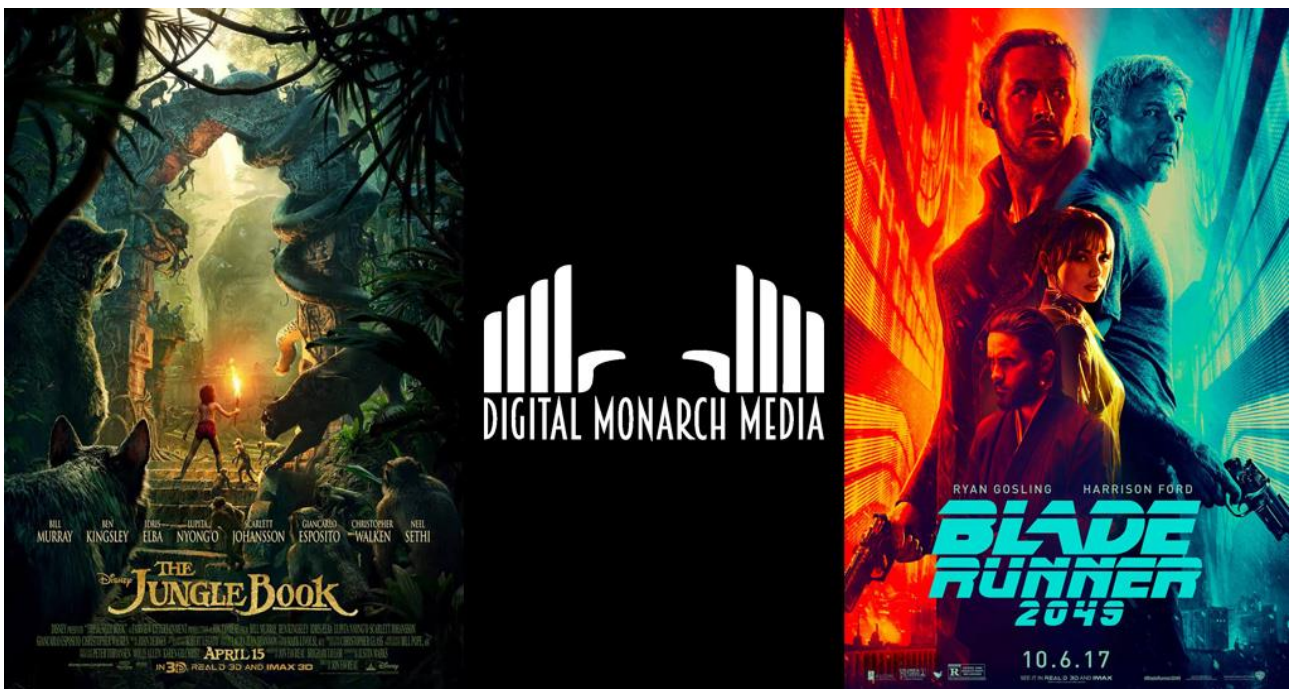


Virtual production-ekspert fra Blade Runner 2049 giver den kreative magt tilbage til instruktørerne

KONFERENCE. PICTURE THIS_18 er klar med fuldt program og præsenterer BAFTA-vinder og oscar-nominerede Habib Zargarpour som hovedtaler. Zargarpour har skabt realtime-værktøjer og -systemer brugt i 'Blade Runner 2049', 'Junglebogen' og Spielbergs spritnye premierefilm 'Ready Player One'. I sin keynote sætter Zargarpour fokus på det paradigmeskift, som er i fuld gang inden for virtuel filmproduktion, og hvorfor forandringerne bliver større, end vi tror.



BAFTA-vinder og oscar-nominerede Habib Zargarpour har skabt realtime-værktøjer, som er brugt i blandt andet 'Blade Runner 2049' og 'Junglebogen'. Zargarpour er hovedtaler på konferencen PICTURE THIS_18.

Habib Zargarpour er en sand pioner inden for brugen af realtime-teknologi i filmproduktion. Han er direktør i Digital Monarch Media, har udviklet realtime-værktøjer siden 2003 og har skabt den serie af Virtual Film Tools, som blev brugt i Denis Villeneuves 'Blade Runner 2049', og som i øjeblikket bruges under optagelserne af Tom Hanks kommende film 'Greyhound'.

I sin afsluttende keynote til PICTURE THIS_18 fokuserer Zargarpour på alle de kreative muligheder, som brugen af realtime-teknologier i filmproduktionen åbner for, og det paradigmeskift, vi befinder os midt i netop nu. Hans mission er klar: Al magien fra de digitale effekter og animationer skal rykkes fra postproduktionen og tilbage i hænderne på instruktøren på settet. Den brede vifte af software-løsninger, han har skabt, bruges af instruktører, designere og VFX-afdelinger over hele verden og har spillet en afgørende rolle i adskillige oscar-vindende storfilm, siden Digital Monarch Media blev etableret i 2014.

Demokratisering af filmskabelsesprocessen: filmmagi på et begrænset budget

Hvordan skaber man film, der ser ud, som om de har kostet 100 millioner dollars, når man har et begrænset filmbudget at arbejde med? Instruktørteamet Kirsten Skytte og Thomas Borch Nielsen vil løfte det visuelle udtryk i danske børnefilm og fortæller om, hvordan de har skaber det magiske univers i deres filmatisering af Bjarne Reuters 'Kaptajn Bimse'. De har blandt andet benyttet værktøjer som Unity til at skabe den virtuelle scenografi, 3D-softwaren Blender til at bygge inventar og DaVinci Resolve til at klippe med. Alt sammen software, der findes i gratis versioner og dermed er tilgængelige for alle, uanset budget.

Gør det kreative samarbejde nemmere med interaktiv prævisualisering

På den svenske filmskole har Mirko Lempert og Martin Christensen skabt et intuitivt prævisualiseringsværktøj i Unity, som både er billigt, nemt at anvende og gør det nemmere for alle at arbejde sammen på en filmproduktion. Værktøjet giver mulighed for at gennemteste komplekse green screen-scener forud for optagelserne - med store besparelser til følge. Lempert og Christensen præsenterer værktøjet og viser, hvordan det kan bruges af både manuskriptforfattere og produktionsdesignere tidligt i processen. Der bliver også mulighed for selv at kigge nærmere på værktøjet i demo-området under konferencen.

PICTURE THIS_18 – line-up

De øvrige oplægsholdere til konferencen er:

- Indledende keynote, Ted Schilowitz, Futurist hos Paramount Pictures, om 'The Augmented Human' og fremtidens filmiske oplevelsesformater.
- Instruktør og manuskriptforfatter Kristine T. Berg og producer Drew Diamond fra Entertainment Technology Center om de kreative og tekniske aspekter ved at integrere et virtual reality-projekt ind i produktionen af live-action-kortfilmen 'Wonder Buffalo'.
- Simon Jon Andreasen, leder af DADIU og instruktøruddannelsen for animation på Den Danske Filmskole og Jakob Ion Wille, assisterende professor på Det Kongelige Danske Kunstakademi, om beslutninger og metodologi i de tidlige stadier af *story world*-udvikling i film- og tv-produktioner.
- Christian Faber, *world builder* og tidligere art director og partner på reklamebureauet Advance, om den ambitiøse udvikling af IP'en 'Rebel Nature'.
- Emmanuel Kuster, projektleder hos The Fiction Lab, and Nadira Azermai, CEO og stifter af ScriptBook, viser eksempler på kreativ brug af data og AI i udviklingsprocessen.

Program og detaljerede beskrivelser af alle oplæg og foredragsholdere kan ses på

<https://picturethisconference.com/programme18/>

Fakta om PICTURE THIS_18:

Dato: Torsdag 5. april 2018 kl. 9.00 til 18

Sted: KADK – Det Kongelige Danske Kunstakademi, København, Bygning 51, Indgang K

Billetter: 625 kr. på <https://picturethisconference.com/tickets>

Kontakt: Projektleder Mariann Nederby // mariann@filmworkshop.dk // +45 2253 1990

Flere info: picturethisconference.com, Twitter [@picturethis_18](https://twitter.com/picturethis_18) and Facebook [Picture This – Film Tech Conference](https://www.facebook.com/Picture-This-Film-Tech-Conference).

PICTURE THIS_18 er initieret og finansieret af Nordisk Film Fonden og organiseres af Filmværkstedet i København i samarbejde med danske filmprofessionelle, KADK – Det Kongelige Danske Kunstakademi, DADIU (Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning), Creative Europe MEDIA Desk Danmark, Copenhagen Film Fund og repræsentanter fra danske filmbrancheorganisationer