



„ Ein Wissenschaftler, der gemeinsam mit einer K.I. in einem Sicherheitsbunker auf einem fremden Planeten fest sitzt, muss feststellen, dass er einem Schwindel unterliegt und selbst das Experiment ist. “

Kurzfilm, Scifi-Drama

— I [SHELL] I —

Kontakt:

Produktionsleiter: Cornelius Herzog

+49 176 45229558

ch130@hdm-stuttgart.de

SHELL

DIRECTOR: LUTZ MARQUARDT
PRODUCER: CORNELIUS HERZOG
VFX PRODUCER: NICO HOERZ
DOP: TATJANA HUCK

LÄNGE: CA 8 MIN
TECHNIK: STILVOLLE AUFNAHMEN KOMBINIERT MIT
VISUELLEN EFFEKTEN



STUDIOPRODUKTION VFX SS18
HdM STUTT GART

SYNOPSIS

John ist Wissenschaftler und arbeitet für eine staatliche Forschungseinrichtung, die die Möglichkeiten zur Bevölkerung fremder Planeten untersucht. John ist für die Durchführung einiger Experimente zur Feststellung der dortigen Lebensfähigkeit auf einen erdähnlichen Planeten geschickt worden, auf dem er nun zusammen mit der künstlichen Intelligenz Cara in einem abgeschotteten Forschungsbunker festsitzt. Er geht dort einem geregelten Alltag nach und beschreibt für die Mission Control auf der Erde in regelmäßig gesendeten Logbucheinträgen seine Fortschritte. Cara dient John hierbei in Form eines Hologramms als Hilfsmittel zur Durchführung der Test, als sprachgesteuerter Computer und letzten Endes auch als Gesellschaft. Die Ergebnisse der durchgeführten Tests sind jedoch alle negativ und die Mission scheint erfolglos. In seiner Verzweiflung bittet John Cara eine Nachricht aufzuzeichnen, in der er der Mission Control die hoffnungslose Situation beschreibt und darum bittet, die Mission abbrechen zu dürfen und abgeholt zu werden. Von seinem Pflichtbewusstsein angetrieben, geht er weiter seinen Aufgaben und seinem Alltag nach. Als er allerdings auch nach einigen Tagen keine Antwort erhält, wird John skeptisch und fordert von Cara ein Übertragungsprotokoll. Dieses zeigt John an, dass keine seiner letzten Nachrichten zugestellt wurde. In seiner Wut und Verzweiflung, wirft John eine seiner Gesteinsproben nach Cara, welche jedoch das Fenster trifft und beschädigt. Ein Riss zieht sich nun durch das Fenster und weist einen Glitch Effekt auf. Geschockt muss John feststellen, dass ihm seine Umgebung nur vorgespielt wurde und er selbst als Testobjekt missbraucht wurde. Das einzige, was ihm jetzt noch übrig bleibt, ist die Flucht aus seinem Gefängnis. Doch diese erweist sich als schwierig...

DIRECTOR'S NOTE

„Siri, setze Milch auf die Einkaufsliste“, „Alexa, fahre das Rollo herunter“, „Google, zeige meinen aktuellen Standort“,...

Keine Technologie ist gerade so im Trend und im Fokus der Medien, wie digitale Sprachassistenten. Mit ihrer fortschrittlichen Spracherkennung und der direkten Anbindung an das World Wide Web sind sie zu wertvollen Begleitern im Alltag geworden – ein einfacher Sprachbefehl genügt.

In diesem Zuge helfen wir auch ganz nebenbei, die perfekte künstliche Intelligenz zu entwickeln. Unsere Befehle werden bis ins Detail analysiert und selbst schlagfertige Antworten haben Alexa, Siri und Co inzwischen sofort parat. Doch bis zur perfekten K.I. ist es noch ein langer Weg. Dennoch warnen einige Forscher jetzt schon vor der raschen Entwicklung.

John hat bereits eine solche nahezu perfekte künstliche Intelligenz als Unterstützung für seine Mission. Und obwohl Cara nur ein sprachgesteuerter Computer in Form eines Hologramms ist, nimmt sie für John eine große Rolle ein. In einer solchen Extremsituation wird Cara mit ihrer menschlichen Erscheinung und ihrer mitfühlenden Art zum einzigen Gesprächspartner und Bezugspunkt für John.

Diese aktuelle Thematik macht dieses Projekt sehr spannend. In diesem Zuge werden bei „Shell“ aber noch viele weitere interessante Facetten beleuchtet. Was passiert zum Beispiel, wenn die Erde nicht mehr als Heimat dienen kann? Inwiefern sind wir Herr unserer eigenen Realität? Und gibt es so etwas wie Selbstbestimmung in unserer heutigen Zeit überhaupt noch? Mit „Shell“ möchten wir diese Fragen aufgreifen und die Themen in einem packenden und visuell mitreißenden Drama verkörpern. Das Set wird hierbei einen zentralen Punkt der Geschichte bilden, welches durch aufwändige und hochwertige Visual Effects erweitert wird.

Eine besondere Herausforderung für mich wird dabei werden, die Dialogszenen und Interaktionen zwischen Cara, einem nicht realen und nicht am Set anwesenden Charakter, und John umzusetzen. Da dies jedoch bereits meine zweite Kurzfilmproduktion als Regisseur und Drehbuchautor im Rahmen des Studiums ist, freue ich mich, auch diesen Film erfolgreich gestalten, inszenieren und umsetzen zu dürfen.



Lutz Marquardt

PRODUCER'S NOTE

Zu was ist ein Mensch in der Lage?

Manipulation? Täuschung? Andere wegzusperren? Und wie verhält es sich auf der Gegenseite? Was geschieht mit in einem Menschen, der alleine festgehalten wird und immer mehr in seiner Verzweiflung versinkt?

Seit dem Stanford-Prison-Experiment von 1971 wissen wir, was mit beiden passiert. Dem Herrscher und dem Beherrschten. In Zukunft wird ausgefeiltere Technik geben, um Menschen einzusperren und zu manipulieren. Shell wagt diesen Blick in die Zukunft und zeichnet sich durch eine Story aus, die sich von der Masse des Science-Fiction-Genres abhebt.

Dieses Projekt umzusetzen verlangt nicht nur Einfallsreichtum, sondern auch einen hohen organisatorischen Aufwand gepaart mit Gestaltungskraft. Für diesen Bereich bin ich zuständig.

Als Producer habe ich die Aufgabe, die Planung und Umsetzung dieses Filmes zu gestalten und zu realisieren. Ich freue mich auf die Herausforderungen, die dieses aufwendige Projekt mit sich bringt, denn diese zeigen, dass Shell ein mehr als außergewöhnlicher Film werden kann.



Cornelius Herzog

PROTAGONISTEN

CARA

Obwohl Cara nur ein Hologramm und ein Programm ist, verfügt sie über äußerst menschliche Züge und Charaktereigenschaften. Sie weiß es mit John umzugehen und ihn in einer cleveren Weise zu beeinflussen und zu lenken, wie es die Mission – und am Ende auch Cara – von ihm verlangt. Mit diesem Verhalten schafft es Cara, sich John durch subtile Anstöße zum Werkzeug zu machen. Ihre Ziele und Absichten scheinen jedoch stets verborgen und so wirkt sie zum Teil unvorher-

sehbar und fast schon tückisch. Ihre Art lässt dadurch oft zweifeln, ob sie so programmiert wurde oder sich bereits eigene Eigenschaften angeeignet hat und eine unerwartete Art der Entwicklung durchläuft.



JOHN



John (35) ist ein brillanter Mann. Nicht nur seine wissenschaftlichen und intellektuellen Fähigkeiten lassen ihn glänzen, sondern auch sein Mut: Er hat sich der Aufgabe gewidmet, dem Menschen einen neuen Lebensraum zu suchen, da das Ende der fruchtbaren, lebensfähigen Erde wie wir sie kennen absehbar ist.

John ist weder verheiratet, noch hat er Kinder – selbstlos geht er die Risiken, die seine Mission birgt, ein. Obwohl er wie ein verunsicherter, alleinstehender Nerd wirkt, hat er doch auf seine eigene Art und Weise eine charismatische Seite. Sein hin und wieder etwas zerstreutes, fahriges Auftreten macht John sehr sympathisch. Die Einsamkeit ist aber nicht spurlos an ihm vorbeigegangen. Die düstere Seite seiner Selbst, geprägt durch Hoffnungslosigkeit, Einsamkeit und Sehnsucht nach seinem Heimatplaneten, versucht er vor seiner einzigen Gesellschaft, nämlich Cara, zu verbergen.

Als Johns Welt jedoch schlagartig zu implodieren scheint, als er mit der harten Realität konfrontiert wird, fällt jede Rationalität von ihm ab und der pflichtbewusste Wissenschaftler, der er bis dato war, droht an der Situation zu zerbrechen.

MOODS - RAUM

Der Film < Shell > spielt überwiegend in einem bunkerähnlichen Raum. Die Wände sind aus kaltem Beton, Rohre verlaufen durch das Zimmer und eine schwere Tür schützt unseren Protagonisten vor der angeblich toxischen Umgebung außerhalb seiner 4 Wände.

Untypisch für einen Bunker ist allerdings das große Fenster, durch das man die Landschaft eines fremden Planet sieht.



Die Einrichtung wirkt etwas zusammengewürfelt. Grundlegende Einrichtungsstücke, wie Bett und Schrank, waren schon aus früheren Missionen in dem Raum vorhanden. Einige ausgewählte Dinge durfte John selbst mitbringen, wie seinen alten Sessel.

Doch am prägnantesten fällt der Stilbruch zu seinem Arbeitsbereich auf. Die Möbel sind modern, hell und steril. Zusätzlich wird dieser Teil des Zimmers mit kälterem Licht beleuchtet. Dadurch entsteht ein schöner Kontrast in der Licht- und Farbgestaltung, der sein Leben dort widerspiegelt.

MOODS



In der Postproduktion setzen wir einen klaren Fokus auf überwältigende und fotorealistische Visual Effects.

Eine der vielseitigen Effekte und gleichzeitig Herzstück dieser Produktion ist die Künstliche Intelligenz Cara, welche erst durch Visual Effects vollständig zum Leben erweckt wird.

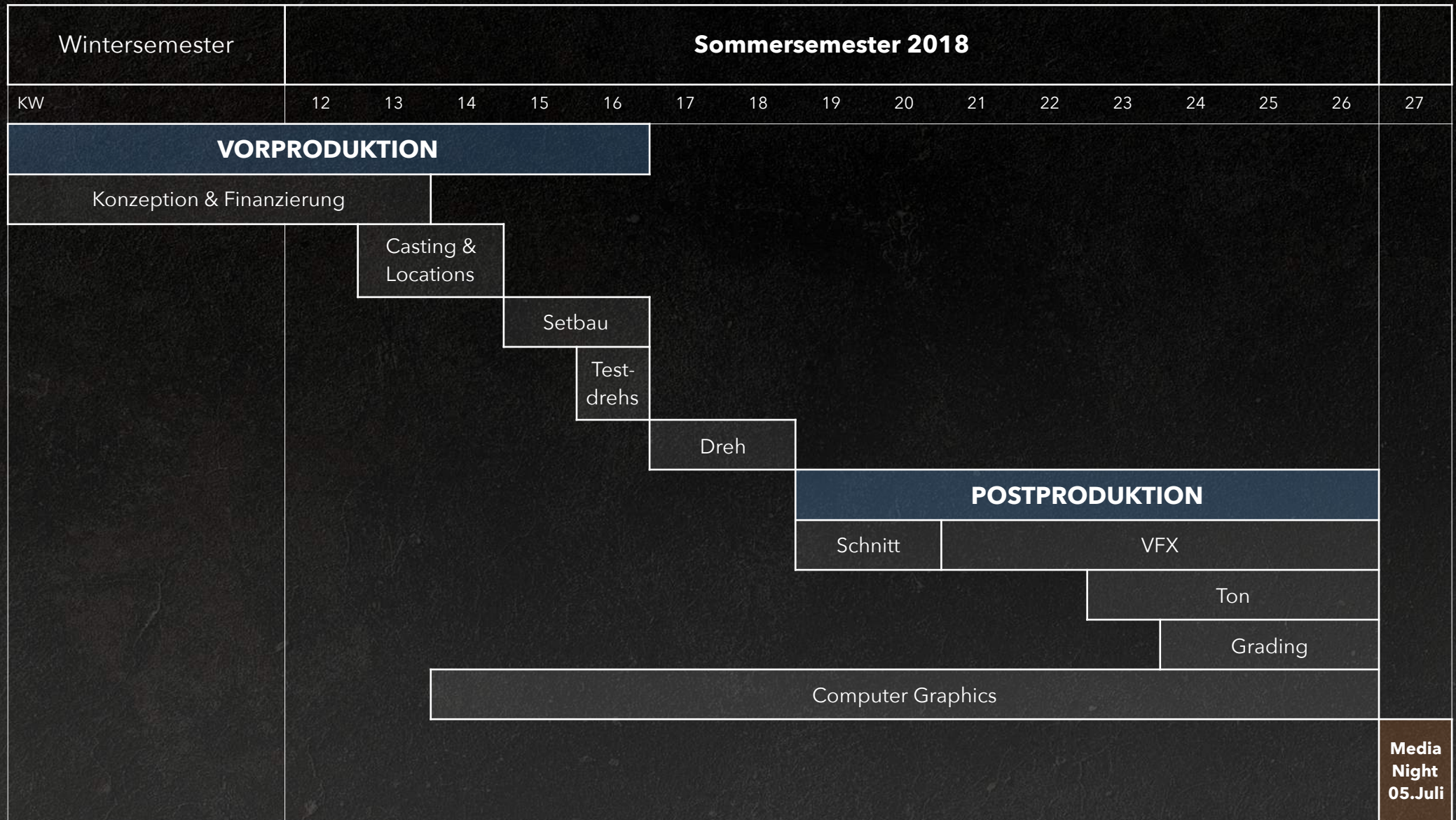
Das VFX-Team strebt für Cara ein holographisches Erscheinungsbild an, welches, inspiriert von neuronalen Netzen, aus einer Masse miteinander verbundener Kügelchen aufgebaut ist.

Um Cara dabei erschreckend lebendig wirken zu lassen, wird als Orientierung und Grundlage eine dreidimensionale Bewegungserfassung (Motion Capture) einer Schauspielerin genutzt.

Eine technische, sowie gestalterische Herausforderung, welche Möglichkeiten für atemberaubende Effekte schafft.



PROJEKtablauf



TEAM



LUTZ
MARQUARDT
Director



NICO
HOERZ
VFX-Supervisor



VERENA
EICHINGER
Kamera Assistant



FRANCESCO
DE TULLIO
Producer



CORNELIUS
HERZOG
Producer



FELIX
SPRINGEL
Kamera



LORENZO
NAGEL
Editor



LUIS
GERSTNER
Oberbeleuchter



TATJANA
HUCK
DOP



SANDRA
KALEMBA
Setdesign



ANNA
TOBIAS
Continuity



ROUVEN
STEPHAN
Aufnahmeleitung

THOMMY
SMIEJA
DIT

GESAMTHERSTELLUNGSKOSTEN

	Summe	Rückstellung	Beistellung	Echte Kosten
Vorkosten	759,64 €	-	352,61 €	407,03 €
Setbau und Ausstattung	2.520,00 €	-	700,00 €	1.820,00 €
Reise- und Unterbringungskosten	620,00 €	-	-	620,00 €
Drehkosten	2.519,00 €	-	-	2.519,00 €
Verwertung	700,00 €	-	-	700,00 €
Allgemeine Kosten	51.000,00 €	5.000,00 €	46.000,00 €	-
Personalkosten	258.455,30 €	258.455,30 €	-	-
Summe	318.195,30 €	263.455,30 €	47.052,61 €	6.066,03 €

Gesamtherstellungskosten		6.066,03 €
---------------------------------	--	------------

VERWERTUNGSPLAN

Nach der Beendigung der Postproduction soll der Film über verschiedene Kanäle möglichst vielen Menschen zur Verfügung gestellt werden. Durch die interessante Themenwahl in Kombination mit dem Genre des Science-Fictions, hat der Film nicht nur eine Besonderheit, sondern spricht auch viele Menschen an. Durch Social-Media-Kanäle wird nicht nur das Interesse von potenziellen Kinogängern, sondern auch VFX und Science-Fiction interessierten Personen geweckt und gehalten. So können aktuelle Prozesse und Inhalte nicht nur Sponsoren, sondern auch Filminteressierte auf der ganzen Welt erreichen.

Nach der offiziellen Weltpremiere bei der „Media Night“ an der Hochschule der Medien wird der Film in die Festivalauswertung gehen. Durch die Wahl eines ca. 8 Minuten langen Films mit VFX Anteil, lassen sich gute Chancen für einige nationale und internationale Festivals herausrechnen.

Eine spätere Veröffentlichung über die modernen Video-on-Demand Plattformen wie Amazon Prime Video, Netflix oder Netzkino wäre möglich, da diese oft eine extra Sparte für Independent Filme haben.

Unseren Unterstützern wie Ihnen ermöglichen wir im Gegenzug die Platzierung Ihres Logos werbewirksam im Abspann, auf unseren Social-Media-Plattformen und anderen Gegenleistungen nach Absprache.

Bei diesem Vorhaben sind wir auf Ihre Unterstützung angewiesen.
Daher würde es uns freuen, Sie als Sponsor für unser Projekt begrüßen zu dürfen.

Kontakt:

Cornelius Herzog

+49 176 45229558

ch130@hdm-stuttgart.de