

JOE SOWERBUTTS

HARUKA ABE

JOEL BASMAN

RICHARD DURDEN

LATE SHIFT

YOUR DECISIONS ARE YOU

A CTRLMOVIE PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH @SÖHNE, SRG SSR AND SRF « LATE SHIFT » A TOBIAS WEBER FILM
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ALFIE BIDDLE PRODUCTION DESIGNER CHARLOTTE PEARSON COSTUME DESIGNER GIULIA SCRIMIERI EDITOR JANN ANDEREGG COMPOSER CYRIL BOEHLER ASSOCIATE PRODUCER DEMETRI JAGGER
PRODUCED BY BAPTISTE PLANCHE AND KURBAN KASSAM WRITTEN BY TOBIAS WEBER AND MICHAEL ROBERT JOHNSON DIRECTED BY TOBIAS WEBER

@SÖHNE

SRG SSR

SRF

WWW.LATESHIFT-MOVIE.COM

prohelvetia

SWISS

CtrlMovie

FACTSHEET

OFFIZIELLES RELEASE-DATUM: 10. MÄRZ 2016

09.03.16

LATE SHIFT

YOUR DECISIONS ARE YOU

ENTSCHEIDUNGEN UND KONSEQUENZEN

Könnten Sie das Rad Ihres eigenen Lebens zurückdrehen und Entscheidungen anders fällen, als Sie es tatsächlich getan haben, würden Sie es tun? Die Vorstellung ist mächtig.

Könnten Sie den Verlauf des Schicksals anderer Menschen durch Ihre Entscheidungen massgeblich beeinflussen, würden Sie es tun?

So bedrohlich der Gedanke auch ist, die Biografien Anderer manipulieren zu können, er ist nicht ohne Reiz. Und im Rahmen eines Kinofilms, der solche Manipulationen erstmals möglich macht, sogar ein Vergnügen der Extraklasse.

WILLKOMMEN IM ERSTEN INTERAKTIVEN SPIELFILM DER WELT

«Late Shift» hat seinen Helden, seine Handlung, seine Höhe- und Wendepunkte. Einen Anfang – aber sieben unterschiedliche Enden.

Matt, ein smarterer Student, wird in den Raub einer chinesischen Antiquität aus einem Auktionshaus hineingezogen und muss seine Unschuld beweisen. Welche Entscheidungen trifft das Publikum, um ihn aus seiner misslichen Lage zu befreien?

Dieses Mal ist alles anders. Dieses Mal geht man aus dem Film raus und weiss, dass wenn man ihn nochmals schaute, eine andere Geschichte erlebte. Vielleicht hadert man mit den Konsequenzen der kollektiven Entscheidungen des Publikums? Dann hat man es in Form einer App selbst in der Hand, zahlreiche Varianten derselben Geschichte zu erforschen und "bessere" Entscheidungen zu treffen.

EINE WELTNEUHEIT – SWISS MADE

«Late Shift» ist die erste Spielfilmproduktion im neuartigen interaktiven Filmformat CtrlMovie, welches ein aussergewöhnliches Erlebnis zwischen Film und Game bietet. Die Zuschauer treffen Entscheidungen für den Protagonisten und beeinflussen somit den Handlungsverlauf sowie den Ausgang der Geschichte. Der Film läuft dabei nahtlos weiter und das Publikum steht unter demselben Zeit- und Handlungsdruck wie der Protagonist.

Unzählige mögliche Handlungsstränge resultieren in einem von insgesamt sieben verschiedenen Enden. Ein interaktiver Durchgang hat ungefähr Spielfilmlänge, insgesamt stehen über vier Stunden Filmmaterial und rund 180 Entscheidungspunkte zur Verfügung.

CtrlMovie stellt eine Weltneuheit dar, die in der Schweiz entwickelt wurde. «Late Shift» wurde als schweizerisch-englische Ko-Produktion in London mit vorwiegend englischen Schauspielern gedreht – der Schweizer Schauspieler Joel Basman spielt in einer Nebenrolle.

EXKLUSIVE, INTERAKTIVE KINOVORFÜHRUNGEN

In der interaktiven Kinoversion von «Late Shift» übernimmt das Kinopublikum per Smartphone und Mehrheitsentscheid richtungsweisende Handlungsentscheidungen des Protagonisten. Zur Zürcher Weltpremiere im Beisein des Hauptdarstellers Joe Sowerbutts sowie von Joel Basman sind nur 150 geladene Gäste eingeladen. Weitere exklusive Kinovorführungen werden in London sowie in Cannes stattfinden.

APP-VERSION

Die App-Version von «Late Shift» ist als individuelles Erlebnis konzipiert und ab dem 10. März 2016 weltweit im App Store erhältlich.

RELEASE-DATEN

Weltpremiere
9. März 2016

Kino RiffRaff, Zürich

Globaler App-Release
10. März 2016

Apple App Store

Internationale App-Showcases
12. März 2016
14.-16. März 2016
16.-18. März 2016

SXSW Film Festival, Austin Texas
Game Connection America, San Francisco
Game Developers Conference, San Francisco

Kinostart Schweiz
ab 17. März 2016
tbd

Kino Houdini, Zürich
div. Schweizer Städte

UK Premiere
2. April 2016

London Games Festival Fringe
Princess Anne Theatre, BAFTA 195 Picadilly

Internationale Premiere
Mai 2016

Cannes Film Festival / Next Program

STATEMENTS ZU «LATE SHIFT»

MICHAEL R. JOHNSON, DREHBUCHAUTOR

"Es sind vorwiegend zwei Aspekte, welche mich als Drehbuchautor am Projekt «Late Shift» faszinieren. Einerseits sind es die Verflechtung und das Zusammenspiel von Film und Interaktivität. Vorstösse für interaktive Filme hat es immer mal wieder gegeben, mit mehr oder weniger Erfolg. Bei «Late Shift» aber scheint die Balance zwischen Film und Game genau richtig getroffen. Man wähnt sich primär in einem Film, trotzdem kann man aber in relevanten Situationen mitentscheiden.

Auf der anderen Seite ist die ethische Verankerung die grosse Stärke dieses Projektes, das sich zwar leichtfüssig zwischen Film und Game positioniert, inhaltlich aber viel mehr als blosser Unterhaltung zu bieten hat. Der Zuschauer wird immer wieder mit moralischen Entscheidungen konfrontiert. Wie auch immer er wählt, versuchen wir ihm zu vermitteln, dass er seine Ziele oder Träume nur erreichen kann, wenn er andere Menschen genauso stark respektiert wie er das eigene Wohlergehen verfolgt. Diese Botschaft ist mir wichtig, und sie in all den verschiedensten Verläufen und Enden dieses Filmes einzuflechten, empfand ich als spannende Herausforderung."

TOBIAS WEBER, DREHBUCHAUTOR UND REGISSEUR

"Im besten Fall lernt der Zuschauer etwas über sich selbst, wenn er einen Film schaut. Er wird berührt, zu Gedanken inspiriert – herausgefordert in seinem Fühlen und Denken. Das ist das Kino, das ich mag, und das ist die Art Film, die ich machen möchte.

Games faszinieren durch die Möglichkeit, für einmal etwas zu tun, was einem in der realen Welt verwehrt ist. Das Bedürfnis nach Macht und Gewalt auszuleben und eine Rolle zu erproben anstatt sie zu unterdrücken ist vielleicht legitim, da keine Dritten dabei zu Schaden kommen. Meiner Meinung nach kommt hier aber ein Problem von gewaltträchtigen Games zum Tragen.

Die Grafikdarstellung mag zwar immer ausgefeilter und realistischer ausfallen, die Figuren bleiben aber digitale Marionetten, womit auch der virtuelle Gewalt- oder Tötungsakt abstrakt und weitgehend belanglos bleibt. Es ist kein Mensch mit all seinen Facetten, der ausgelöscht wird, sondern eben doch nur eine menschenähnliche Zielscheibe. Die Erkenntnis, dass Gewaltanwendung ganz grundsätzlich der falsche Lösungsansatz ist, kann sich kaum einstellen.

Film ist nach wie vor das viel subtilere Medium wenn es darum geht, Menschen und Menschlichkeit zu erforschen, aber auch Brutalität und deren volle Tragweite zu vermitteln – aber er war bis anhin nicht partizipativ. Der Zuschauer im Kino bleibt passiv, er handelt nicht selbst und ist somit auch nicht verantwortlich für das, was auf der Leinwand geschieht. Dies soll sich mit «Late Shift» ändern. Dieser Film soll den Zuschauer in die Pflicht nehmen, er soll Verantwortung für die Entwicklung der Geschichte übernehmen. Er soll ganz frei wählen können, ob er die Kraft des Wortes nutzt oder ob er sich mit Fäusten wehrt, ob er vergibt, oder ob er Rache übt. Weder der Film noch der Autor wollen über das Vorgehen des Zuschauers urteilen – das bleibt ihm selber überlassen. Das interaktive Format eignet sich bestens, den Zuschauer mit den Konsequenzen des eigenen Denkens und Handelns zu konfrontieren, ihn zu berühren und ihn nachdenklich zu stimmen. Das ist der Sinn dieses Projektes."

JOEL BASMAN, SCHAUSPIELER

Für mich war von Anfang an der Reiz da, bei diesem Projekt mitzuwirken. Ich fand die Story cool, bin immer offen für neue, innovative Sachen und die Jungs von &Söhne gaben mir das Gefühl, dass sie wissen was sie machen. Aber zugegeben, ich konnte mir zu Beginn noch nicht ganz vorstellen, wie es werden würde.

Auf dem Set und im Spiel war es dann doch ziemlich schwierig den Überblick zu behalten. Es sind zwar nur leichte inhaltliche Veränderungen die stattfinden, aber manchmal dachte ich mir: „Ach so, stimmt! Jetzt ist das noch nicht passiert... Oder es passiert gar nicht... Oder geht diese Handlungsvariante in die andere Richtung?“

Bei linearen Filmen denke ich mir in vielen Situationen Alternativen aus, wie zum Beispiel: „Wie wäre es, wenn ich in diesem Moment meinem Gegenüber eine reinhauen würde?“ Das geht meistens leider nicht. Bei «Late Shift» aber schon. Hier hatte ich als Schauspieler den Spielraum die multiplen Seiten meiner Rolle auszuleben.

Was ich ausserordentlich spannend finde, ist dass das Publikum darauf konditioniert ist, bei einem Film passiv zuzuschauen und die Konsequenzen der Handlungen zu akzeptieren. Bei «Late Shift» müssen die Zuschauer jedoch mit den Folgen ihrer eigenen Entscheidungen leben – sei es als Individuum oder als Kollektiv.

CAST

Matt	Joe Sowerbutts
May-Ling	Haruka Abe
Sébastien	Joel Basman
Elodie	Lily Travers
Samuel Parr	Richard Durden
Jeff	Sol Heras
Simon	Tom Phillips
Lee	Johnny Sachon
Father Tchoi	Daryl Kwan
Tchoi Jr.	Tai Yin Chan
Mr. Woe	Junix Inocian

CREDITS

Drehbuch	Tobias Weber Michael R. Johnson
Regie	Tobias Weber
Produzenten	Baptiste Planche Kurban Kassam
Associate Producers	Demetri Jagger Caroline Feder Claudio Cea
Kamera	Alfie Biddle
Bühnenbild	Charlotte Pearson
Kostüm	Giulia Scrimieri
Schnitt	Jann Anderegg
Musik	Cyril Boehler

EINE PRODUKTION VON

CtrlMovie
in Ko-Produktion mit
Late Shift Production UK Ltd.
&Söhne
SRG SSR und SRF, Schweizer Radio und Fernsehen

mit finanzieller Unterstützung von
Transmedia-Fonds / Pacte de l'Audiovisuel / SRG SSR
Swissgames / Call for Projects 14/15"
/ Pro Helvetia

© 2016 CtrlMovie

CtrlMovie ist ein 2014 gegründetes Start-Up Unternehmen mit Sitz in der Schweiz. Es verfügt über eine patentierte Technologie zur Produktion von interaktiven Filmen von cinematischer Qualität für mobile Geräte, Kinoevents und Home Entertainment. CtrlMovie produziert in Eigenregie interaktive Filme und bietet ihre Technologie und Dienstleistungen Drittproduzenten in den Unterhaltungs-, Werbe- und Bildungsbranchen an. Im März 2016 veröffentlicht CtrlMovie mit «Late Shift» die erste interaktive Eigenproduktion in Spielfilmlänge.

APP STORE DOWNLOAD

<http://itunes.apple.com/app/id886526292>

>> <http://ow.ly/YVkkK5>

>> <http://goo.gl/4ytV17>

WEB / SOCIAL

www.lateshift-movie.com

www.fb.com/lateshift-movie

@lateshift_movie

#yourchoice

TRAILER / MAKING-OF / SEEDING-VIDEOS

www.youtube.com/lateshift-movie

www.vimeo.com/lateshiftmovie

MEDIA DOWNLOADS

<http://lateshift-movie.com/media>

MEDIENKONTAKT

&Söhne

Baptiste Planche

baptiste@undsoehne.ch

+41 78 664 94 94

