

ALYSSA KNECHT  
RONJA LAUDERBACH  
CHIARA SCHERZ  
SHAOLIN TRAN

# OVERLOAD

INTERAKTIVER KURZFILM

# THEMA **BURNOUT-SYNDROM**



Zustand geistiger und körperlicher Erschöpfung als Reaktion auf eine Phase mit erhöhtem Stressaufkommen

Faktoren: u.a. viel Arbeit, zwischenmenschliche Konflikte, digitaler Stress

# MEDIALISIERUNG INTERAKTIVER KURZFILM

Kombination aus Kurzfilm und Computerspiel

Grund: eindringliche Gefühlsvermittlung, immersive Rezeptionserfahrung durch starke Einbindung des Publikums, Identifikationspotenzial



# INSPIRATIONEN

*INTERAKTIVER KURZFILM*  
*„WAS BLEIBT“*

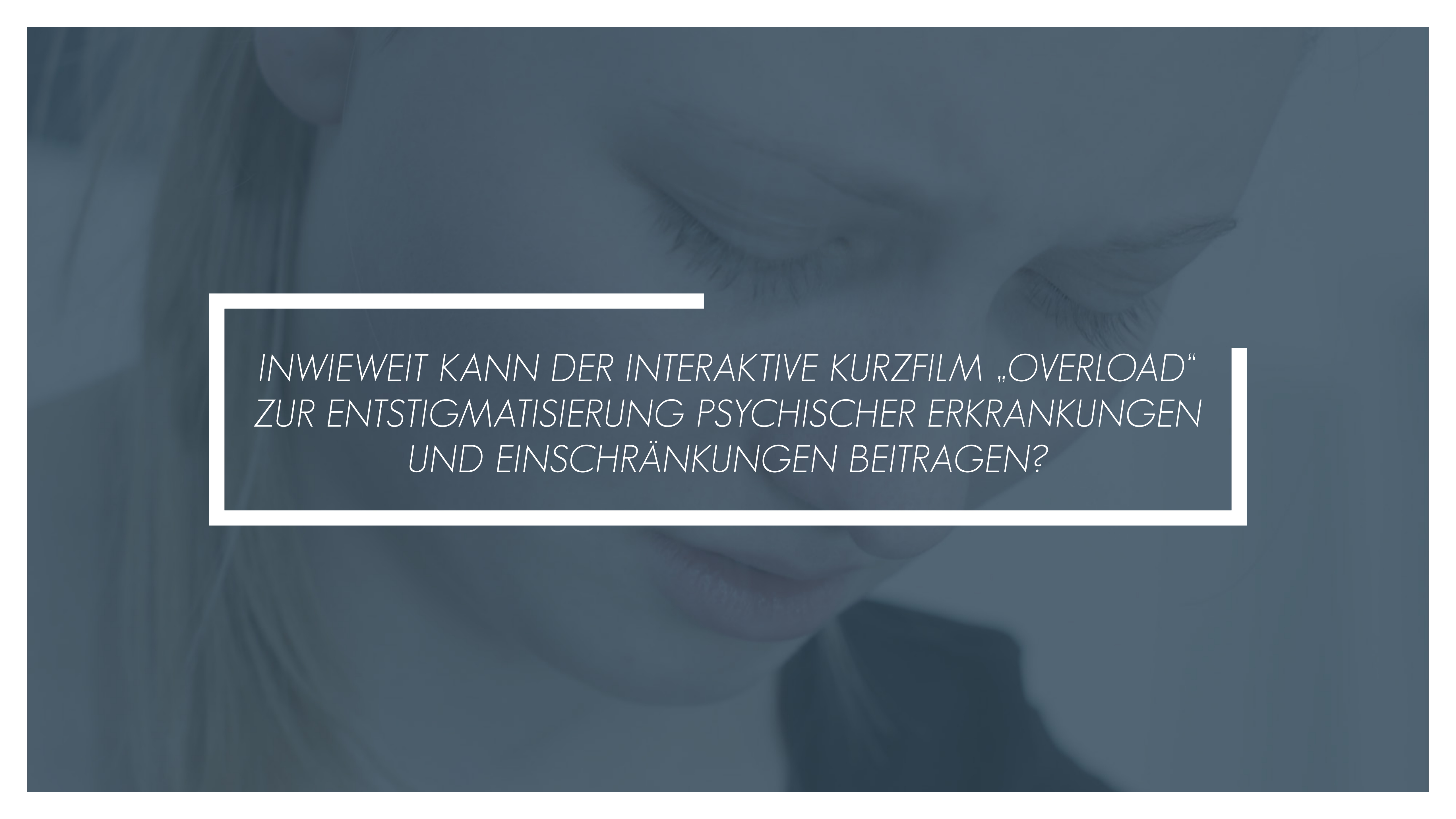
gleiche Medialisierung  
gleiches Thema

*SERIE*  
*„BLACK MIRROR“*

Thema: Auswirkungen von moderner  
Technik & Einflüsse von neuen Me-  
dien

*BLACK MIRROR*  
*„BANDERSNATCH“*

gleiche Medialisierung



*INWIEWEIT KANN DER INTERAKTIVE KURZFILM „OVERLOAD“  
ZUR ENTSTIGMATISIERUNG PSYCHISCHER ERKRANKUNGEN  
UND EINSCHRÄNKUNGEN BEITRAGEN?*

# ZIELSETZUNG & ZIELGRUPPE

Aufmerksamkeit erregen  
Identifikationspotenzial/Verständnis schaffen  
Stigmata verringern

Zielgruppe:  
Studierende im Alter von 18-28 Jahren

# AUFGABENVERTEILUNG



*RONJA*

Regie & Drehbuch



*CHIARA*

Produktionsleitung  
Design & Requisite



*ALYSSA*

Schauspielerin  
Maske & Kostüm

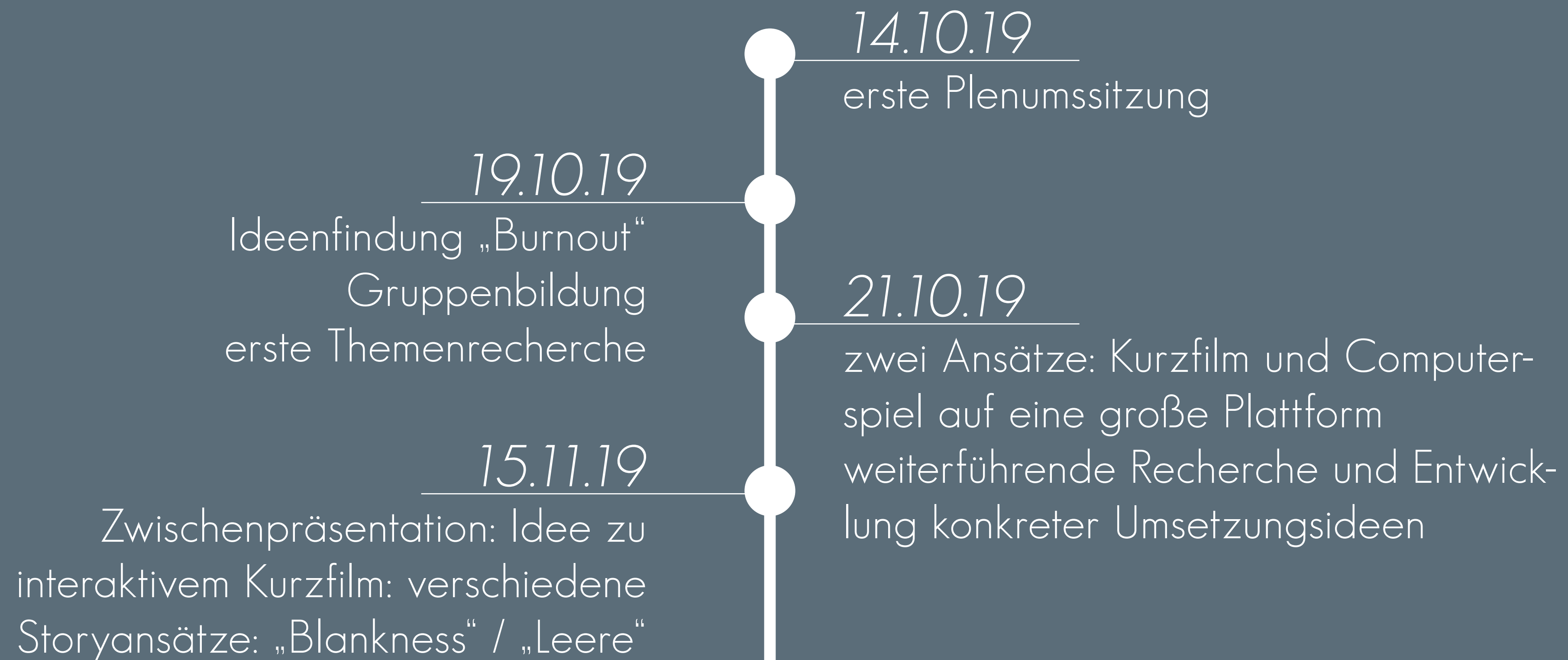


*SHAO*

Kamera & Schnitt  
Grading & Sounddesign

Extern: Tom Augustiniak (Licht Supervisor), Lorenz Wurdinger (Licht), Jakob Villhauer (Continuity), Fabian Kling (Aufnahmeleitung),  
Eva-Maria Felka (Stimme des Sprachsystems), Susanne Vollstädt (Stimme der Mutter)

# ORGANISATION





23.11.19

Workshop zu interaktiven Medien  
Inspiration: interaktiver Kurzfilm „Was bleibt“  
Festlegung auf Programme /  
weiteres Vorgehen

03.-05.01.20

Drehtage

AB 17.01.20

Abschlusspräsentation  
Fertigstellung mit Overlay/  
Interface über Unity

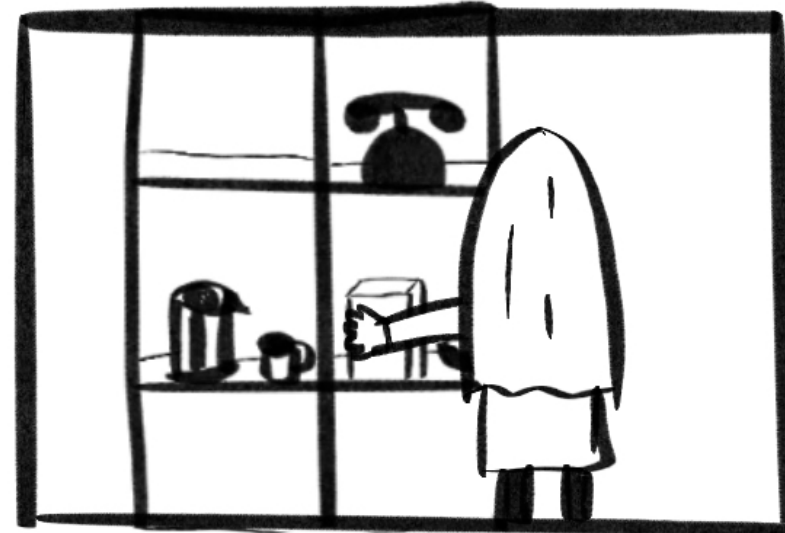
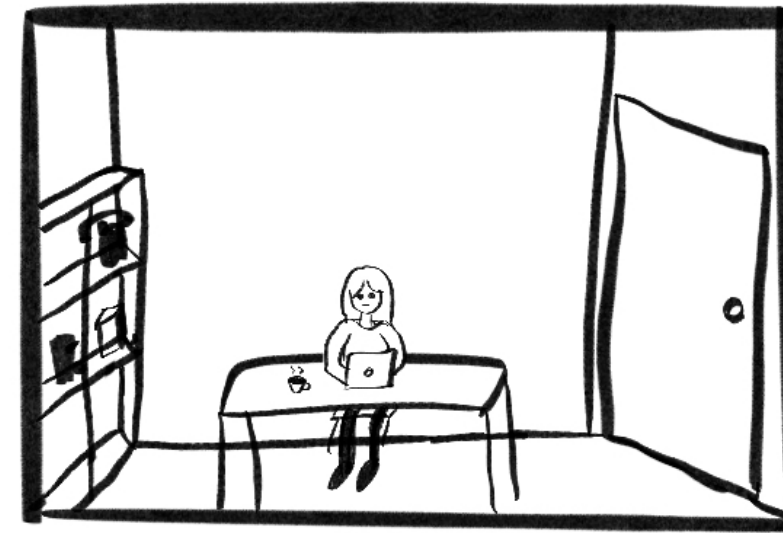
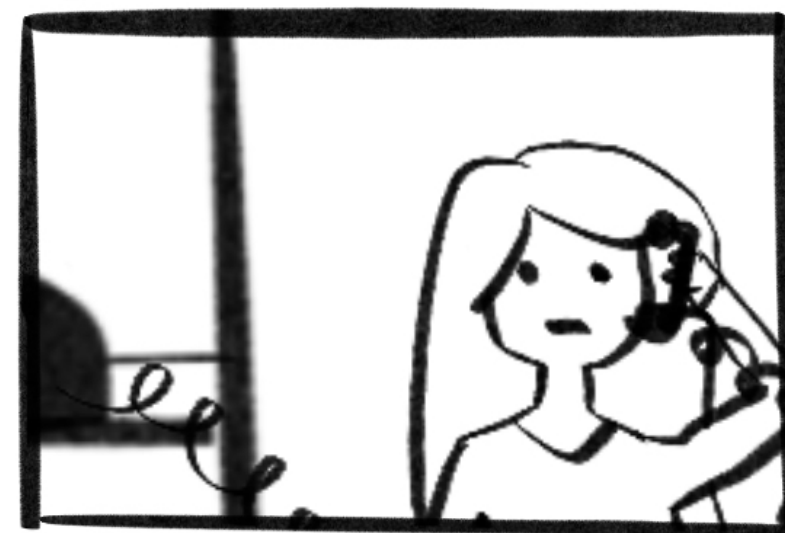
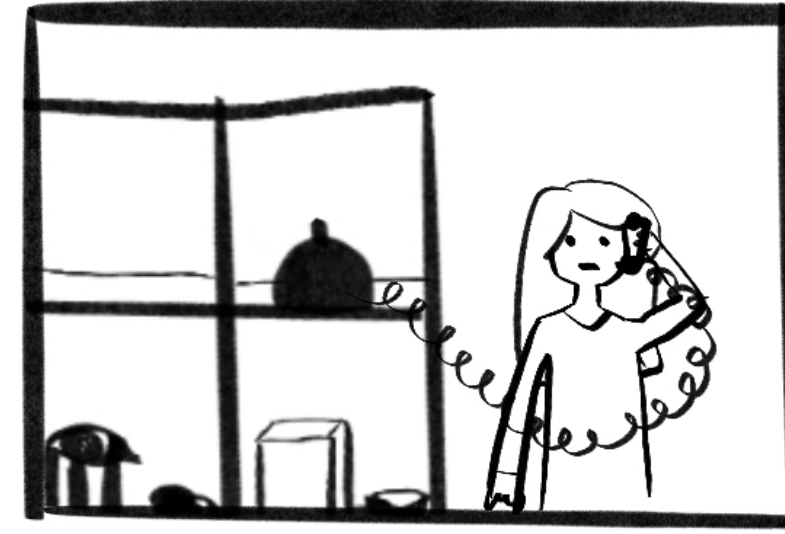
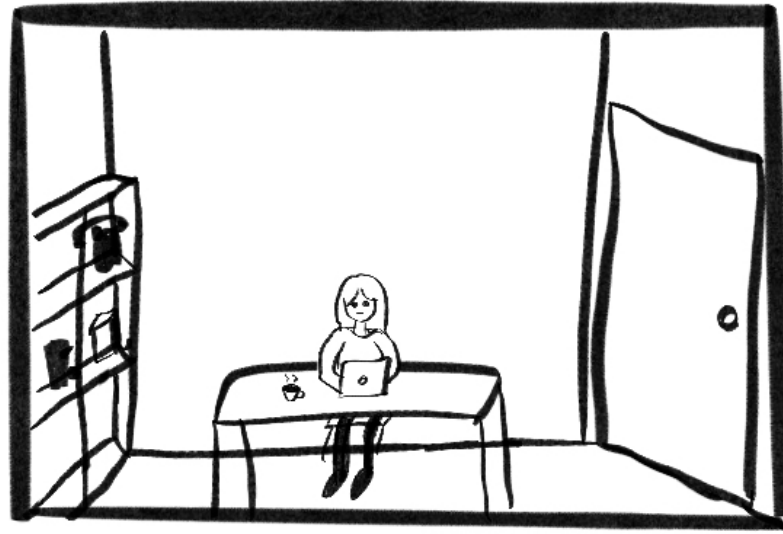
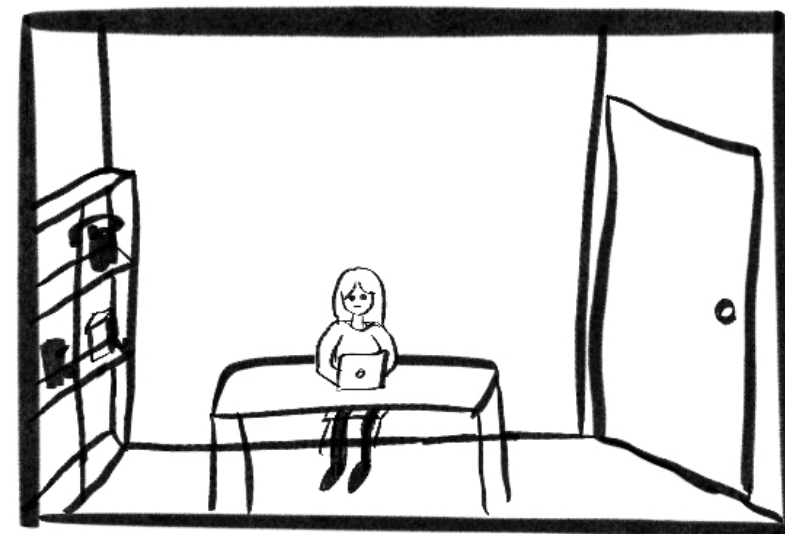
16.12.19

zweite Zwischenpräsentation:  
Drehbuch, Festlegung Drehtage  
„Overload“  
Aufgabenaufteilung  
konkrete Zeitplanung

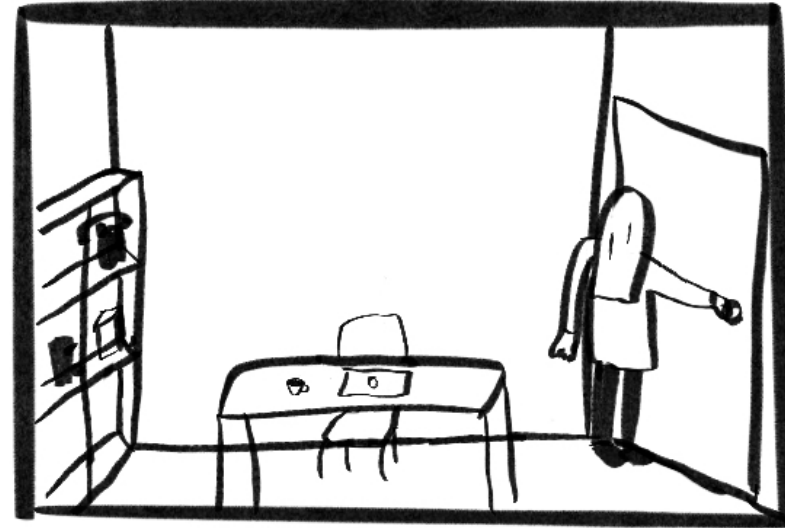
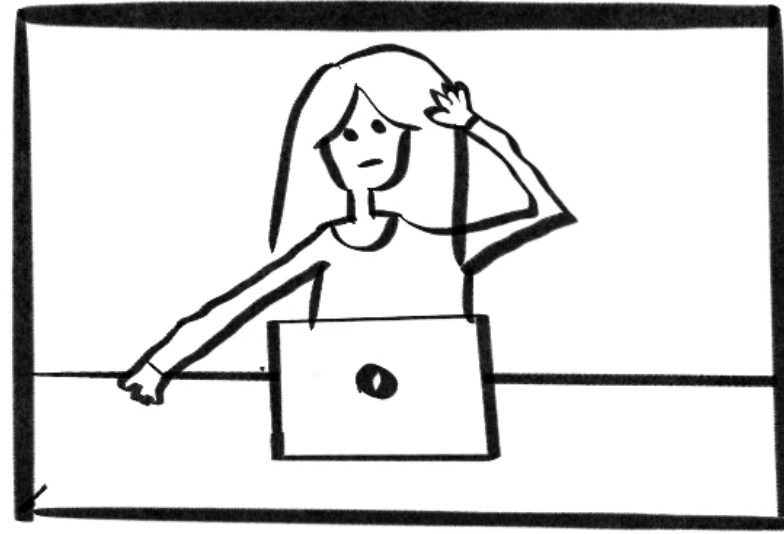
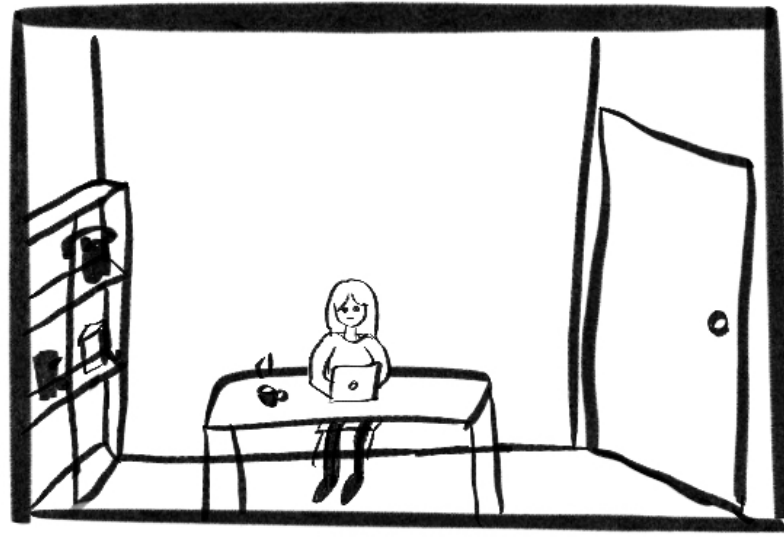
06.-15.01.20

Schnitt, Grading, Sounddesign  
Tonaufnahmen & Vertonung  
Fertigstellung über Eko Studio

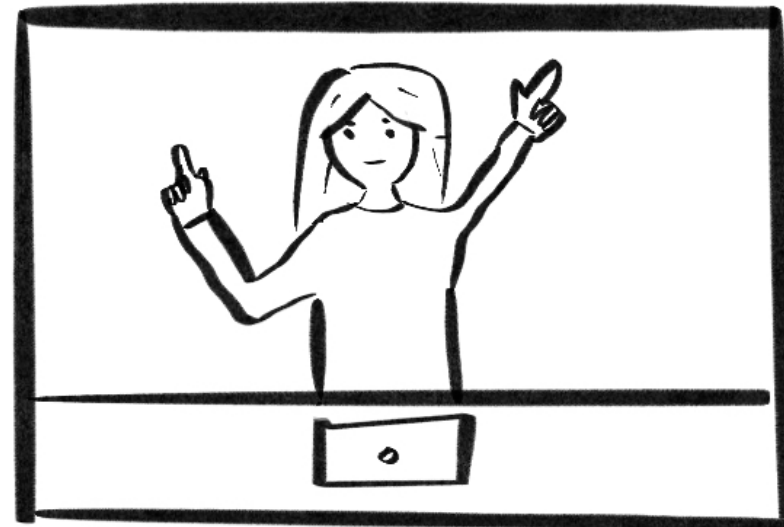
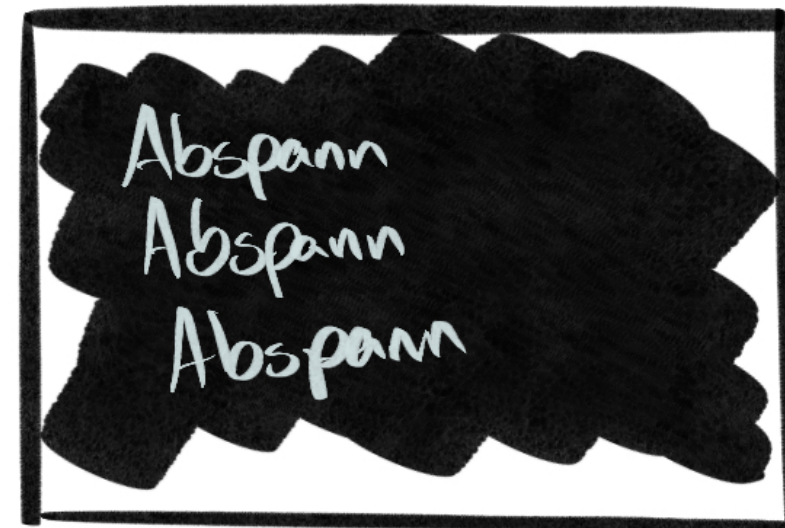
Vorspann Vorspann Vorspann  
Vorspann Vorspann Vorspann



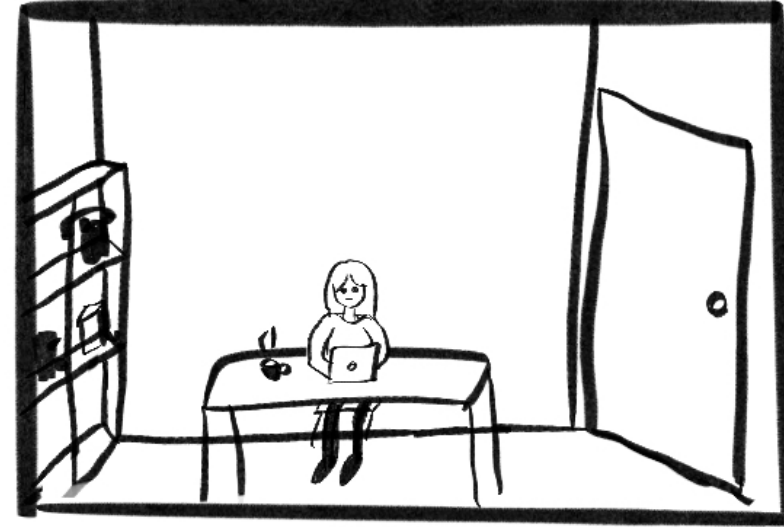
UMSETZUNG  
STORYBOARD

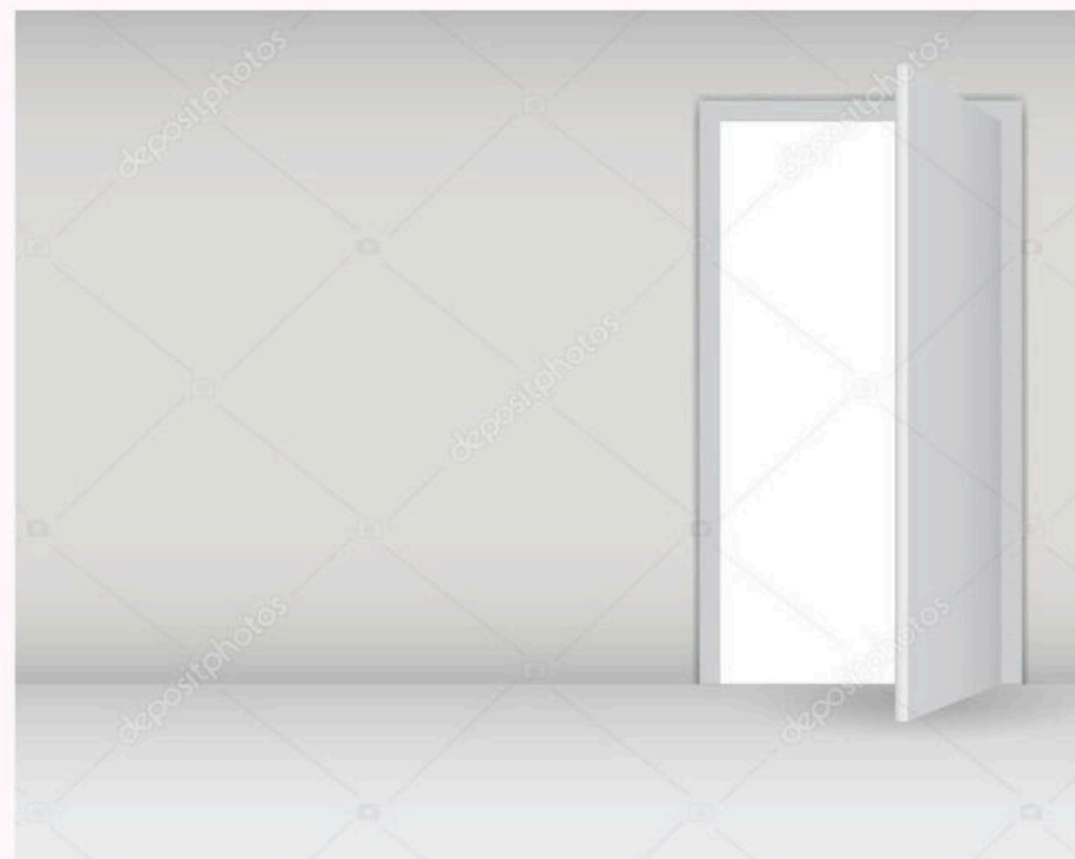
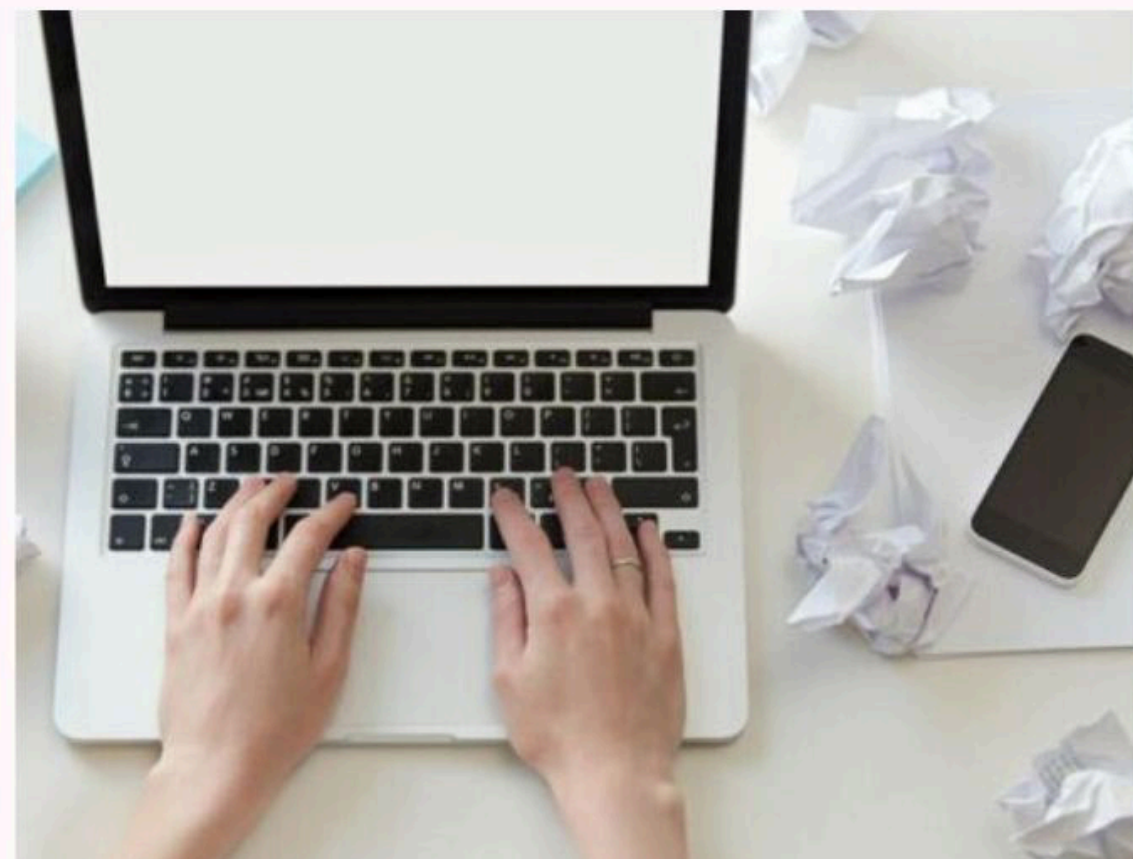
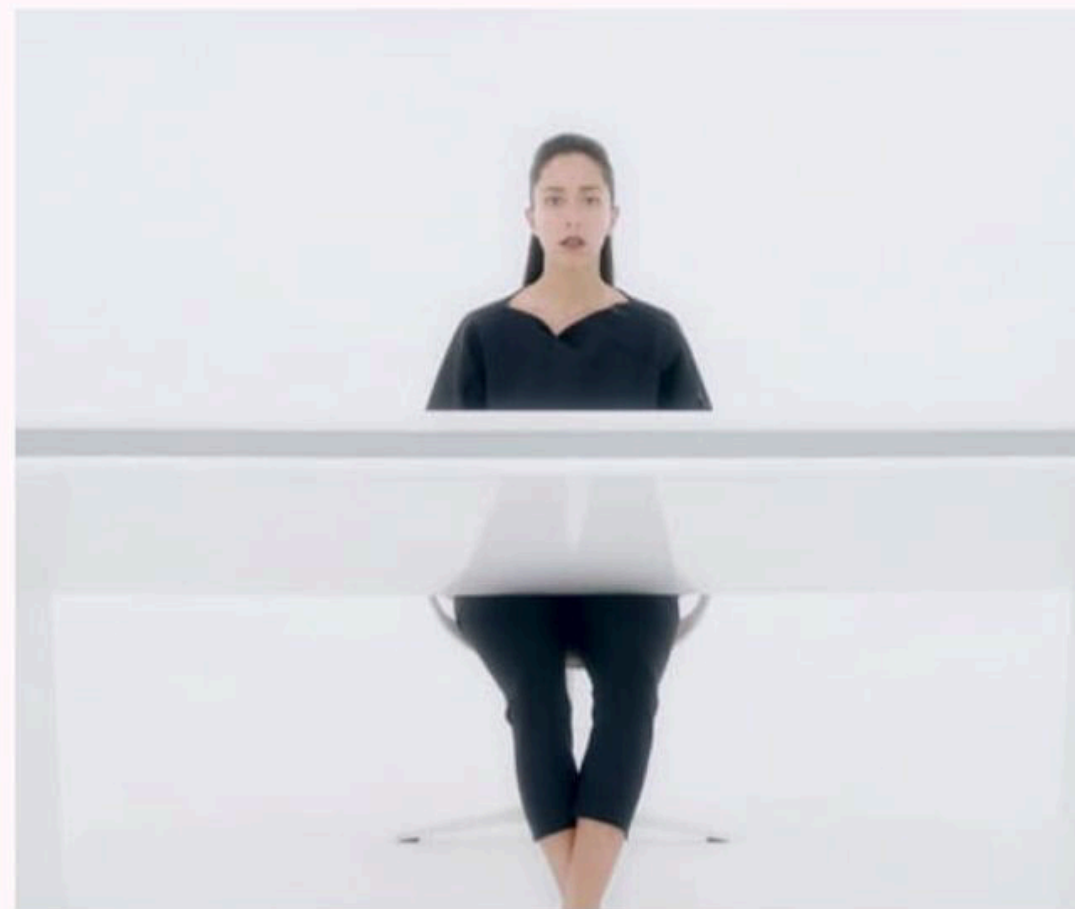
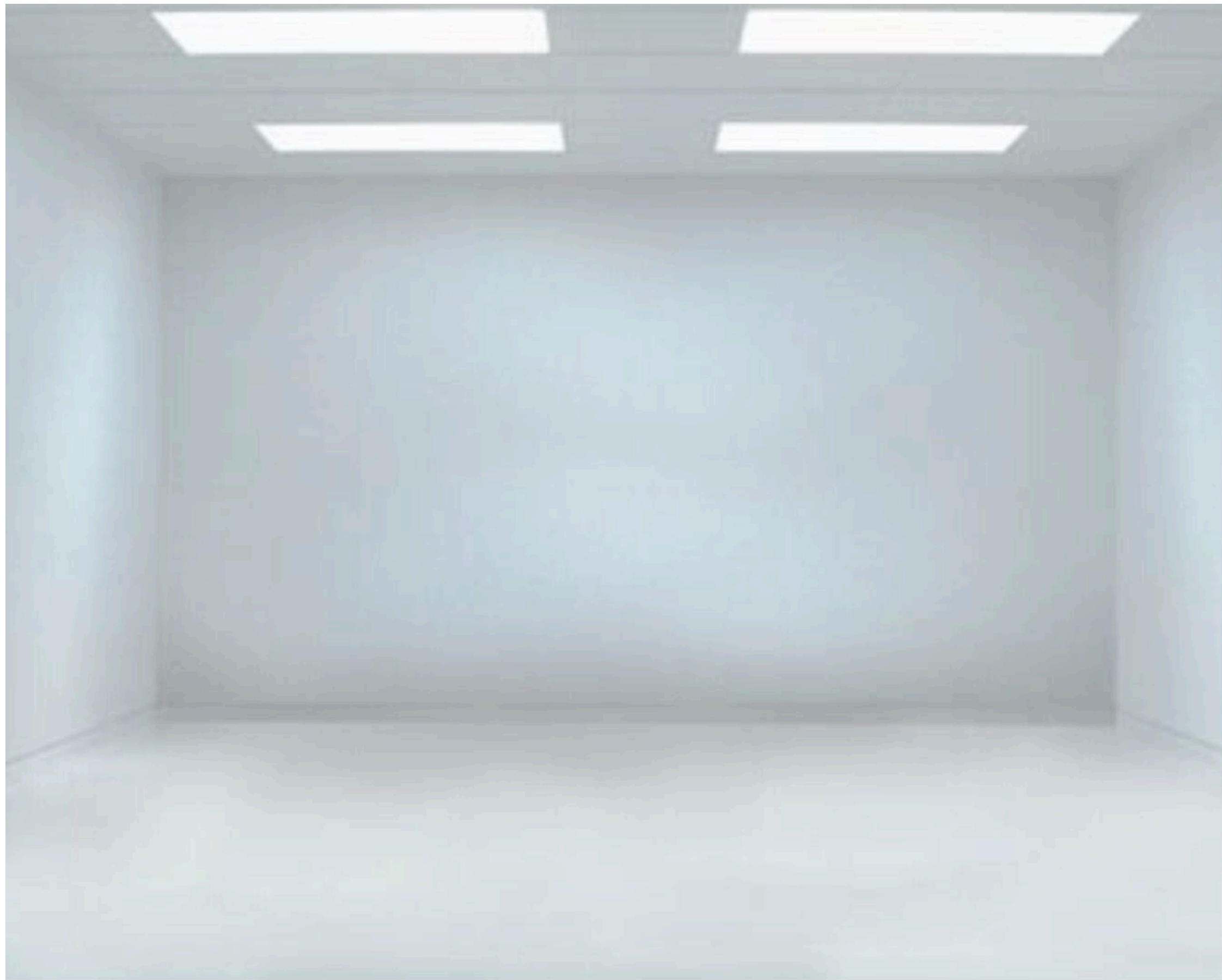


6a

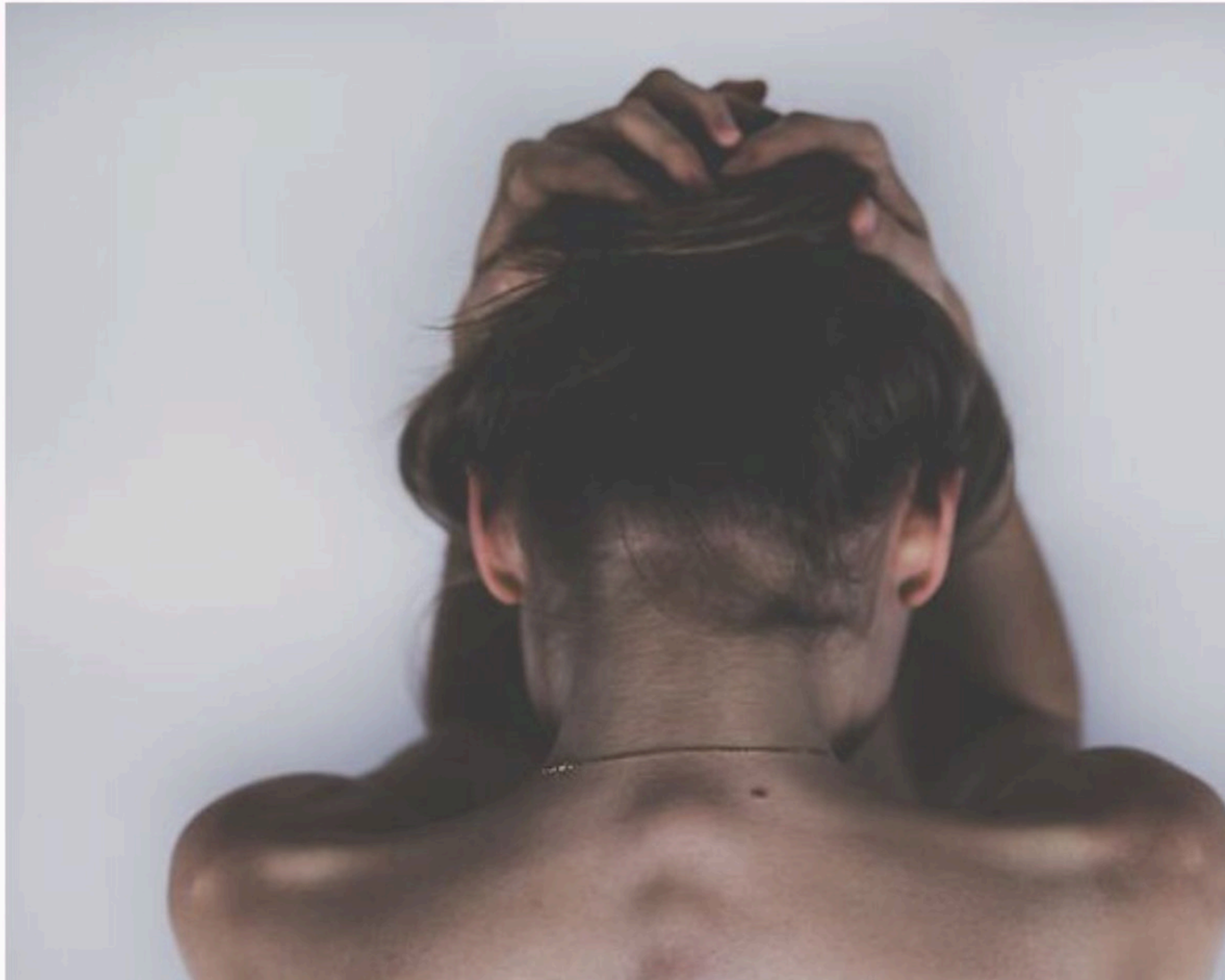
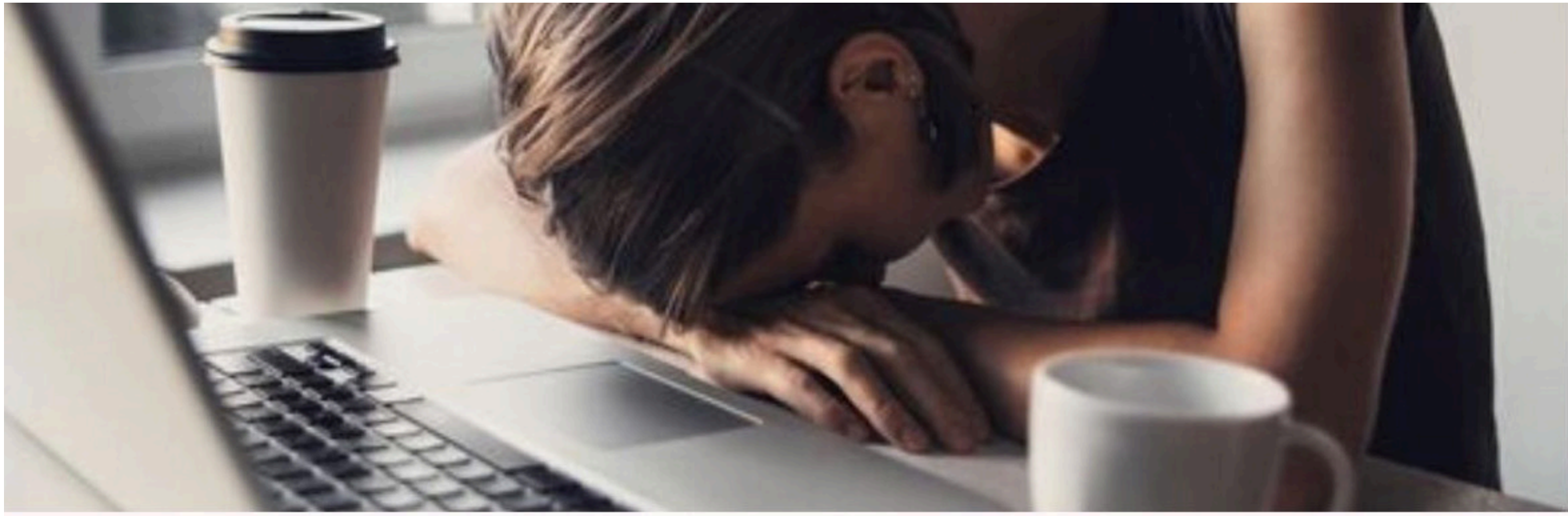


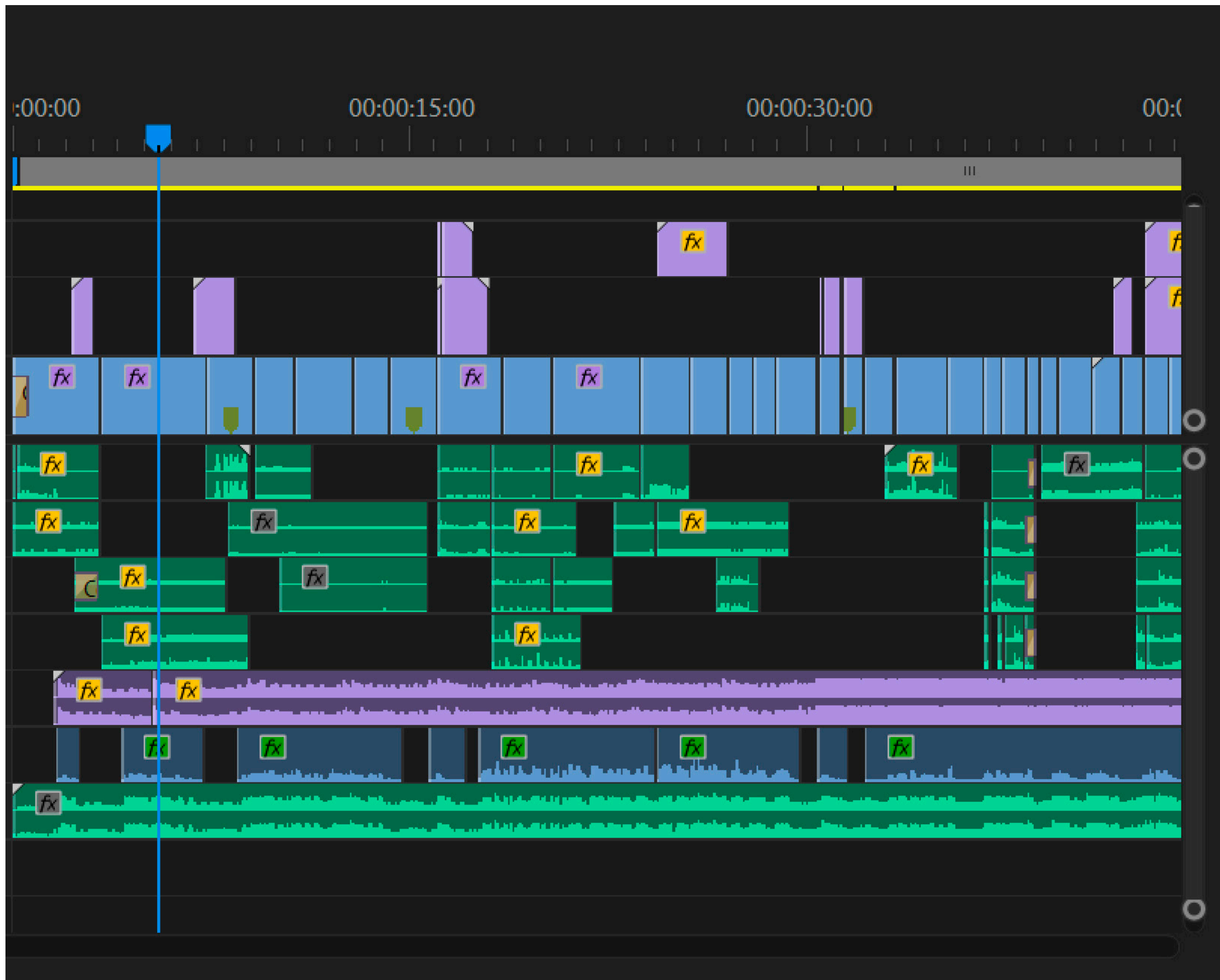
6b





UMSETZUNG  
**MOODBOARD**





# UMSETZUNG PROGRAMME



**eko**

Originals

Creators

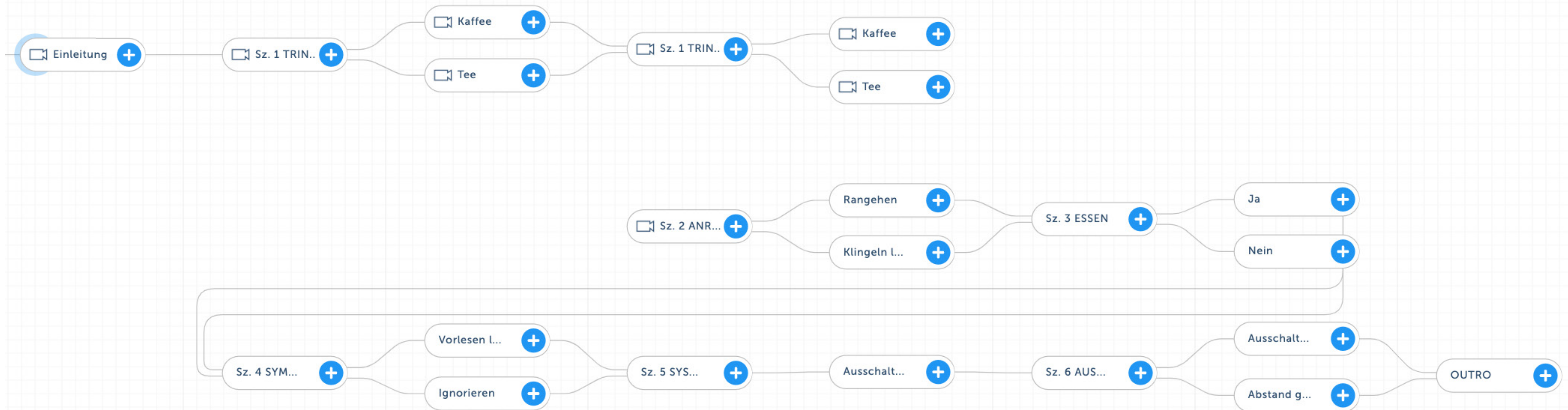
Brands

About

# Expand your creative toolbox

Create your own interactive films.

[OPEN MY PROJECTS](#)







Produkte

Lösungen

Mit Unity erschaffen

Lernen

Support und Services

Community

# Film, Animation und Cinematics

Filmemachen in Echtzeit erobert die Branche im Sturm und gibt Regisseuren und Studios beispiellose künstlerische Freiheit in der Hälfte der Zeit traditioneller Arbeitsabläufe. Entdecken Sie, wie Sie Unity für Kurzfilme und episodische TV-Serien nutzen können.

OVER AND OUT.