

PROJEKTMAPPE MMP3

THE LAST

INVENTION

Marie-Christin Aufinger

Andreas Catucci

Fabian Sonnleithner

Mustafa Özkan

EXECUTIVE SUMMARY

Länge: ca. 1:30 min.

Sprache: Englisch

Format: Cinemascope

KONZEPT

„*The Last Invention*“ ist ein voll computergenerierter Animationskurzfilm. In dem Kurzfilm verfolgen die ZuschauerInnen einen Mann im Anzug, der in einer Art Kraftwerk auf etwas zusteuert. Langsam wird ersichtlich, dass es sich bei diesem Etwas um einen gigantischen Reaktor handelt, der durch den Mann in Betrieb genommen wird und schlussendlich die Auslöschung der Menschheit auslöst. Diese Handlung soll sich mit der Thematik der zerstörerischen Folgen von menschlichen Erfindungen auseinandersetzen und nimmt sich ein Beispiel an Robert Oppenheimers Erfindung der Atombombe sowie Alfred Nobels Dynamit. Auch in dieser kritischen Animation hat der Protagonist zuallererst mit seinem Reaktor, der durch die Manipulation von Zeit die Energie aus der Zukunft zieht, eine Lösung für umweltfreundliche, kostengünstige und unerschöpfliche Energiegewinnung im Sinne. Damit stellt die Handlung auch eine Metapher für die derzeit immer weitreichendere Zerstörung unseres eigenen Planeten – und somit unserer Zukunft – durch das stetige Streben nach der Erschaffung von neuen Dingen dar. Denn der Erfolg und eigene Vorteil neuartiger Erfindungen ist für Unternehmen wichtiger als die Intaktheit unseres Planeten.

LOOK

Unser Look ist **PBR- basiert** und soll **möglichst realistisch** wirken. Inspirationen für einen eher brutalistischen Aufbau des Kraftwerkes waren »**Control**« und »**Inside**«. Eine weitere Inspirationsquelle war »**No Signal**« von Friendly Robot.

ZIEL | MOTIVATION

Für uns ist bei diesem Projekt vor allem wichtig, dass wir am Ende ein verfeinertes Ergebnis haben. Um unser Ziel einer Vermittlung eines bestimmten Gefühlszustand und unserer Botschaft, die viele Menschen emotional fesseln soll, zu erreichen, setzen wir unseren Fokus darauf, dass alle einzelnen Elemente, die im Projekt vorkommen, so gut wie möglich aussehen und dass das Gesamtpaket mit der Story funktioniert und dem Zuschauer verständlich ist, aber auch einen bestimmten Gefühlszustand zu erzeugen.

Es soll die Zuschauer zum Nachdenken anregen und neugierig auf mehr machen.

AUFGABENVERTEILUNG

Unser Team besteht aus vier 3D-Studenten und einem Audio-Studenten.



FABIAN

- Konzept/Idee
- Moodboard
- Storyboard/2D Animatic
- Concept Art
- Modelling
- Character Modelling/Texturing/Grooming
- Schnitt



ANDREAS:

- Konzept/Idee
- Moodboard
- Shading
- Lighting
- Rendering
- Art Direction
- Compositing/Grading
- VFX
- Schnitt



MUSTAFA

- Konzept/Idee
- Moodboard
- Animation
- Rigging
- 3D Animatic
- Schnitt



MARIE-CHRISTIN

- Konzept/Idee
- Projektmanagement
- Teamleitung
- Moodboard
- Storyboard
- Grafikdesign (Typografie ...)
- Concept Art
- Modelling
- Garment Design



JULIAN

- Audio
- Audio Mastering
- Sound
- Sounddesign
- Musik

STORY

STORY | BOTSCHAFT

Unsere Animation soll sich mit dem Konflikt beschäftigen, etwas in gutem Willen erschaffen zu wollen und dadurch gleichzeitig Zerstörung zu verursachen wie beispielsweise Alfred Nobel mit dessen Erfindung von Dynamit. Dieser erschuf es lediglich im Sinne des Bergbaues und machte aber auch den Weg für die Entwicklung von Bomben möglich. Oder Robert Oppenheimer mit der Erfindung der Atombombe. Im Sinne von *»Da wollte ich die Welt retten und habe stattdessen deren Zukunft zerstört«* dreht sich auch der fiktive Teil der in der Animation vorkommen soll. Das Streben nach Erschaffen des Menschen, dass oft zu Zerstörung führt oder erst aus Zerstörung entsteht ist eine Konstante in unserer Animation und soll somit als Metapher für die derzeitige Zerstörung unseres Planeten – und somit unserer Zukunft – durch das stetige Erschaffen von neuen Dingen durch den Menschen stehen. **»Now, I am become Death, the destroyer of worlds.«**

STORY | BACKSTORY

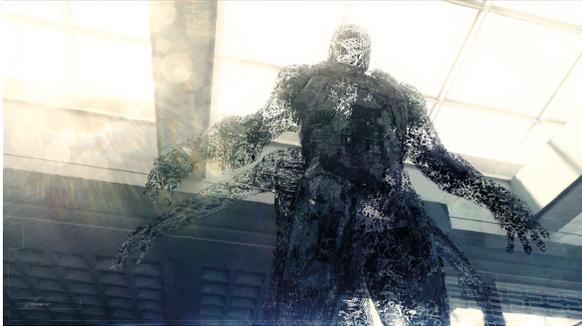
In der Zukunft wird ein Kraftwerk gebaut, dass durch die Manipulation von Zeit Energie aus der Zukunft produzieren kann. Diese Art der Energiegewinnung ist ein Meilenstein der Menschheit und gilt anfangs als Lösung für das Energieproblem sowie umweltfreundlicher, günstiger Energieproduktion, die nicht-destruktiv sein soll und bis in alle Ewigkeiten reichen soll. Jedoch wird später klar, dass durch diese Energiegewinnung aus der Zeit auch die Zukunft der Menschheit und aller organischen Materialien verbraucht wird und somit zu einer gravierenden Problematik führt. Dabei durchlaufen die betroffenen Objekte durch Kontakt mit dieser erschaffenen Energie, die beispielsweise elektronische Geräte betreibt, einen Verlauf des Zerfalls, der mit immer stärker und intensiver werdenden Flimmern oder auch Glitchen beginnt und schließlich mit der kompletten Auflösung in einzelne Partikel endet.

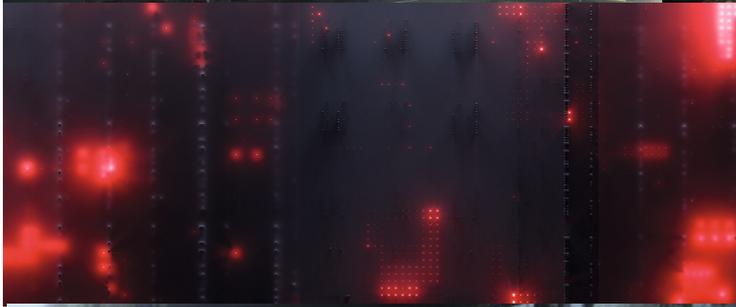
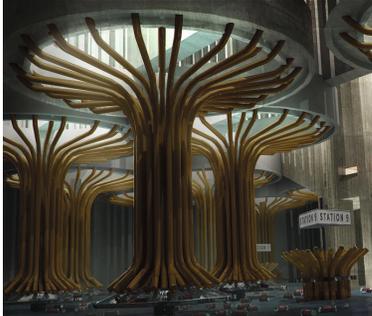
Der Hauptprotagonist und gleichzeitig Antagonist ist der Erfinder des Reaktors des Kraftwerkes, der aus der Zeit die Energie zieht. Dieser Mr. X begann mit seiner Forschung als junger, zielstrebig Forscher, der eine Technologie erschaffen wollte um so die Probleme der Menschheit zu lösen und somit Gutes in die Welt zu bringen. Im Laufe der Jahre und Arbeit an seiner Technologie veränderte sich jedoch seine eigentliche Motivation immer mehr.

Als sein Reaktor schließlich fertiggestellt ist und funktionstüchtig ist, wird ihm auch das Problem das mit dieser Energiegewinnung zusammenhängt, bewusst. Er weiß welche Folgen seine Erfindung hat. Jedoch führt er seinen Weg dennoch fort und verwandelt sich schließlich in den »Corporate Dude im Anzug« der seine Idee umsetzen will, koste es was es wolle. Dabei redet er sich selbst ein immer noch nur das Gute für die Menschheit im Sinne zu haben, weiß aber tief ihn sich, dass er seinen Weg für sich selbst weiterführt und seine Idee erfolgreich sehen will und sein erster Ansatz Menschen helfen zu wollen nicht mehr relevant für ihn ist.

MOODBOARD





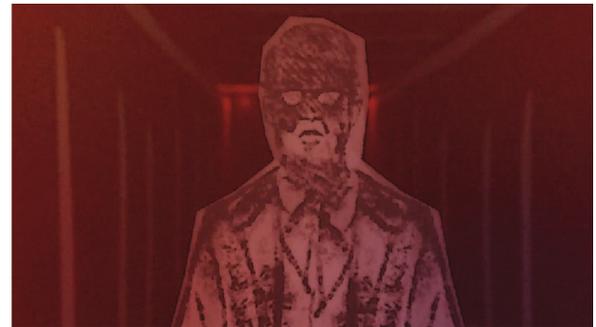
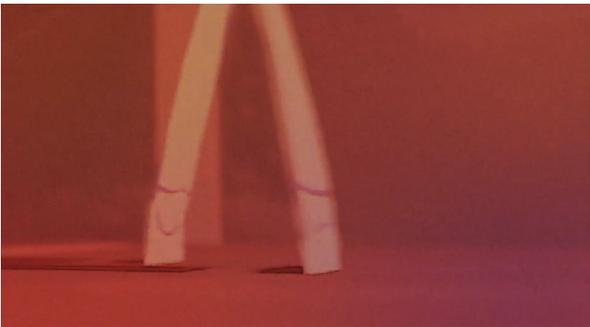


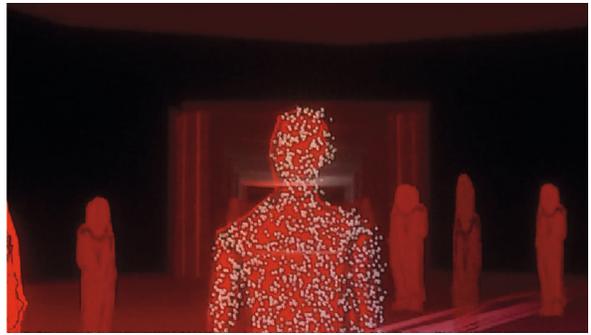
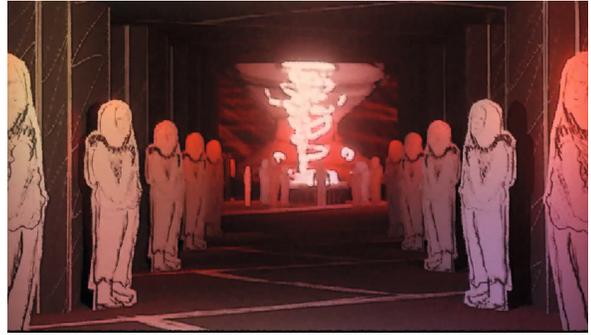
cottar@design32@gmail.com

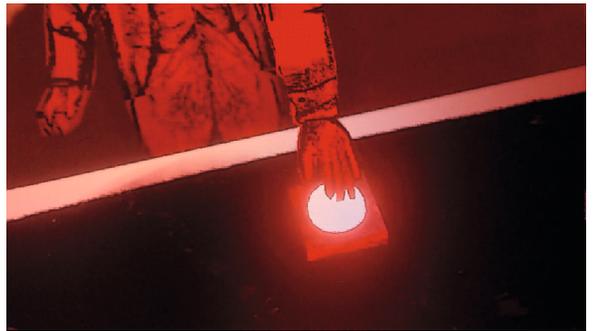
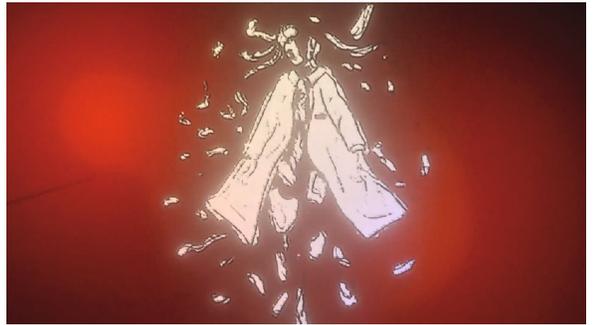
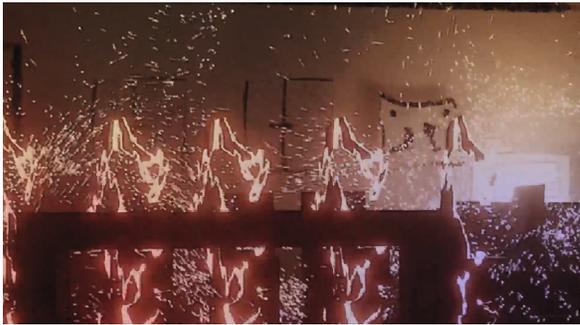
COTTER



STORYBOARD



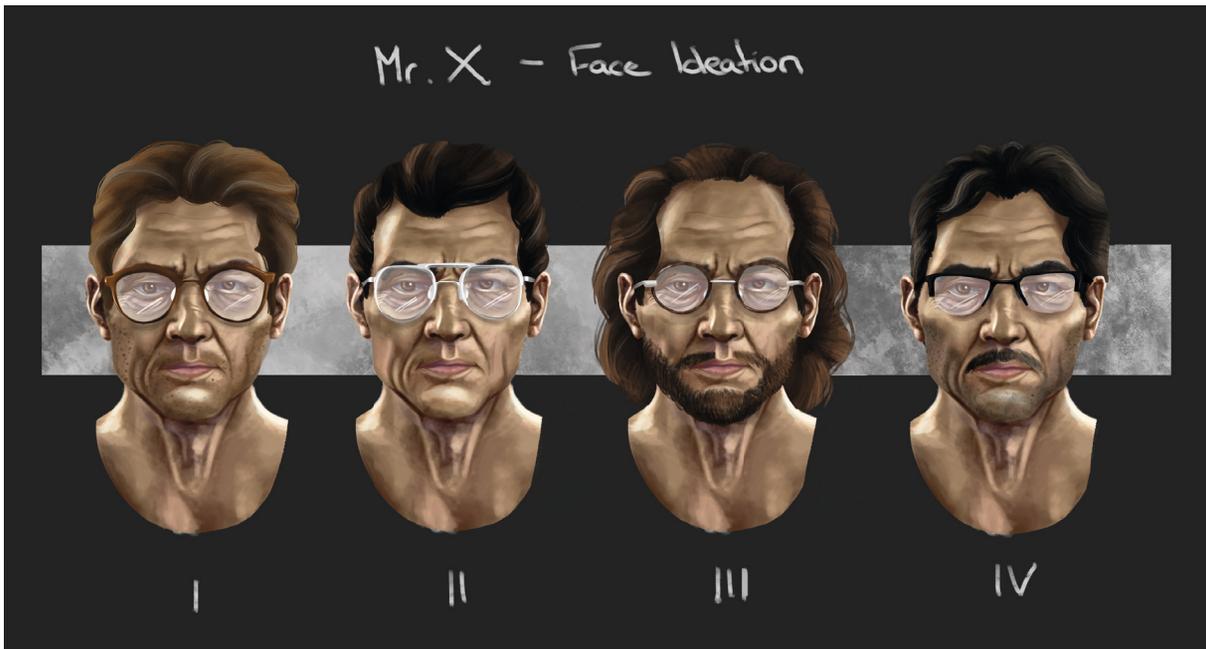
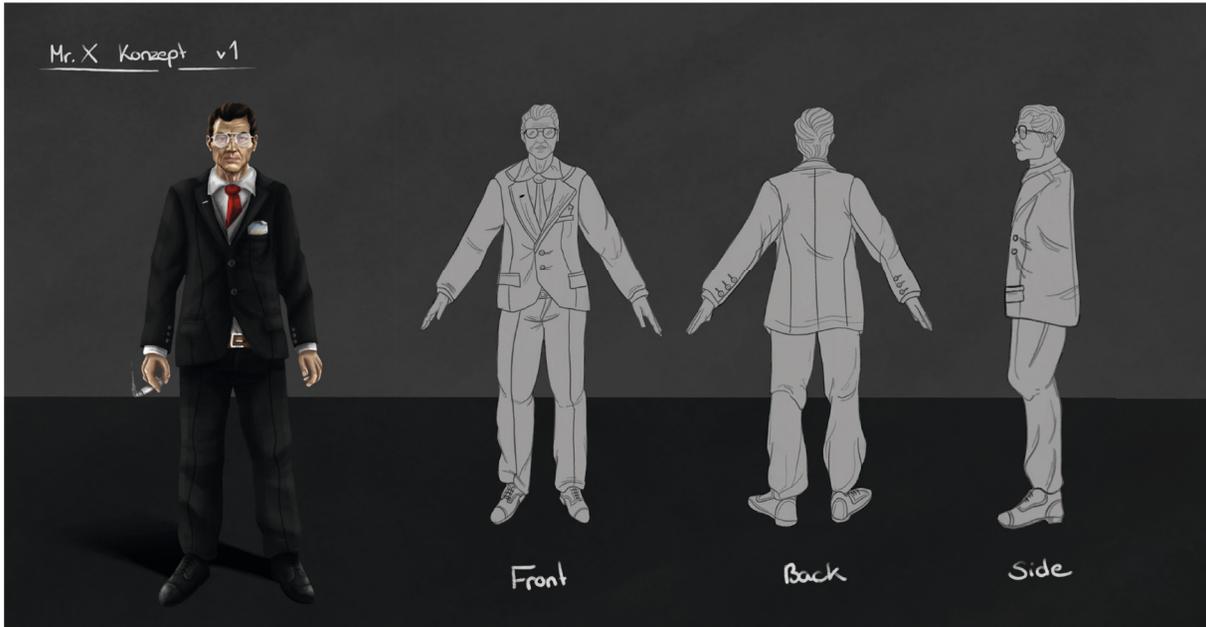




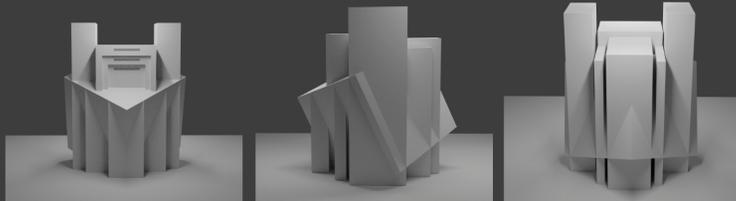
COLORSCRIPT



CONCEPT ART



CONCEPT ART

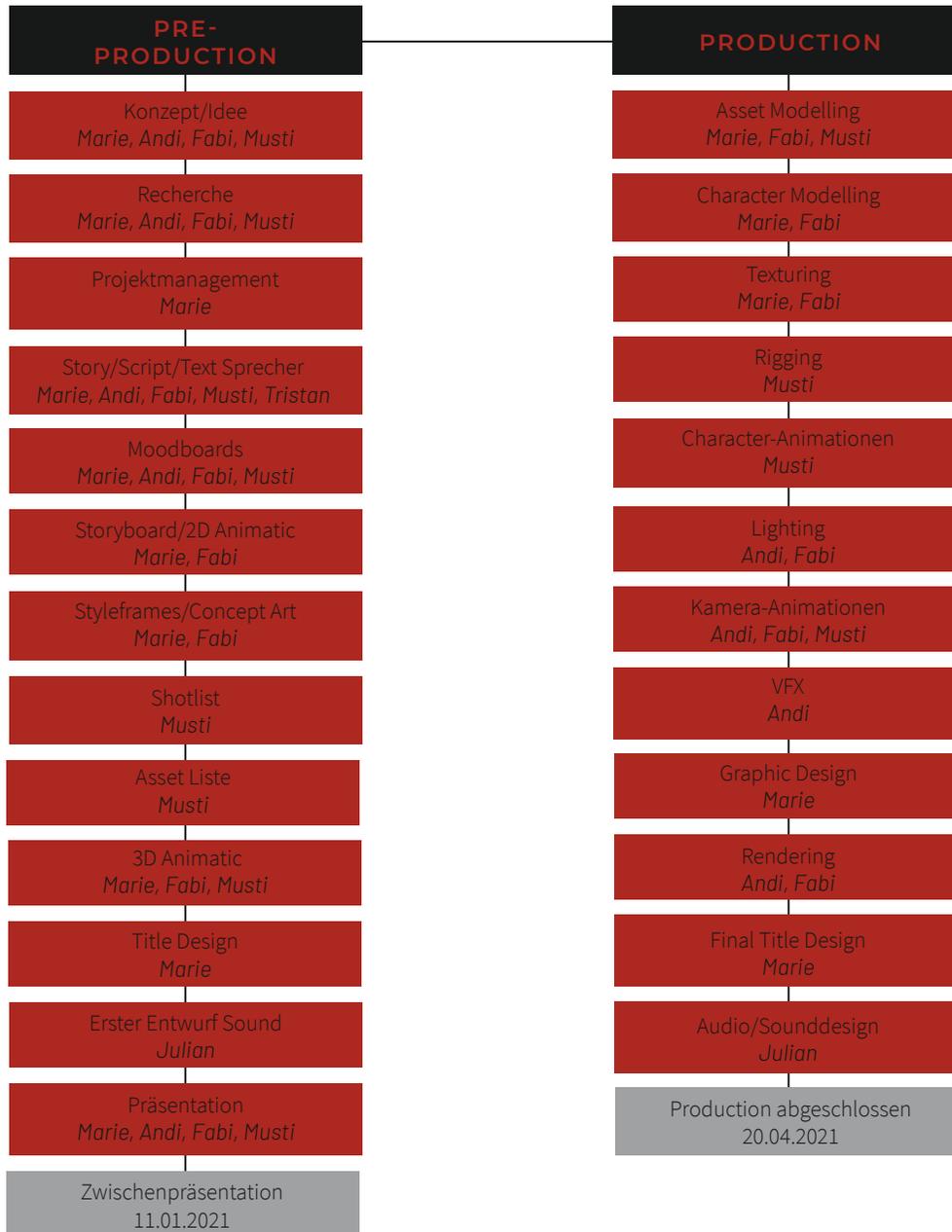


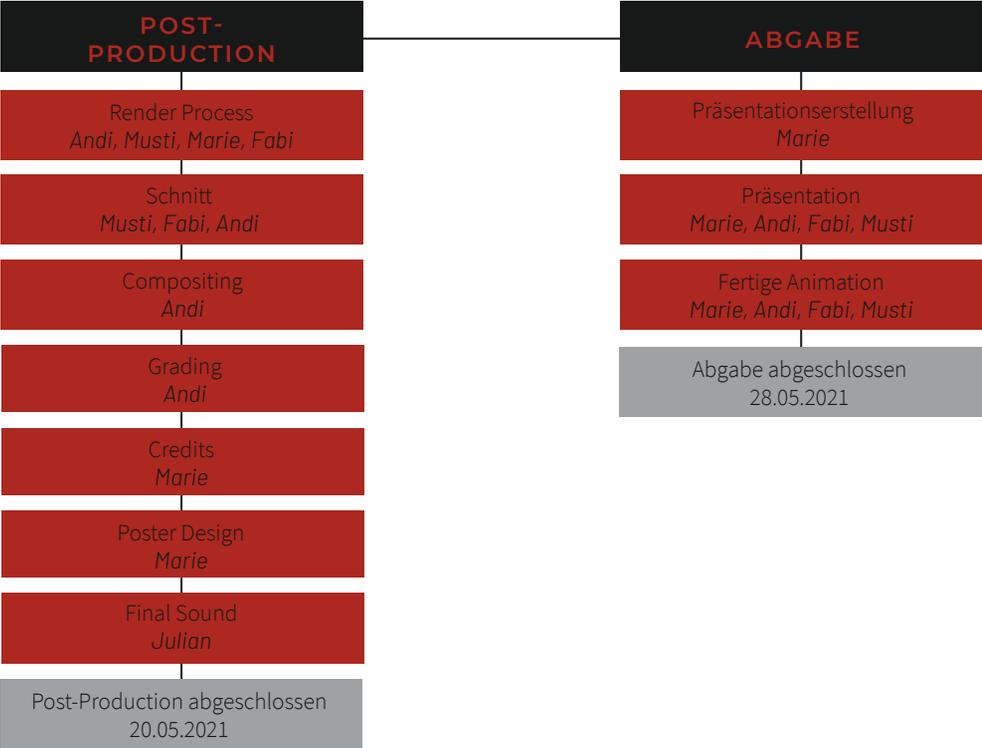
FILM STILLS



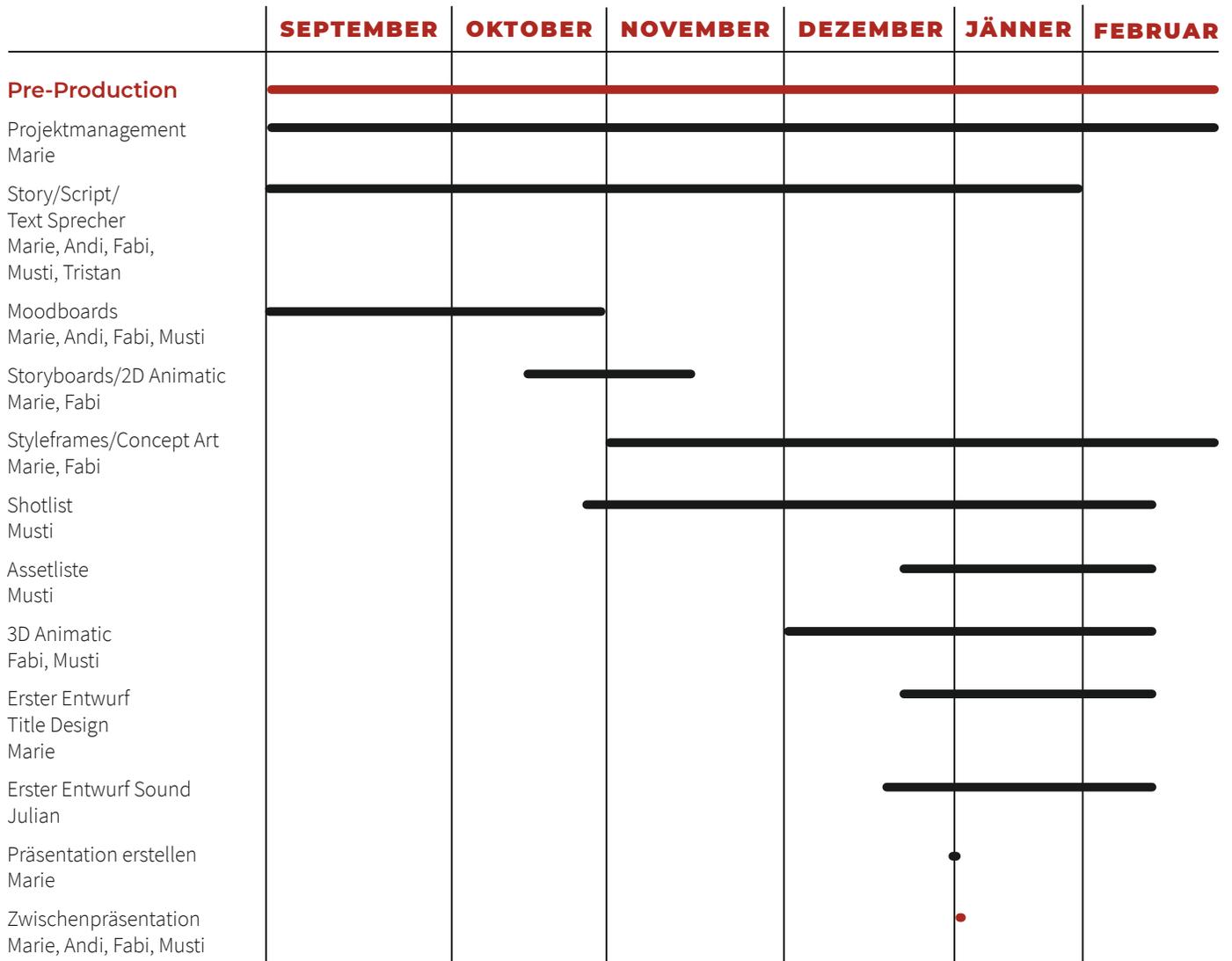


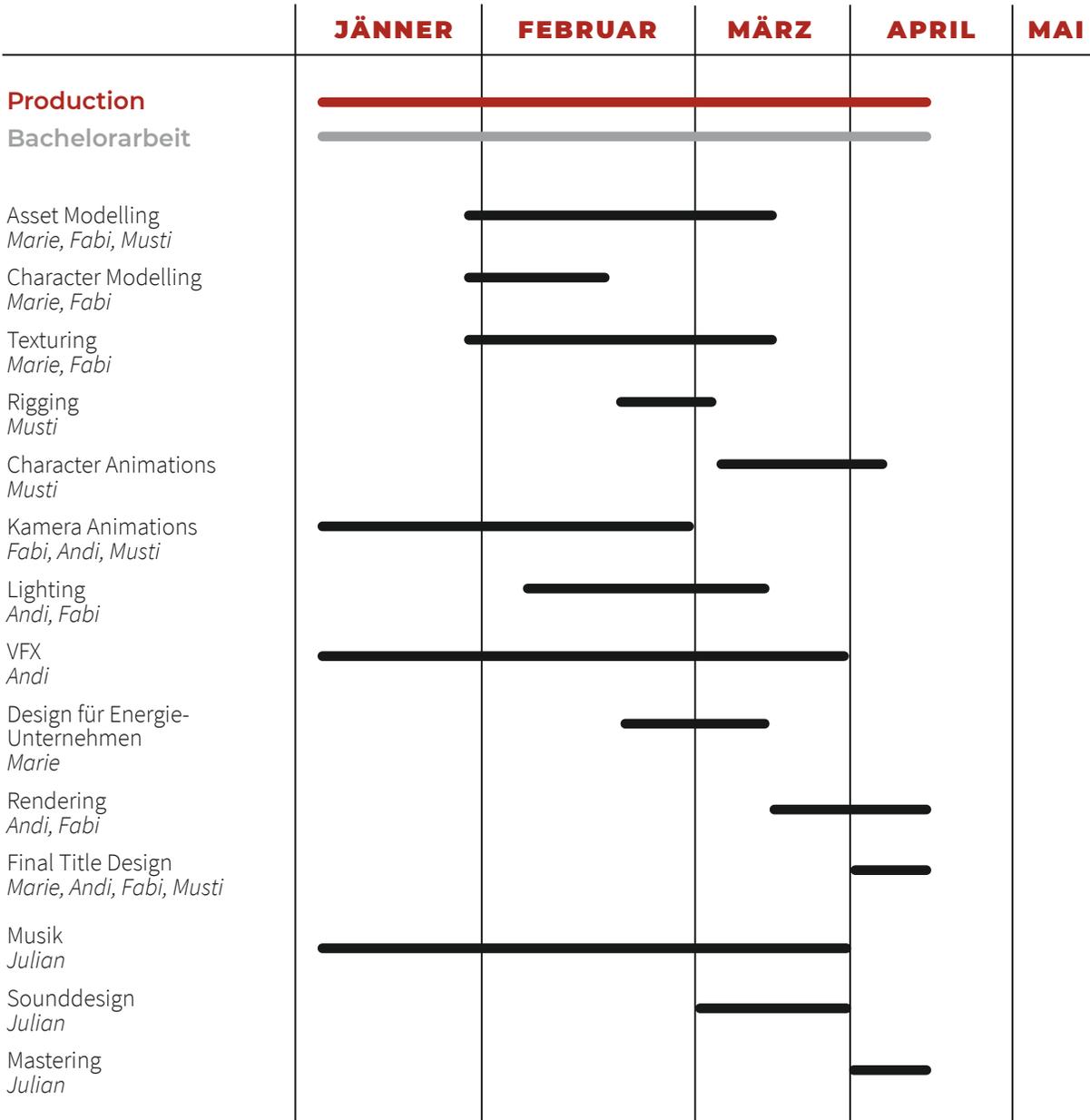
PROJEKTSTRUKTURPLAN





PROJEKTZEITPLAN





	JÄNNER	FEBRUAR	MÄRZ	APRIL	MAI
Post-Production					
Render Process <i>Marie, Andi, Musti, Fabi</i>					
Schnitt <i>Andi, Fabi, Musti</i>					
Compositing <i>Andi</i>					
Grading <i>Andi</i>					
Credits <i>Marie</i>					
Final Sound <i>Julian</i>					
Poster Design <i>Marie</i>					
Abgabe					
Präsentationserstellung <i>Marie</i>					
Präsentation <i>Marie, Andi, Fabi, Musti</i>					
Alle Abgabemodalitäten <i>Marie, Andi, Fabi, Musti</i>					