

SKYBOUND

Entwicklungs-Dossier

Liam Carter
Flughafenstr. 36
4056 Basel

liamcarter.ani@gmail.com
+41 76 340 95 13



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Gesuchstellende Produktionsfirma	3
Synopsis	4
Detaillierte Beschreibung des Projekts	5
Fact Sheet für die Projektentwicklung	5
Beschreibung zur Welt und Charakteren	6
Kari	6
Der Weisse Wolf Cusp	6
Energiewesen	7
Kraftstoffkerne	7
Anmerkungen zu Design und Animation	8
Ausführungen des Autors	9
Ausführungen der Produktion	10
Rechtekette	11
Liste der künstlerischen und technischen Hauptmitarbeitenden	12
Stabliste	12
Bio- und Filmografie Liam Carter (Regie)	13
Detailliertes Budget Drehbuch/Projektentwicklung	14
Finanzierungsplan Entwicklung	15
Zeitplan	16

Gesuchstellende Produktionsfirma

N.N

Synopsis

Ein alternatives Universum, in dem die Menschheit seit Jahrhunderten die Galaxie bereist und kolonisiert.

Kari ist eine junge Aussenseiterin die sich nach einem besseren Leben auf einem anderen Planeten sehnt. Um diesen Traum zu verwirklichen richtet sie auf einem Schrottplatz ein altes Raumschiff her, das ohne wertvollen Kraftstoffkern jedoch nicht fliegen kann. Um an die begehrte Ressource zu kommen plant sie, sie einem Warentransport zu entwenden. Als sie sich an den Diebstahl wagt, ist ein anderer Angriff auf die Ware aber bereits im Gange.

Kari gelingt es im Tumult an ihre Beute zu kommen und ihr Schiff fluchtüchtig zu machen. Inmitten der Abreise von ihrer Heimatwelt jedoch, wird Kari vom anderen Angreifer - einer wolfähnlichen Kreatur - überrascht. Kari schafft es zwar, die Oberhand zu gewinnen, hat nun aber einen unerwünschten Passagier an Bord,

der sie unfreiwillig zu einem anderen Planeten begleitet.

Nach ihrer Landung wird schnell klar, dass die rechtmässigen Besitzer der Kraftstoffkerne ihre Ware zurückholen möchten, koste es was es wolle. Kari und der Wolf sind gezwungen zusammen zu arbeiten, um ihren Verfolgern heil zu entkommen. Inmitten ihrer Flucht erfährt Kari den Grund weshalb der Wolf hinter den Kraftstoffkernen her ist: Es sind Gefängnisse für beseelte Wesen, deren Lebensenergie als Treibstoff missbraucht wird, und deren Existenz für viele Arten wichtig ist. Der Wolf möchte ihrer Ausbeutung deshalb entgegenwirken.

In einer Auseinandersetzung mit ihren Verfolgern gelingt es den beiden schlussendlich ihre Freiheit zu erlangen, und die gefangenen Wesen freizulassen.

Detaillierte Beschreibung des Projekts

Fact Sheet für die Projektentwicklung

Titel:	Skybound (AT)
Länge:	26 Minuten Animationsfilm
Technik:	CGI
Format:	Full HD, 1920 x 1080
Genre:	Science Fantasy
Elemente der Projektentwicklung:	Treatment Drehbuch Beatboard Charakter-Design Welten-Design
Produktionsdauer Projektentwicklung:	32 Wochen
Zielpublikum:	Jugendliche und junge Erwachsene
Originalsprache:	Englisch
Regie:	Carter Liam

Beschreibung zur Welt und Charakteren

Kari

Kari ist eine junge Aussenseiterin, die auf den Strassen ihrer Heimatwelt gross geworden ist. Aufgrund ihres frühzeitigen Erwachsenwerdens greift sie auf einen verzerrten moralischen Kompass zurück. Wenn sie sich etwas nicht leisten kann, scheut sie sich nicht davor zu stehlen, was sie zum Überleben braucht. Trotz ihres diebischen Verhaltens hat sie grosse Hochachtung und Respekt vor Lebewesen und deren Wohlbefinden. Dies zeigt sich immer wieder in ihrer Liebe gegenüber Haustieren und streunenden Kreaturen in den Strassen. Für sich selbst träumt Kari von einem freien, besseren Leben, weg von der Armut und der verschmutzten Stadt. Sie macht vor nichts halt, um diesen Traum zu verwirklichen.

Ihr grosses Ziel dabei ist, ein altes Schiff herzurichten und zu einer grünen Welt zu fliegen, von der sie in einem alten Buch gelesen hat.

Der Weisse Wolf Cusp

Cusp ist eine wolfsähnliche Kreatur, die von weit her - ausserhalb der menschlichen Kolonien - kommt. Das Verschwinden der Energiewesen macht sich auf seiner Heimatwelt negativ bemerkbar. Cusp ist ein Aufklärer, der dafür verantwortlich ist, die Kolonien unbemerkt zu infiltrieren und der unbarmherzigen Ausbeutung der Energiewesen entgegenzuwirken.

Um dieses Ziel zu erreichen, stiehlt er Kraftstoffkerne und setzt die gefangenen Wesen an sicheren Orten frei.



Energiewesen

Wesen, die als leuchtende Gestalten erscheinen und ohne physischen Körper bestehen. Sie geben eine unbekannte Energie ab, die von Menschen genutzt werden kann, um scheinbar unmögliche Technologien, wie Überlichtgeschwindigkeit, zu verwirklichen. Aufgrund dessen werden sie von Jägern gefangen genommen und in Kraftkerne gepfercht, wo sie langsam ihrer Lebensenergie entzogen werden. Jäger halten die Existenz dieser Energiewesen geheim, um totale Kontrolle über die überaus wertvollen Kraftkerne zu besitzen.

In der freien Natur weben diese Wesen ein Netz von Verbindungen zwischen weit entfernten Sternen und Welten. Diese Verbindungen, eine Art Portale, können auch von physischen Wesen begangen werden, und viele Arten ausserhalb der menschlichen Kolonien sind deshalb auf sie angewiesen.

Kraftstoffkerne

Kraftstoffkerne sind das Rückgrat der interstellaren Infrastruktur des menschlichen Imperiums. Ohne sie wäre die Kommunikation und der Kontakt zwischen den Welten unmöglich. Sie bestehen aus einer Ansammlung von Energiewesen, die in eine kleine, unscheinbare Zelle gepfercht werden. In diesem Gefängnis werden die Geister mit jedem Gebrauch des Kerns langsam ihrer Lebenskraft entzogen. Die Jäger haben das Monopol über diese Ressource und geben der Bevölkerung keinerlei Auskunft über deren Beschaffung oder Produktion. Sie sind auch die einzigen, die Kontrolle über die Beschaffung dieser Ressource haben und pflegen somit eine eindeutige Machtposition gegenüber der Bevölkerung.

Anmerkungen zu Design und Animation

Der animierte Film "Skybound" soll in CGI realisiert werden.

Die Ästhetik des Films bewegt sich im stilisierten Realismus. Eine abstrahierte Formensprache wird von realitätsnahen Materialien, Licht und Render-Techniken ergänzt. Eine nur leicht überspitzte Stilstik dient der düsteren Thematik und der etwas älteren Zielgruppe.

Demzufolge werden, im Falle von Hintergründen, auch Foto-Texturen, sowie fotogrammetrierte Objekte mit eingebracht.

Bewegungen zeigen eine Nähe zur Realität, sind aber dennoch bis zu einem gewissen Grad übertrieben.

Die Umgebung, inspiriert von Slums und übermässig dicht besiedelten Stadtteilen, soll das Motiv einer verschmutzten, überpopulierten Kolonie zeigen.

Improvisierte Häuser und zusammengeschusterte Maschinerie breiten sich zwischen mächtigen Fabriken aus. Die Luft ist unrein und dunstig, Sonnenunter- und aufgänge erscheinen dafür umso kräftiger in ihren Farben.

Die Landschaft von Karis Heimatwelt ist unter dem Gedanken "A place to live, a place to leave" entstanden. Die kalte, graue Umgebung einer dichten Stadt, kontrastiert von einem offenen Himmel, der Freiheit verspricht.

Darum auch der Wunsch Karis, dieser Welt zu entfliehen.

Ausführungen des Autors

Die Idee, fantastische Kreaturen in den Kontext einer Science-Fiction Welt zu setzen, fasziniert mich seit Jahren. Wie würde eine fortgeschrittene Gesellschaft auf die Existenz des Unerklärlichen reagieren?

Ich habe in diesem Zusammenhang viele Ideen erkundet, möchte aber letztendlich eine Geschichte erzählen, die metaphorisch für das ist, was sich auf unserer Erde gerade abspielt. Umweltverschmutzung und folglich Artentötung - zeitgenössische Themen, mit denen wir uns fast täglich in irgendeiner Form befassen.

In Begleitung davon auch das Thema der immer grösser werdenden Kluft zwischen arm und reich und die Entwicklung von Industriemonopolen.

Der Film lässt sich von vielen zeitgenössischen Themen inspirieren und soll auf abstrahierte Weise auf diese hinweisen. In diesem Umfeld entfaltet sich eine Geschichte der Freundschaft und der Suche

nach Zweck, Freiheit und einer schöneren, besseren Welt.

Die Entwicklung einer Freundschaft, insbesondere im Zusammenhang mit Feinden, die Freunde werden, ist ein Thema, das mich fasziniert. Mit der Beziehungsentwicklung zwischen Kari und dem weissen Wolf gehe ich darauf ein.

Die Idee, die beiden bis hin zu ihrer physischen Beschaffenheit so unterschiedlich wie möglich zu gestalten, lässt eine Freundschaft auf's Erste unwahrscheinlich erscheinen.

Im Kontext der Geschichte, soll sie sich jedoch glaubwürdig entwickeln können.



Ausführungen der Produktion

N.N

Rechtekette

N.N

Liste der künstlerischen und technischen Hauptmitarbeitenden

Stabliste

Drehbuch: Liam Carter, N.N

Produktion: N.N

Regie: Liam Carter

Storyboard Artist: N.N

Character Design Artist: N.N

World Design Artist: N.N, Liam Carter

Bio- und Filmografie Liam Carter (Regie)

Biografie:

Liam Carter ist 1995 in Arlesheim, in der Schweiz geboren. Nach 12 Schuljahren mit Imsf-Abschluss trat er den Gestalterischen Vorkurs an der Schule für Gestaltung, Basel an. Anschliessend, im Jahr 2016, begann er sein Studium in Animation an der Hochschule Luzern, wo er seinen Bachelor im Jahr 2019 abschloss. Gleich darauf begann er sein Master Studium in Film, ebenfalls an der Hochschule Luzern.

Neben seinem Studium arbeitete Liam an zahlreichen Projekten als freischaffender und teils auch angestellter Künstler mit, und finanzierte sich so die Ausbildung.

Darunter:

- 3D-Artist für das Videospiel Fishery (Lilou Studio GmbH), 2018-2019
- 3D-Animator für das Videospiel Baba Yuga (Kobold Games Indie), 2018
- 3D-Artist für ein VR Training-Program (HSLU Informatik), 2019
- 3D-Artist für Rubia Coffee Ride (Burki-Scherer GmbH), 2019 - 2020

Heute arbeitet Liam nebst seinem eigenen Projekt weiter als freischaffender Künstler bei Projekten mit.

Filmografie:

2020 "Time Bridge"

35 Sek., 3D, Digital HD

Co-Directed mit: Michael Zünd, Vasco Estermann

2019 "Fried"

30 Sek., 3D & Video, Digital Full-HD

Co-Directed mit: Michael Zünd

2019 "Sabkha"

6 Min., 3D, Digital Cinemascope 21:9

Co-Directed mit: Samuel Brunner, Rebecca Rubeli, Samantha Leung und Fabienne Schwarz

Production: HSLU, Co-Produced mit SRF

2018 Cartoon Network Ident:

"Showdown"

20 Sek., 3D, Digital Full-HD

Co-Directed mit: Samuel Brunner, Nadja Schöpfer und Befrin Özgür

2018 "Flyby"

1 Min., 3D & Video, Digital Full-HD

Co-Directed mit Rebecca Rubeli, Vera Falkenberg, Samuel Brunner

Detailliertes Budget Drehbuch/Projektentwicklung

Dokumentarfilm, Animationsfilm, Transmediaprojekt

	Präzisierungen, Bemerkungen	Betrag in CHF
1. Honorare (Personen bezeichnen und Tätigkeit spezifizieren)		54,000
Regie (Storyboard / Pilotfilm)	Regiehonorar für Beatboarderstellung u. Design	7,500
Graphische Entwicklung	Character-Design / 4 Charaktere	6,000
	Welten-Design / 3 Sets	5,000
Treatment		5,000
Beatboard		8,000
Drehbuch	Drehbuch Autor	22,500
2. Recherchematerial		-
Archivmaterial		
Fotos und Dokumente		
3. Reise-, Unterbringungs- und Verpflegungskosten		-
4. Motivsuche / Tests		-
Miete für Ausrüstung (spezifizieren)		
Verbrauchsmaterial (Bilder, Tonaufnahmen etc.)		
5. Diverses		2,000
Studiokosten (Storyboard, Pilotfilm)	Atelier & Infrastruktur Storyboard u. Design 5 Monate à 400	2,000
Zwischentotal		56,000
Produzentenhonorar *)		2,500
Handlungskosten *)	% (max. 7.5%)	1,400
Gesamtsumme		59,900

Finanzierungsplan Entwicklung

Titel:	Präzisierungen, Bemerkungen	Betrag in CHF	
Öffentliche Mittel		20,000	
Kantone	Fachausschuss Film- und Medienkunst BS/BL	20,000	2
Gemeinden			
Stiftungen			
Sonstige (spezifizieren)			
Private Mittel		-	
Darlehen			
Private Zuschüsse (spezifizieren)			
Sonstige (spezifizieren)			
Vorverkäufe		20,000	
Verleiher			
Fernsehanstalt (spezifizieren)	SRF	20,000	2
Sonstige (spezifizieren)			
Eigenmittel		-	
Eigenmittel des Produzenten			
Eigenmittel des Autors			
Leistungen ausländischer Koproduzent			
Succès Cinéma BAK		-	
Reinvestition Autorenanteil			
Reinvestition Produktionsanteil			
Reinvestition Regieanteil			
Beantragter Bundesbeitrag		19,900	
Gesamtsumme		59,900	

Zeitplan

2021/22

1. Dez. 2021 - 15. Jan. 2021	Treatment
15. Jan. 2021 - 15. Mai. 2022	Drehbuch
1. Feb. 2022 - 15. Mai 2022	Charakter- & Welt-Design
15. Mai 2022 - 15. Juli	Beatboard