



# CONCRETE

2018 - 7'34"

Geplagt von stetigen Transformationen, sucht ein rastloser Wanderer seinen Platz in der Welt. Durch eine mysteriöse Begegnung in einer Beton-Rohbau in mitten einer kargen Sumpflandschaft, hofft er, solch einen Platz endlich gefunden zu haben.



# THEMA

In unserem Kurzfilm wird die Thematik der Rastlosigkeit, oder genauer noch des Herauswachsens aus einer Lebenssituation, aufgegriffen. Was bildlich in Form des kontinuierlichen Wachstums dargestellt ist, symbolisiert eine Lebenssituation aus welcher der Protagonist Ato herauswächst. Concrete ist ein emotionaler Film für Jugendliche und Erwachsene und soll das Publikum durch starke, cinematische Bilder fesseln. Auch inhaltlich soll er zum Nachdenken anregen und inspirieren. Daher ist er an ein kulturell interessiertes, aber doch breites Publikum gerichtet.

# STIL

Inspiziert von brutalistischer Architektur und ihrer skulpturalen Ästhetik, versuchen wir die kalte, leere Härte, die viele Fotografen bereits als Kunstform entdeckt haben, als Stimmung unseres Filmes zu definieren und sie durch starke Kontraste der Lichteinfälle spannender und teils wärmer zu inszenieren.

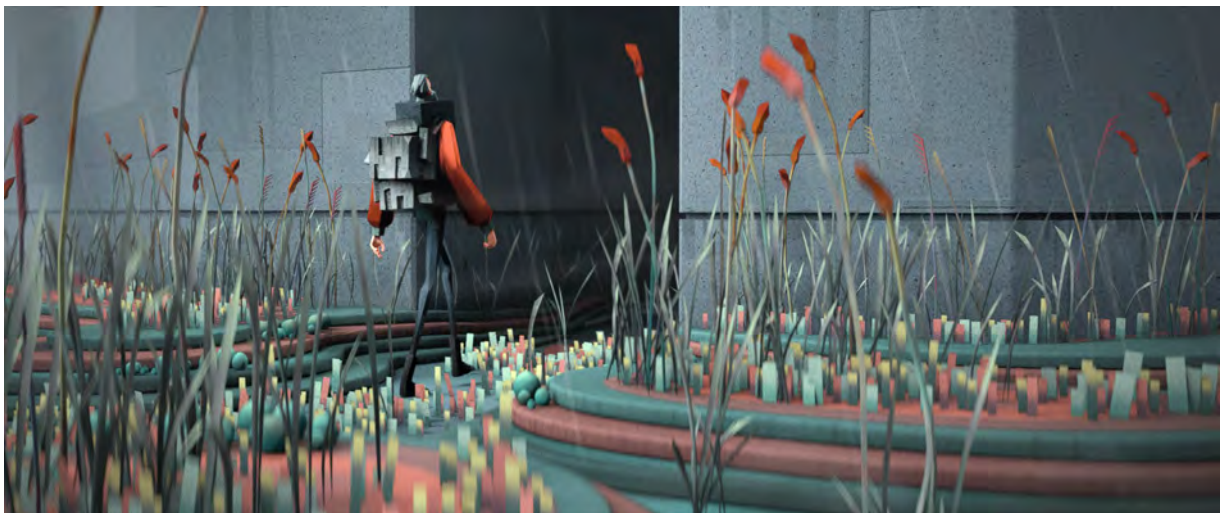
Damit die Architektur ihre Vorteile ausspielen kann, haben wir uns dazu entschieden, den Film in 3D CGI zu produzieren. Um dem Beton ein Gesicht zu verleihen, folgt mittels digitalem Zeichentrick die Integration eines weiteren Charakters im Raum. Der Zeichentrick soll aber nicht stilistisch abfallen, daher passen wir den 3D Stil an und arbeiten mit grafischen Mustern und einfachen Formen im Environment- und Charakterdesign.

# TECHNIK

Aus technischer Sicht sind vor allem zwei Aspekte des Filmes sehr interessant. Zum Einen ist dies die Kombination von 2D und 3D Animation. Dazu haben wir uns ein System mit Projektions- und Render-Kamera ausgearbeitet, wobei die 2D-Animation aus meist statischem Blickwinkel auf die 3D Elemente projiziert wird. Dabei kommt in der Postproduktion die Software Nuke zum Einsatz.

Gerendert wird das Endbild dann durch eine leicht versetzte Renderkamera, wodurch sich die 2D Animation leicht verzieht und oft spannende Parallaxen entstehen.

Zum Anderen wollten wir einen speziellen, illustrativen Look mit einer körnigen, stilisierten Schattierung schaffen. Dieser Stipple Shader besteht aus einem komplexen Netzwerk aus verschiedenen Shadern, die dynamisch auf einfallendes Licht reagieren und so den einmaligen Look ausmachen. Dies waren technisch gesehen die wohl grössten Herausforderungen.



# MITWIRKENDE

**Regie:** Aira Joana, Luca Struchen, Nicolas Roth, Pirmin Bieri

**Storyboard:** Aira Joana, Luca Struchen, Nicolas Roth, Pirmin Bieri

**Backgrounds:** Aira Joana

**Art Director:** Struchen Luca

**Animation 2D:** Aira Joana, Bellotto Fela

**Animation 3D:** Roth Nicolas, Bieri Pirmin

**Additional Animation 3D:** Schöpfer Nadja, Flores Samuel, Werren Livia, Leung Samantha, Gschwind Wesllen, Marburger Haidi, Özgür Befrin

**Additional Texturing:** Müri Kai, Pfyffer Raphael

**Stimmen:** Fuchs Michael

**Musik:** Zimmermann Rahel

**Foleys:** Hebben Dieter

**Sounddesign:** Flachsmann Moritz, Gassmann Thomas

**Tonschnitt:** Flachsmann Moritz, Gassmann Thomas

**Mentor:** Ehmann Jochen, Krasniqi Mhill

**Production Management:** Bieri Pirmin

**Produktionssupport:** Duelo Ignacio, First Jean

**Assistenz:** Mumford Jane, Meier Daniela

**Förderung:** Aargauer Kuratorium, Hans-Streiff-Stiftung, Stiftung Anne-Marie Schindler

**Ausführender Produzent:** Gockell Gerd

**Produktion:** Lucerne School of Art and Design, Bachelor of Arts in Animation, Jürgen Haas