uns selbst und der Welt bereichern. Es soll aber auch um die ethischen Herausforderungen und Risiken von KI-Anwendungen gehen, die genau diese Archetypen oder Stereotypen (aus)nutzen, weil sie diese im Rahmen von Fake News zur Meinungs- und Emotionsmache einsetzen.

Forum News

In der Folge finden sich die neuesten Zusagen aus den Forumsbereichen.

Workshops: [Cudo Compute](#), [Nickelodeon](#), [PixStone Images](#), [Silverdraft](#), [vrbn studios](#), [Wacom](#).

Gold Partner

[Wētā FX](#) und [AMCRS](#) sind die zwei Gold Partner der diesjährigen FMX.

Wētā FX ist ein weltweit führendes, vielfach ausgezeichnetes neuseeländisches Unternehmen im Bereich Animation und VFX. Mehr Informationen finden Sie [hier](#).

Und das **Animation Media Cluster Region Stuttgart (AMCRS)** ist ein von der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg im Jahr 2009 initiiertes Netzwerk aus mehr als 30 in Baden-Württemberg ansässigen VFX-Dienstleistern, Animations-, Games- und Interactive-Studios sowie Hochschulen und Akademien. Mehr Informationen finden Sie [hier](#).

Silver Partner

Houdini 3D ist die ultimative prozedurale Plattform für Künstler*innen, um ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen und Arbeitsabläufe nahtlos zu teilen. Weitere Informationen finden Sie [hier](#).

Vicon Motion Systems ist die führende Technologie für hochpräzise Motion Capture, die es virtuellen Produktionsteams ermöglicht, schnell und effizient realistische Umgebungen zu erstellen. Weitere Informationen finden Sie [hier](#).

Pressekontakt

press@fmx.de

Hannah Marnet

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

Marie Ketzscher, M.A.
PR & Social Media // Film, Music & Science
+49 (0)176 20730333

Bitte richten Sie Ihre Interviewanfragen gerne vorab an:

Nicola Steller
Conference Press Coordinator
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

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](#) gefördert 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