

RUMBLE

RECHERCHE

Aufgabenstellung

Musikfindung

Finale Musikauswahl

Moodboards

ANALYSE

Semantisches Differential

Tonspuranalyse

Morphologischer Kasten

UMSETZUNG

Skizzen

Finale Visualisierung

RECHERCHE

Aufgabenstellung

In dem Fach Audiovisuelles Gestalten I lernen wir die fortgeschrittenen Grundlagen des Gestaltens kennen, mit einem besonderen Fokus auf die Verbindungen zu anderen Design-Disziplinen. Das Hauptthema des Semesters war, eine Visualisierung von Musik zu erstellen. Dabei haben wir versucht, Erkenntnisse und Methoden aus anderen Bereichen anzuwenden.

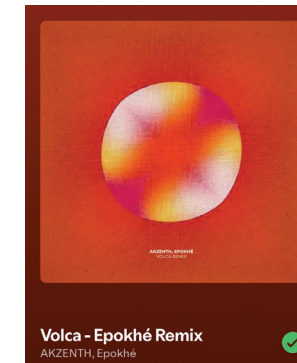
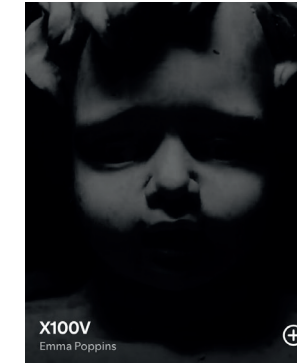
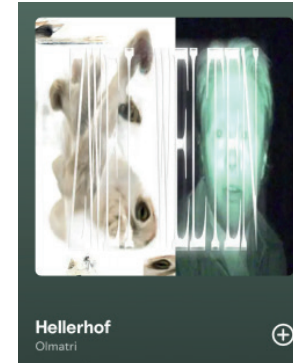
Musik ist eine interessante Ausdrucksform, da sie keine visuelle Darstellung hat. Sie vermittelt sich durch Zeit und folgt bestimmten Regeln und Gestaltungsmitteln, die auch für Laien verständlich sind. Musikparameter wie Rhythmus, Intensität, Geschwindigkeit und Dynamik organisieren sich in Themen, Wiederholungen und Variationen und schaffen so eine Struktur, die von einfach bis hochkomplex reichen kann.

Unsere Aufgabe bestand darin, diese musikalischen Strukturen und Regeln visuell darzustellen. Dabei ging es darum, die Musik „lesbar“ zu machen und ihre Dramaturgie, Struktur und Methodik zu erkennen und zu übertragen. Ziel war es, die Musiksequenz so genau wie möglich mit geometrischen Grundformen zu visualisieren, um die Instrumente und die verschiedenen Facetten des Stücks klar darzustellen.

Musikfindung

Zu Beginn legte jeder von uns eine Playlist an und sammelte Songs, die wir persönlich als geeignet für eine Visualisierung empfanden. Jeder wählte Lieder aus, die ihn inspirierten und die eine interessante Grundlage für eine Visualisierung. Nachdem wir alle unsere Playlists erstellt hatten, tauschten wir uns darüber aus und diskutierten die Vorzüge und Besonderheiten der jeweiligen Songs.

In der nächsten Phase grenzten wir die Auswahl ein, indem wir unsere Favoriten bestimmten. Jeder von uns stellte seine bevorzugten Lieder vor, und wir besprachen gemeinsam, welche Songs am besten zu unserer Aufgabe passen könnten. Schließlich wählten wir in einer gemeinsamen Abstimmung das Lied „RUMBLE“ aus, das uns allen am geeignetsten für die Visualisierung erschien.

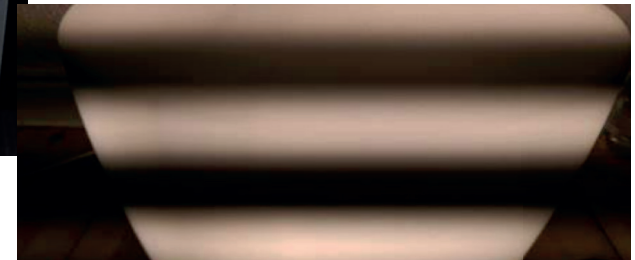
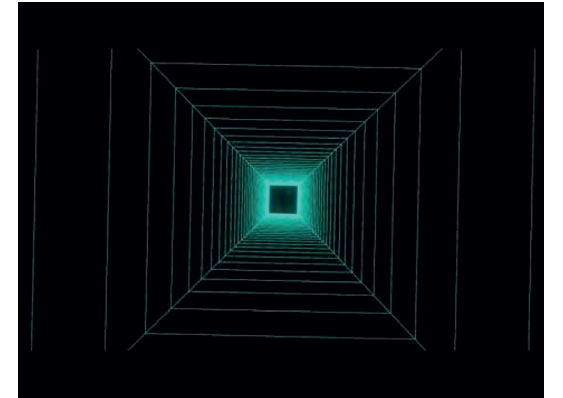
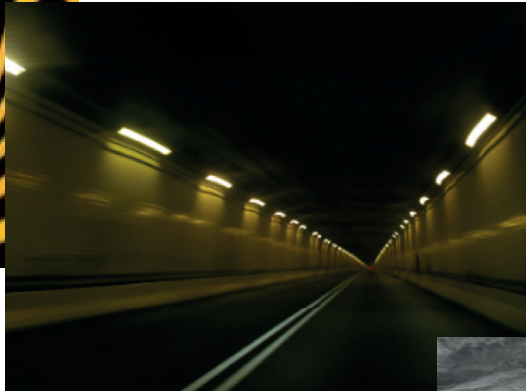
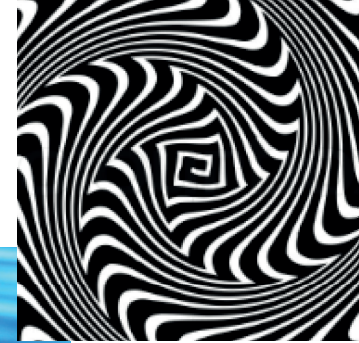
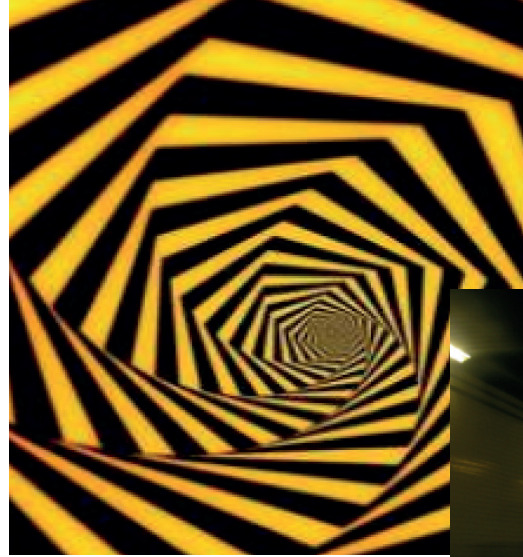


Finale Musikauswahl



RUMBLE

Moodboards

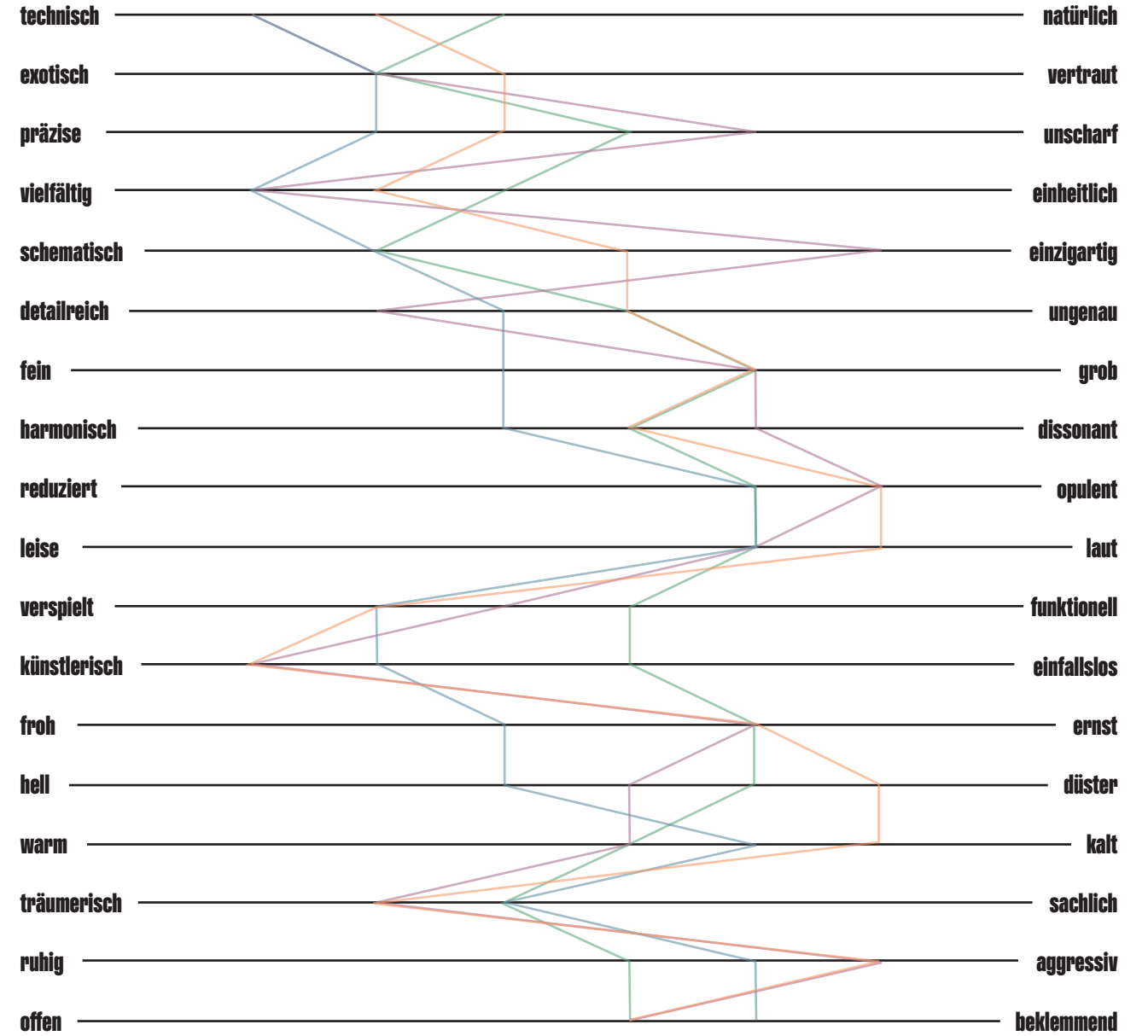


Analyse

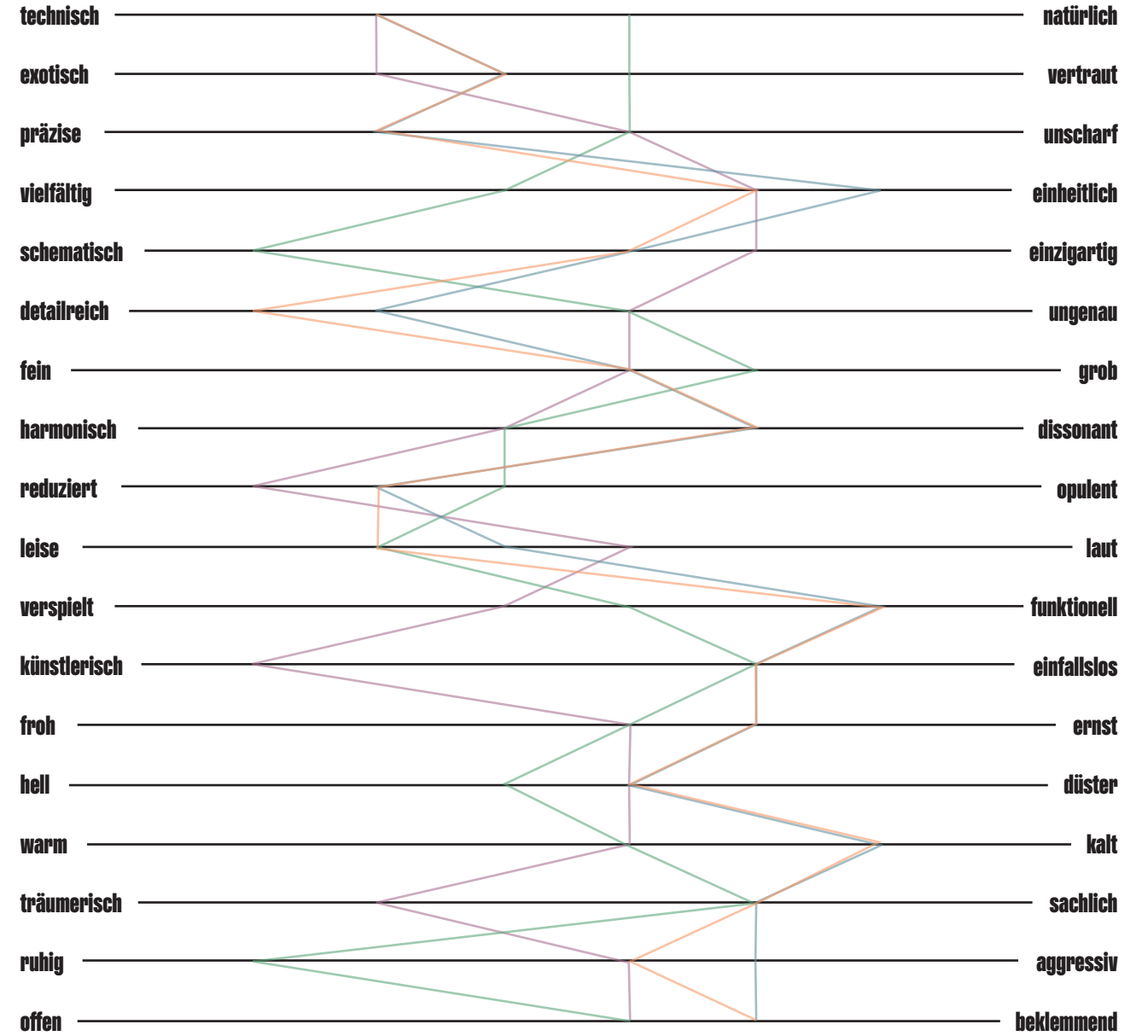
Semantisches Differential

Um die Eigenschaften unseres Liedes zu bestimmen, nutzten wir ein Semantisches Differential für jedes Instrument. Dabei konnte jeder seine Meinung anhand gegensätzlicher Adjektive äußern. Nachdem alle ihre Eindrücke notiert hatten, konnten wir analysieren, ob das Lied bei uns ähnliche Assoziationen weckt.

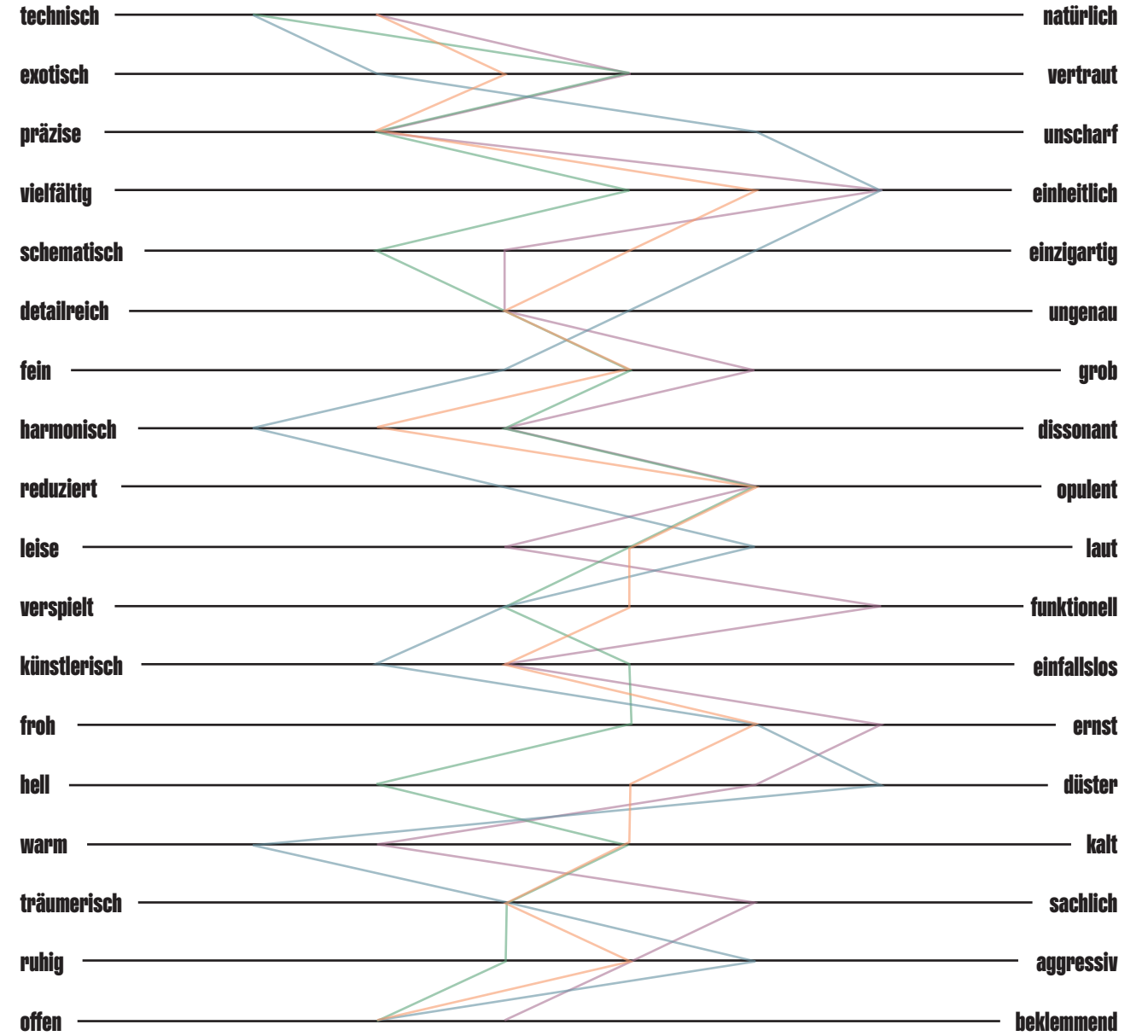
ganzer song



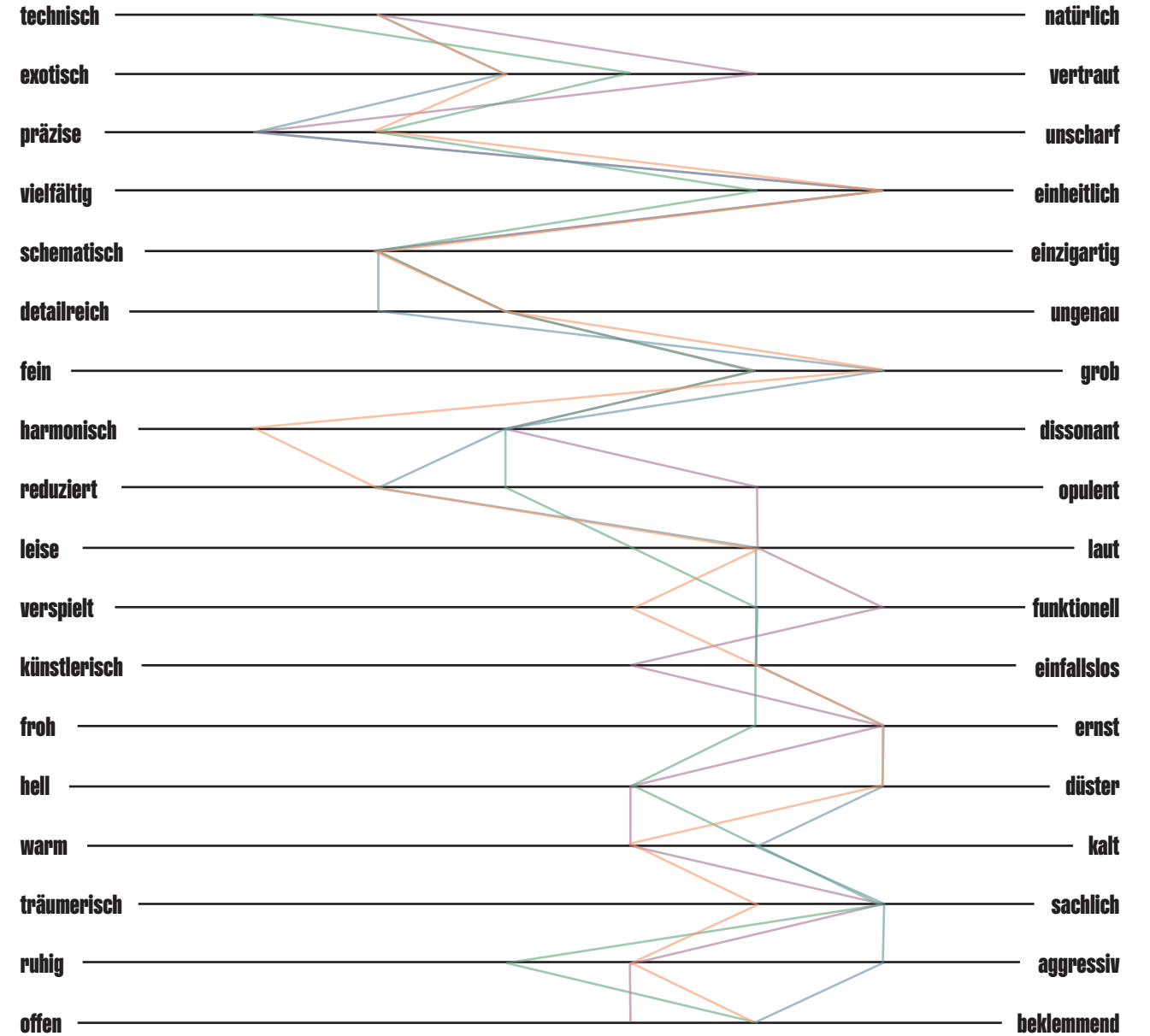
klick



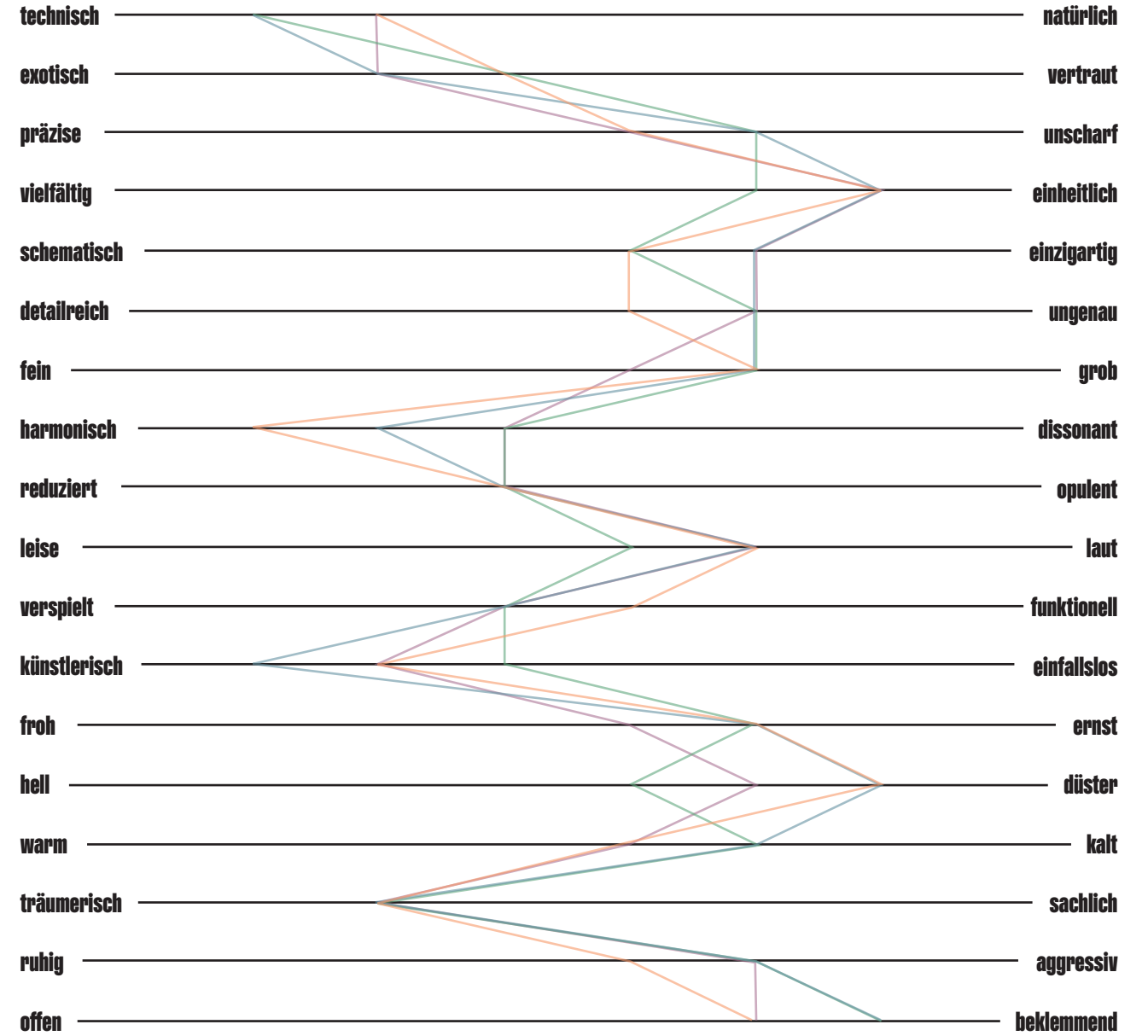
808



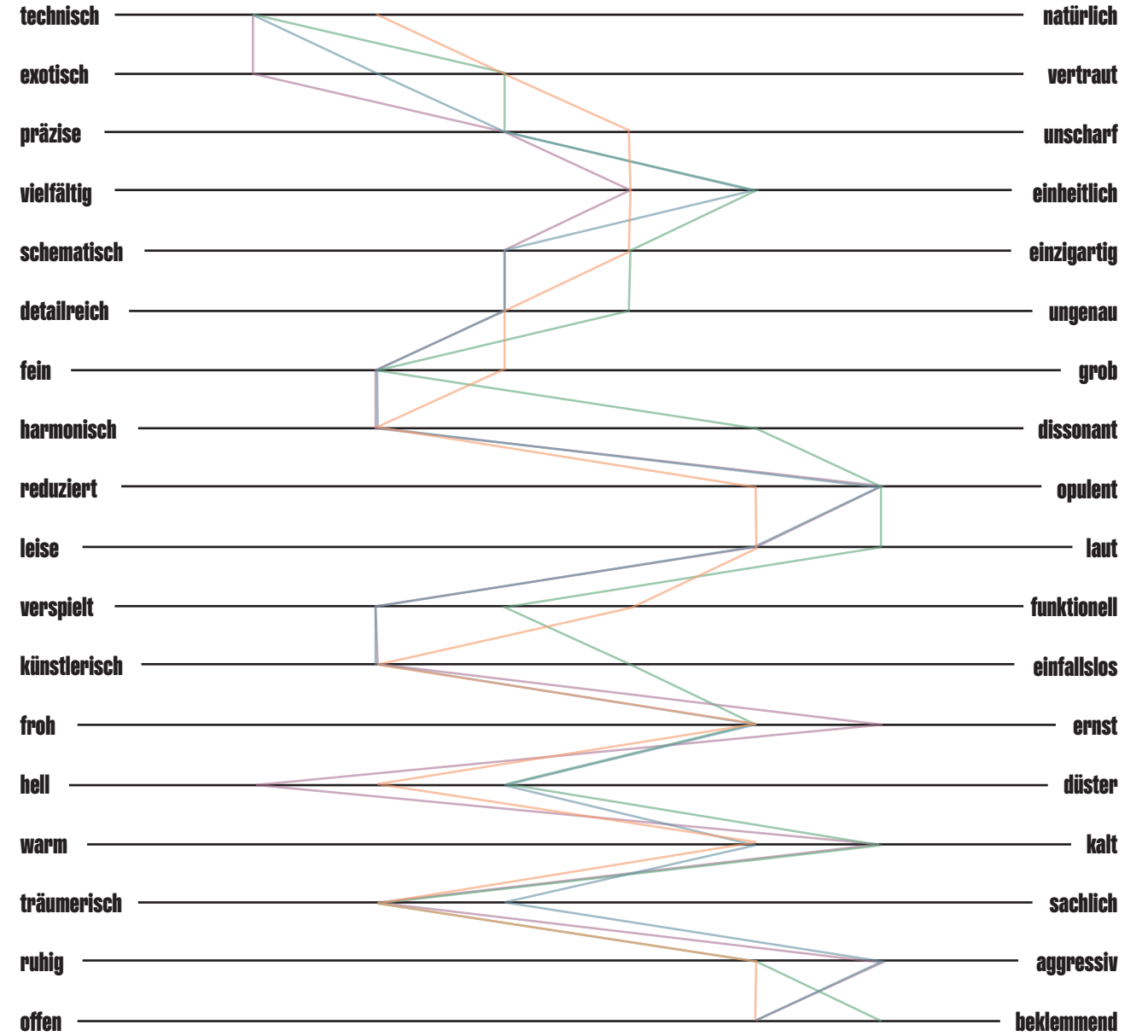
kick



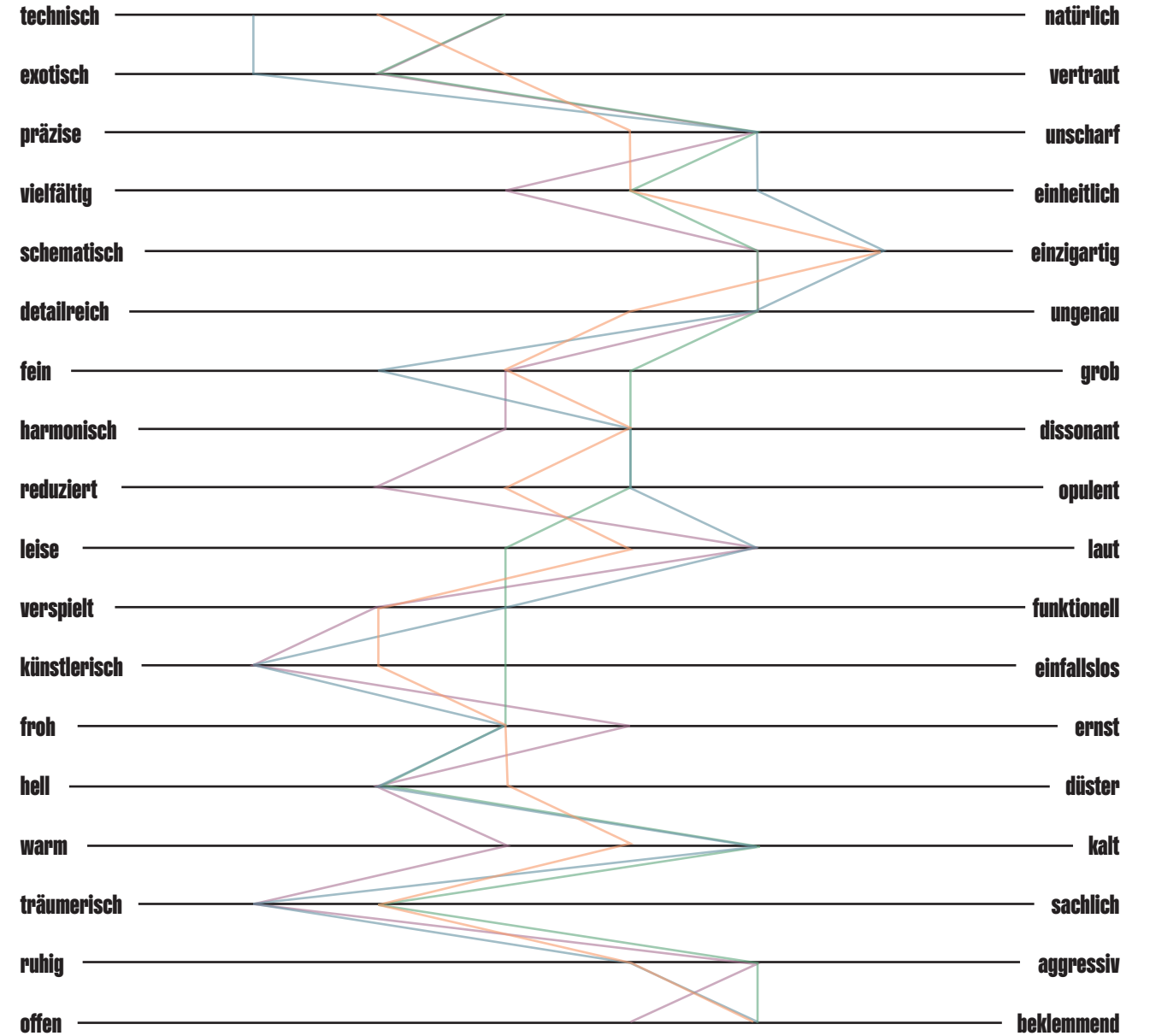
wuu synth



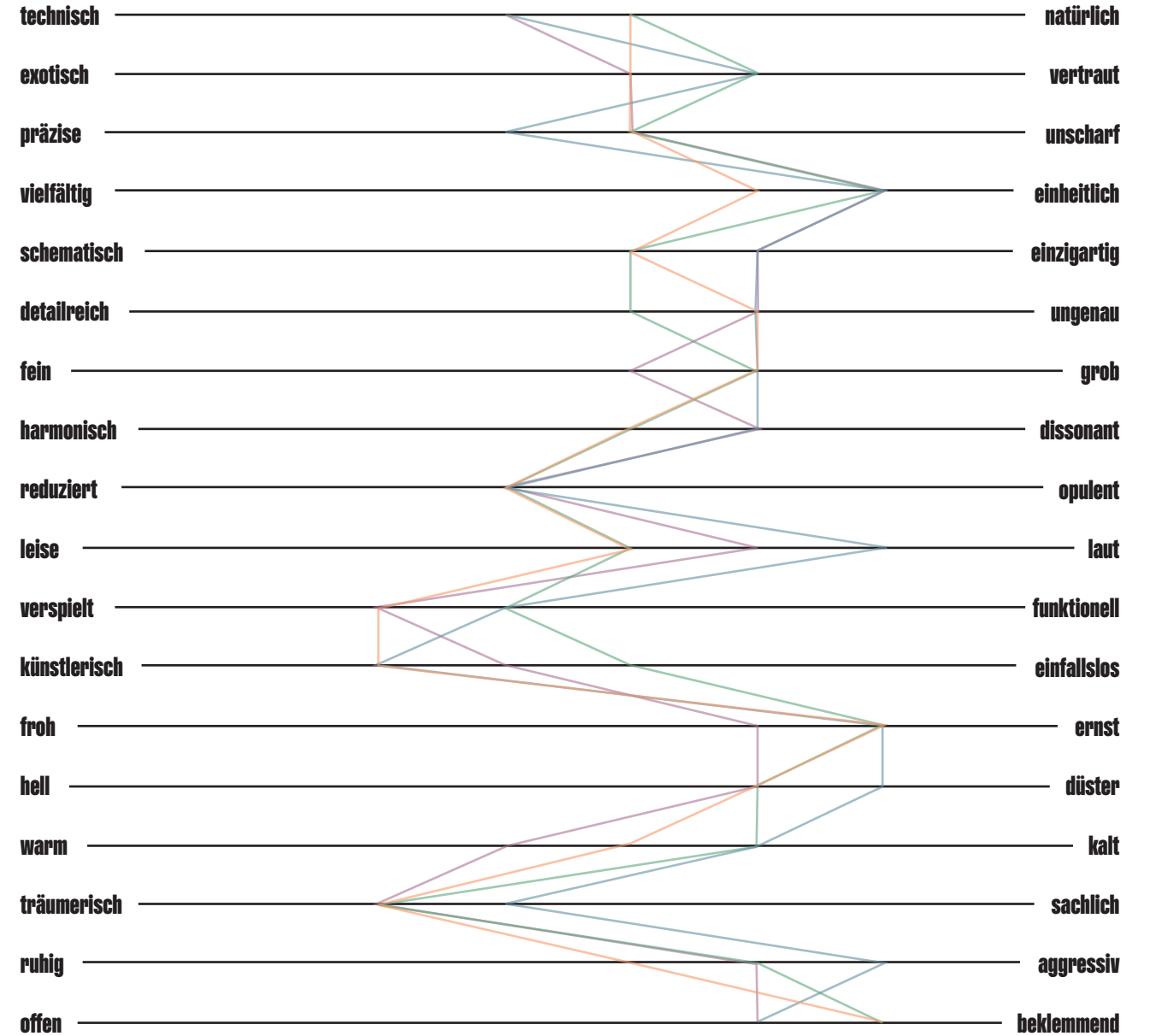
synth



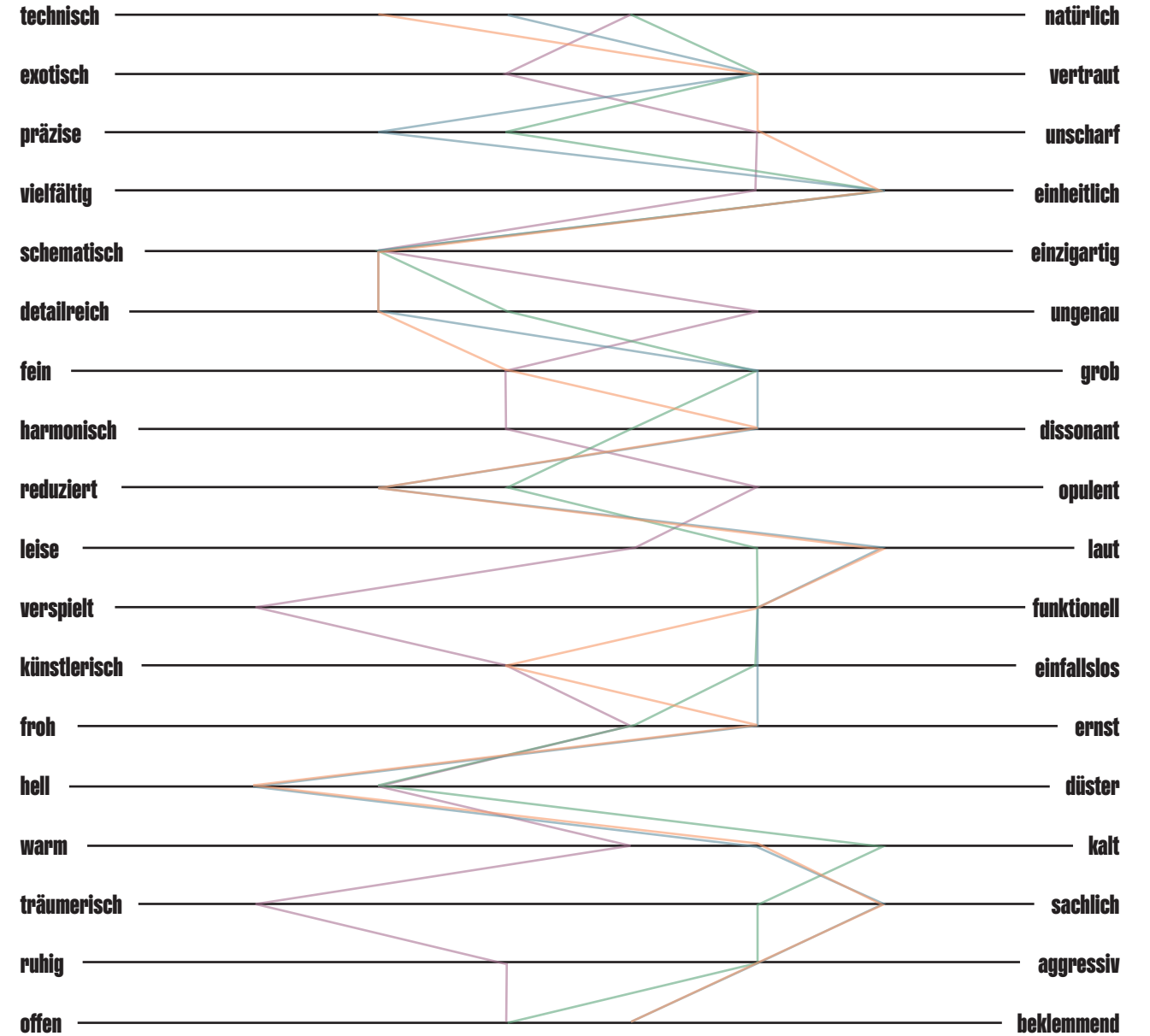
rumble stimme



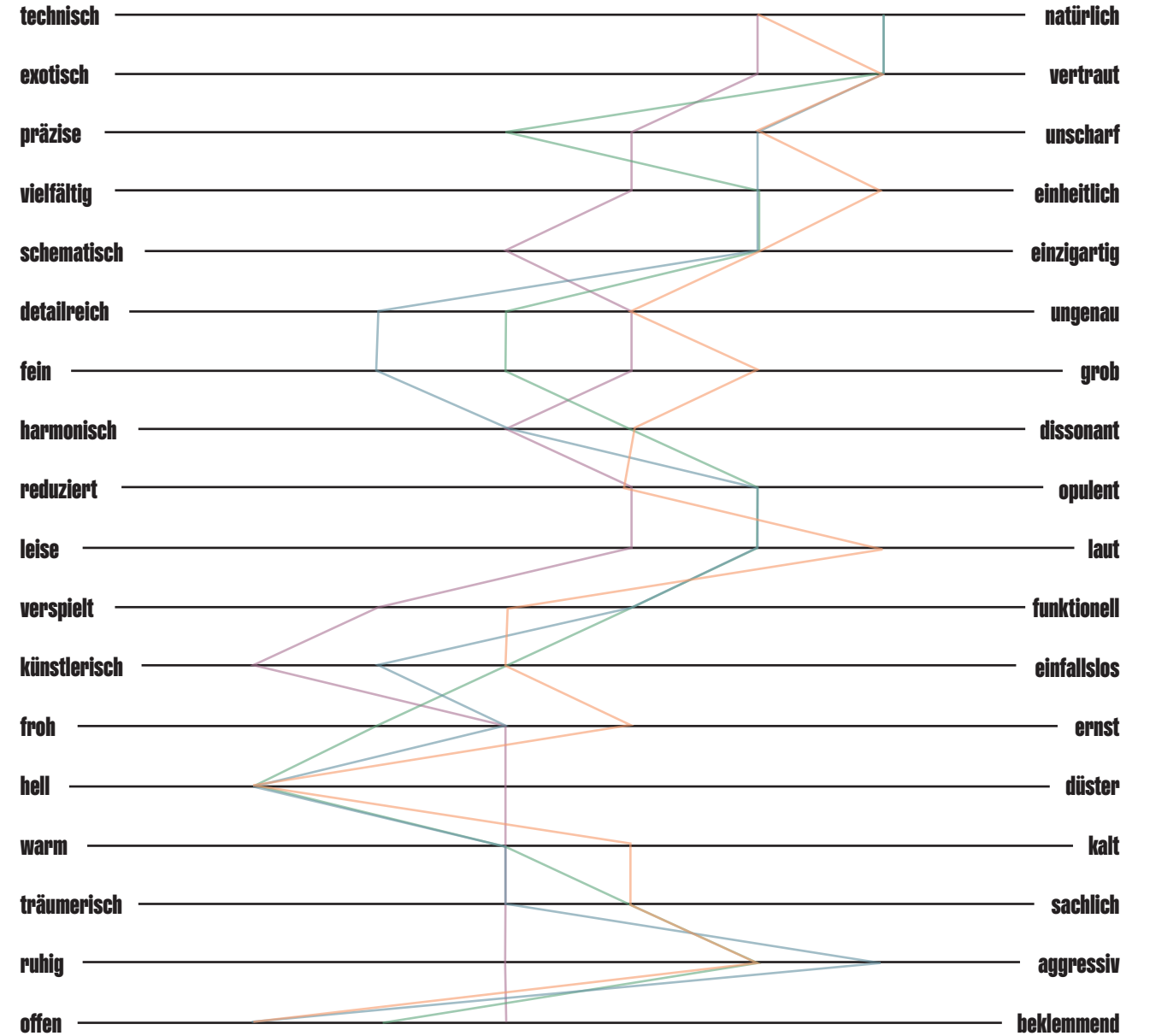
jo stimme



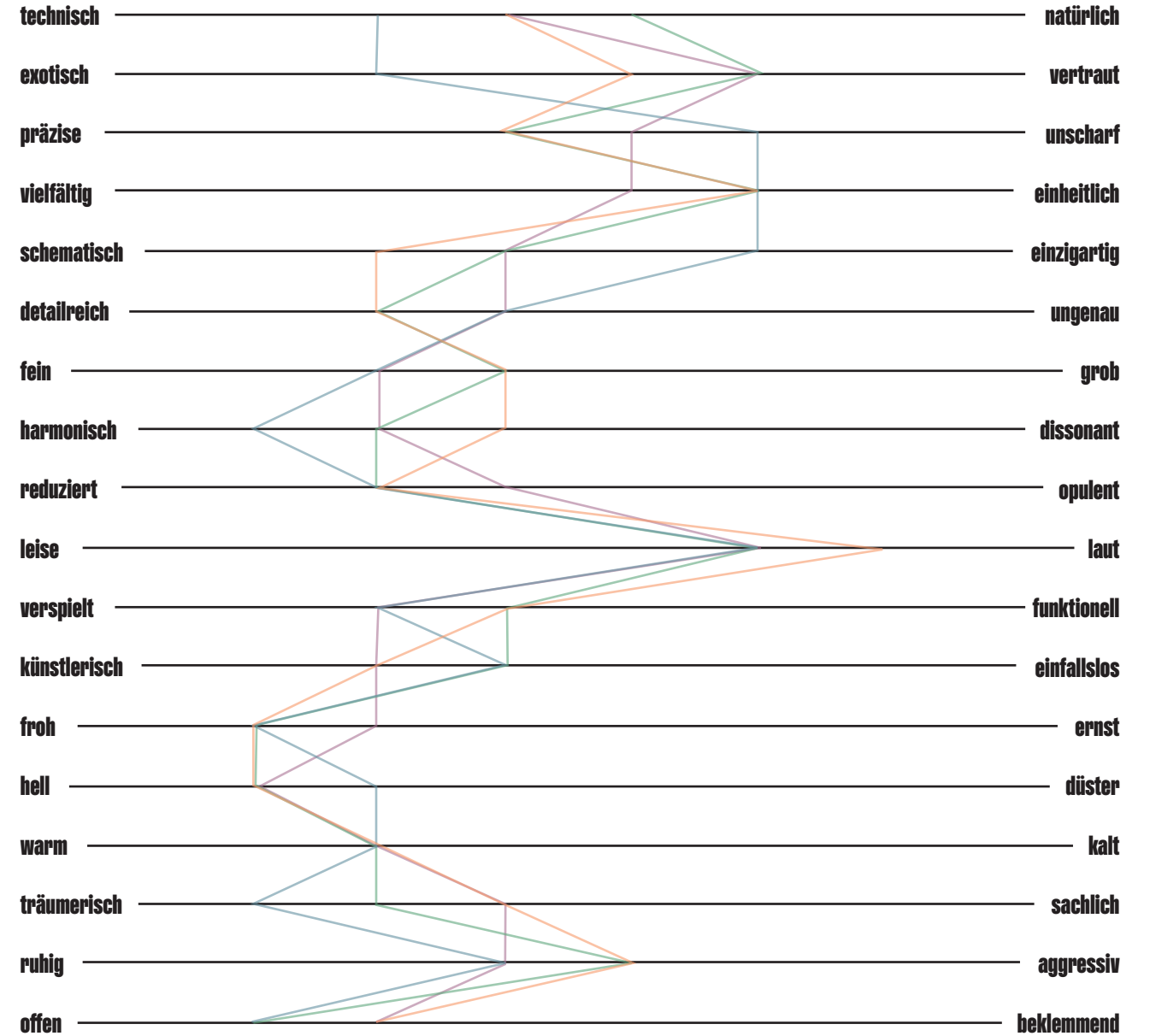
high hat



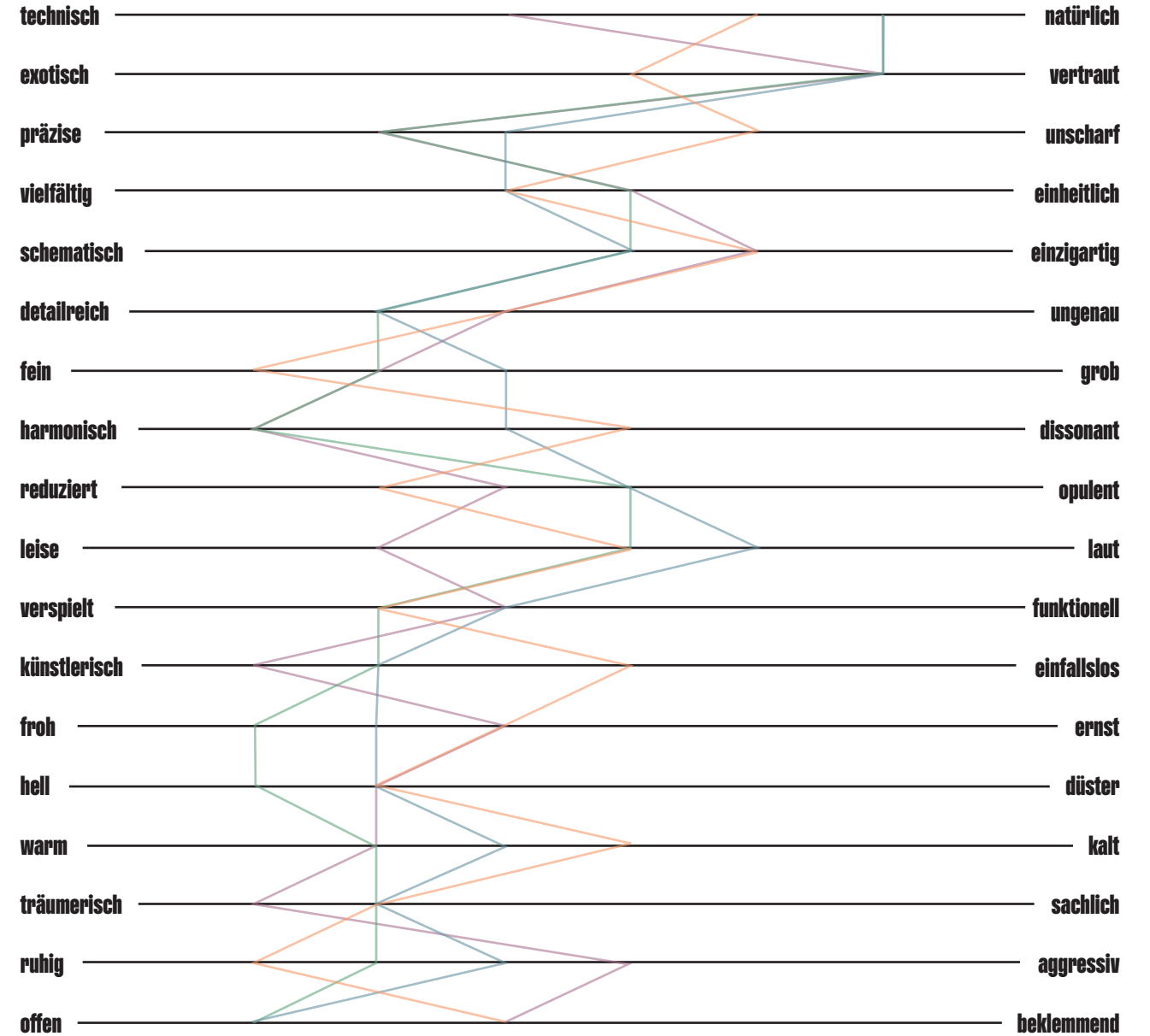
crashbecken



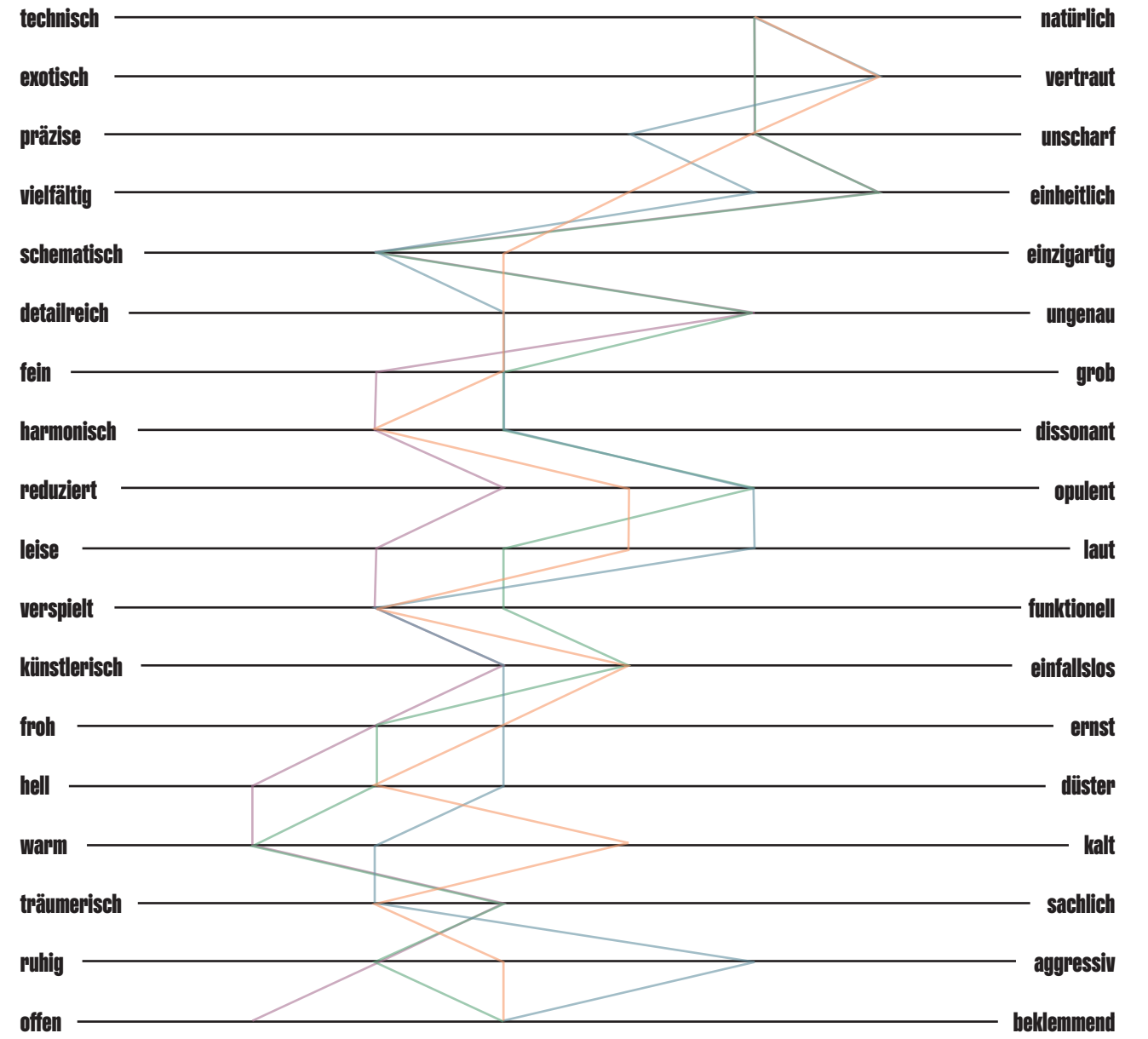
piep



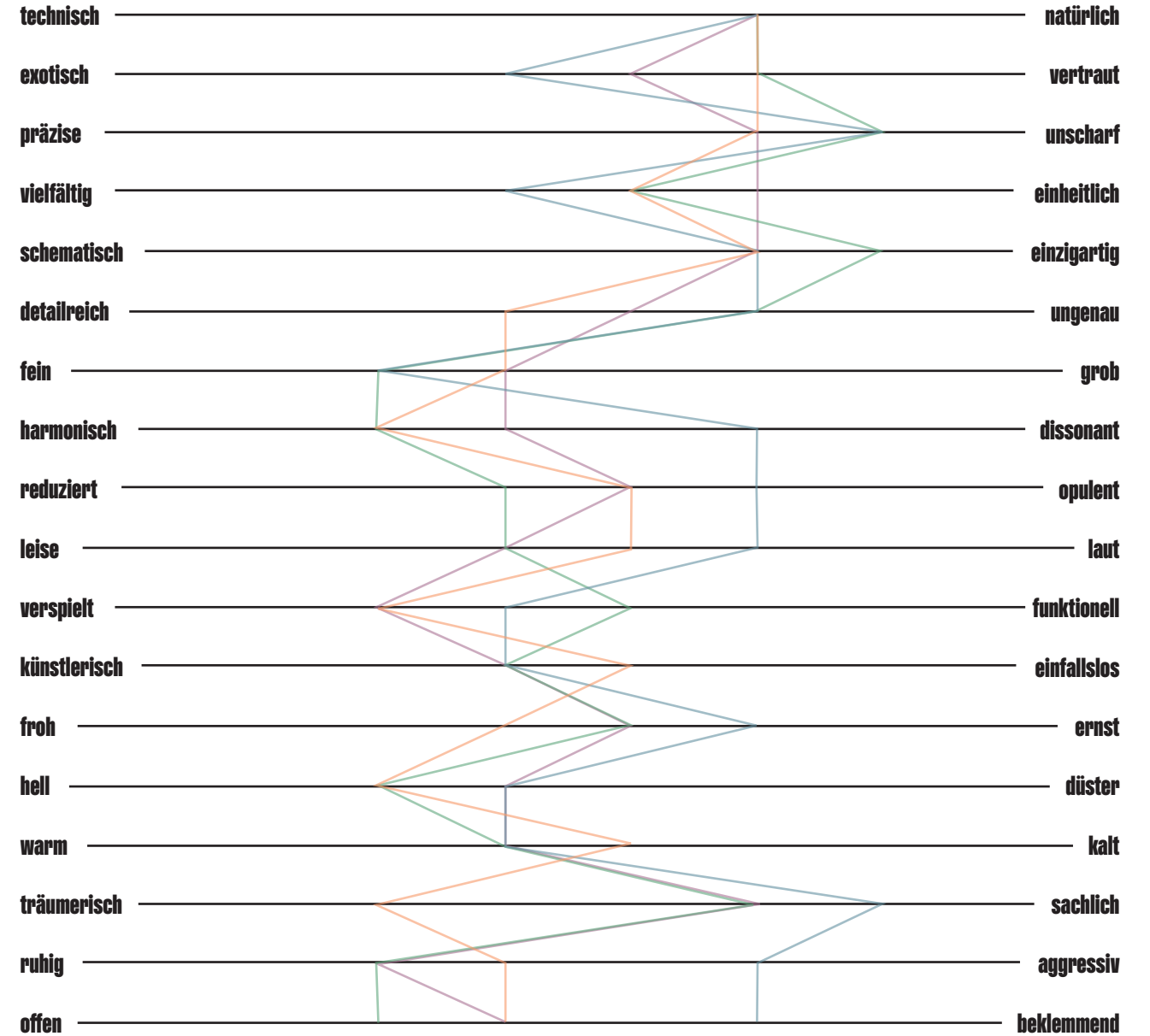
tropfen



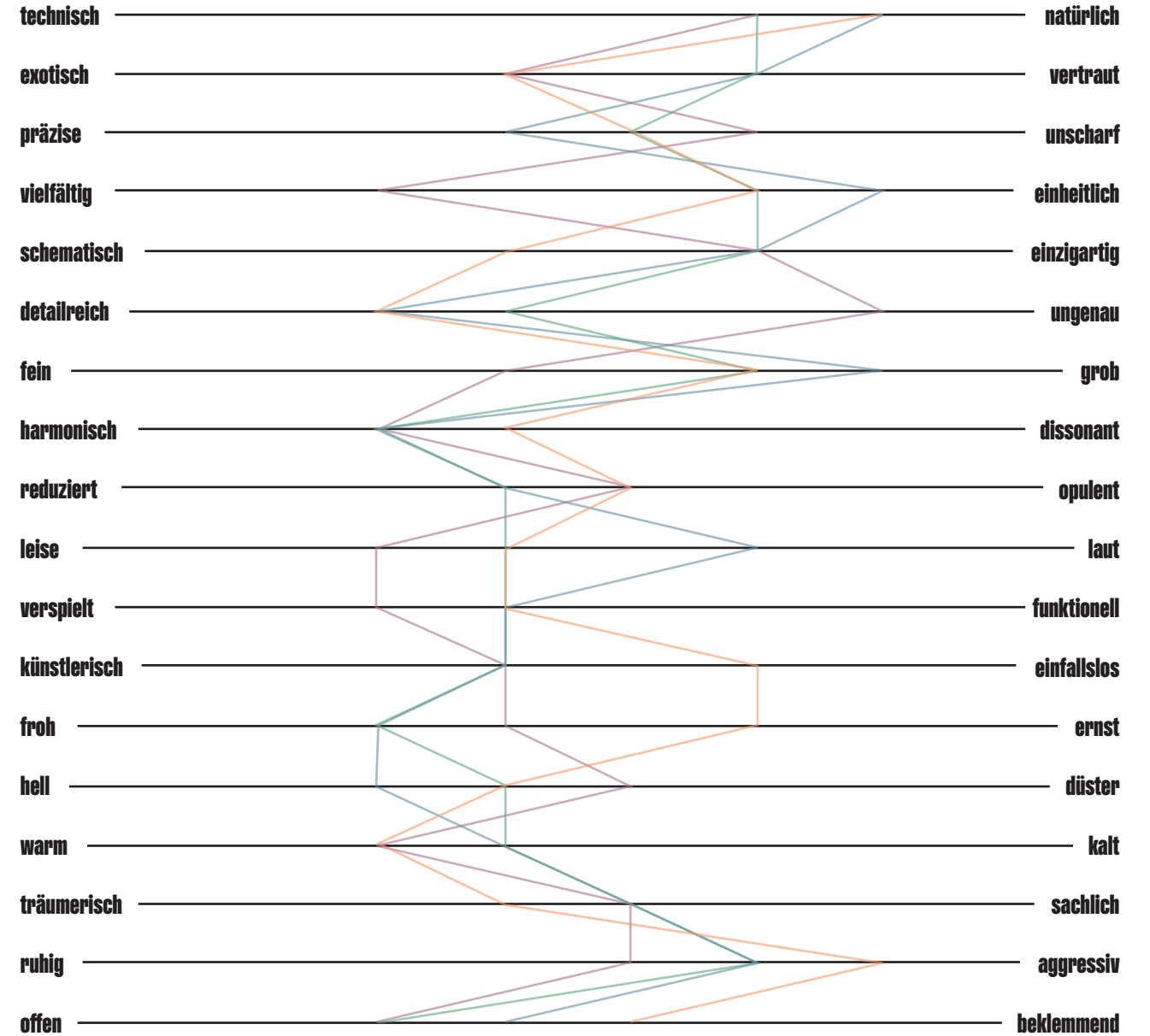
rassel



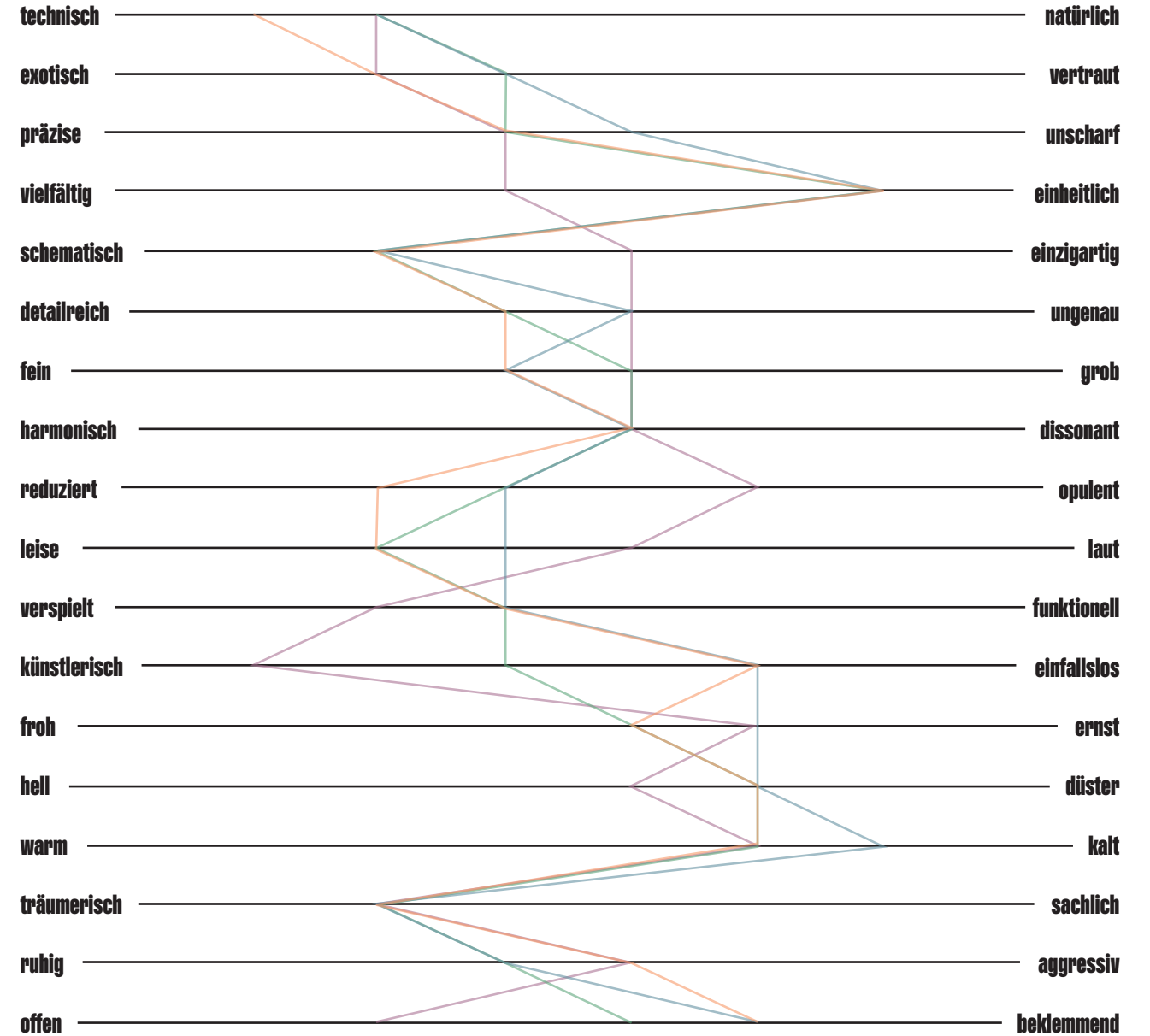
trash bin sound



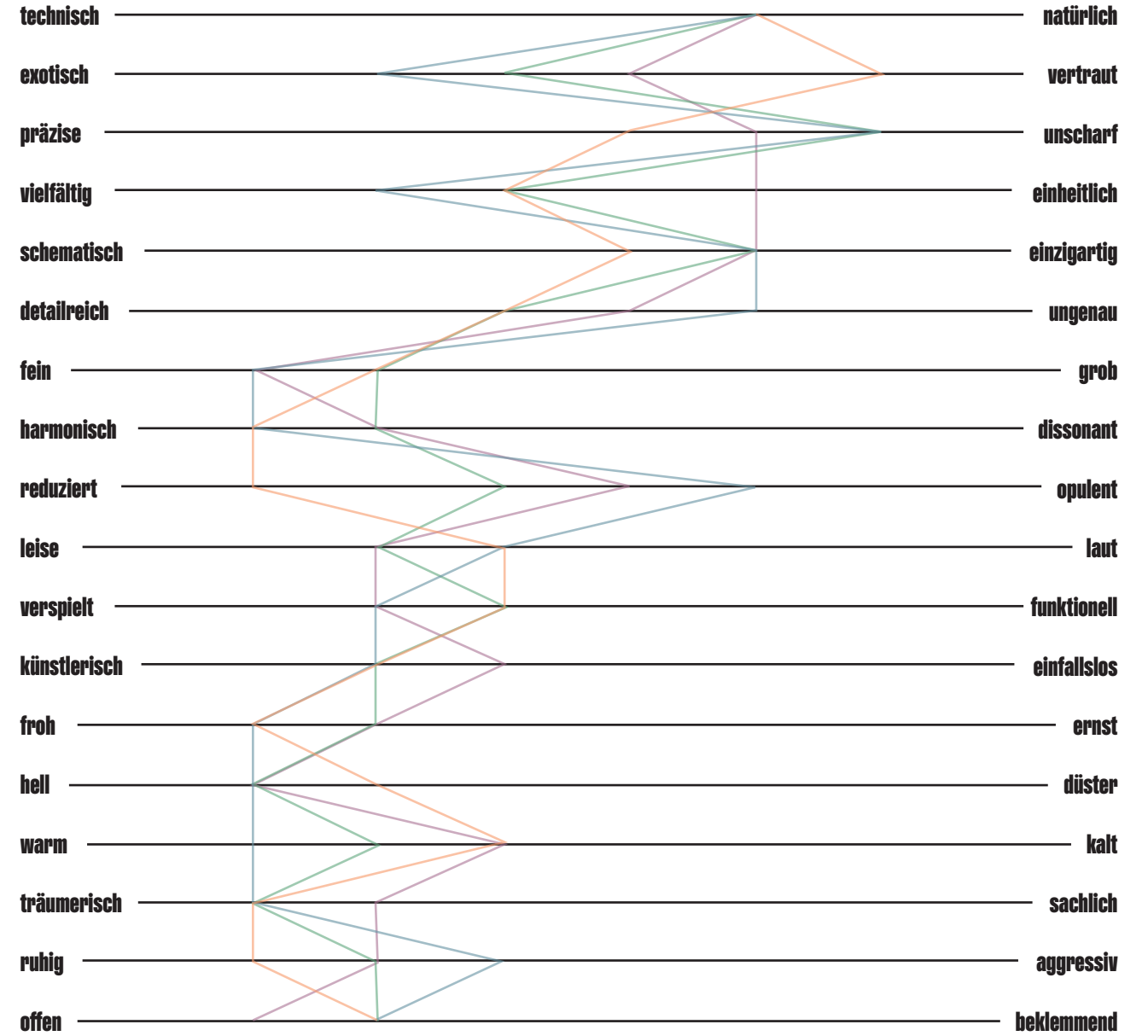
gurrio



wobbling kick



outro



Auswertung

UNSCHARF

UNGENAU

KALT

ERNST

GROB

EXOTISCH

BEKLEMMEND

VERSPIELT

TRÄUMERISCH

TECHNISCH

KÜNSTLERISCH

VIELFÄLTIG

DÜSTER

EINZIGARTIG

LAUT

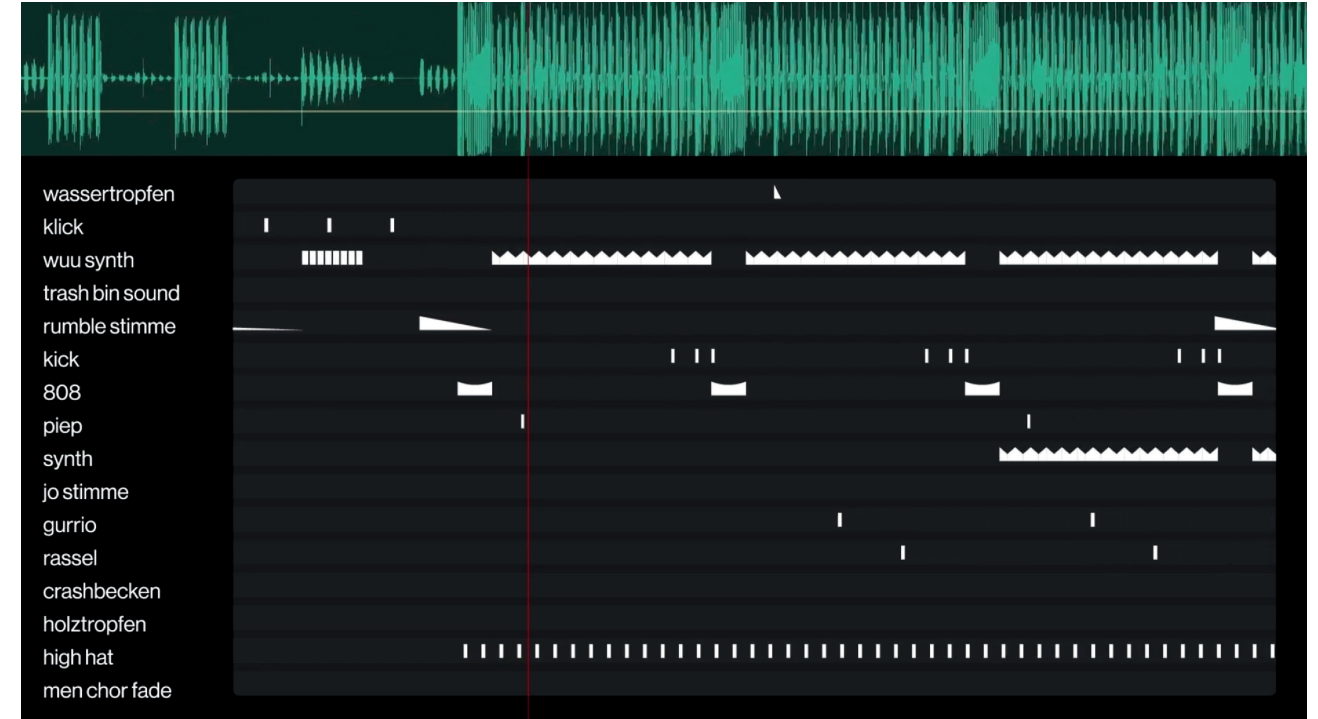
DISSONANT

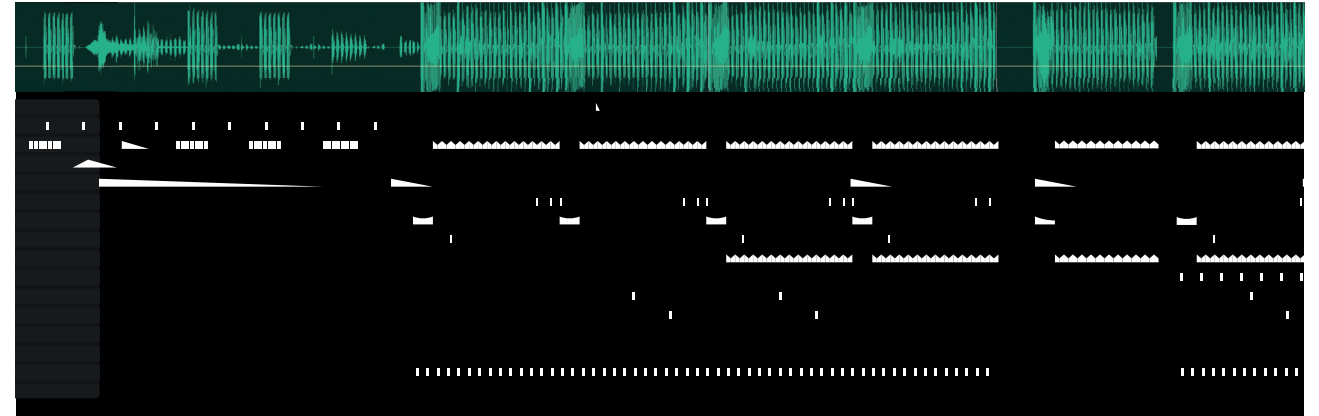
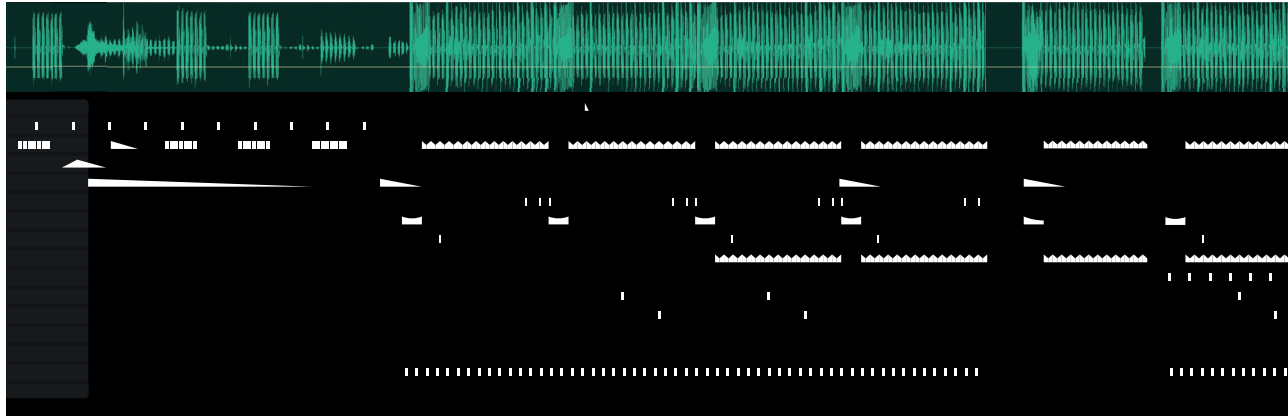
OPULENT

Tonspuranalyse

Um das Musikstück bestmöglich visualisieren zu können, begannen wir mit einer manuellen Analyse. Wir erfassten die Anzahl der Soundelemente und notierten, zu welchen Zeitpunkten sie im Abschnitt erscheinen. Dadurch erhielten wir eine klare Übersicht über die zeitliche Abfolge der Soundelemente und deren Eigenschaften.

Zusätzlich erstellten wir eine Hierarchie der einzelnen Soundelemente und ordneten ihnen vorläufig Farben und Formen zu. Diese visuelle Notation verschaffte uns ein genaues Bild davon, wann im Stück welche Elemente auftreten.





Morphologischer Kasten

Um eine effektivere visuelle Darstellung unseres Musikstücks zu entwickeln, verwendeten wir die Technik der Morphologischen Kästen. Wir analysierten jedes Instrument einzeln und überlegten uns verschiedene Merkmale wie Form, Farbe, Kontur und Bewegung. Diese Merkmale ermöglichten es uns, die Adjektive, die wir den Instrumenten zugeordnet hatten, in visuelle Elemente zu übersetzen und dadurch eine klarere Visualisierung zu erreichen.

	Form	Farbe	Kontur	Bewegung
808	Viereck	Schwarz	Schwarz	Echo/wird größer
synth	Viereck	////////////////	Schwarz	rauschen
jo stimme	Viereck	////////////////	Schwarz	geschubse
kick	Viereck	Schwarz/Weiß	Schwarz	Pochen
rumble stimme	Viereck	Schwarz/Weiß	////////////////	zur stimme wachsend
high hat	Viereck	Schwarz/Weiß	Schwarz/Weiß	flackern
holztropfen	Viereck	Schwarz	Schwarz	verblassen
klick	Viereck	Schwarz/Weiß	Schwarz	drehen pro klick
gurrrio	Viereck	Schwarz	Schwarz	360 drehung
crashbecken	Viereck	Weiß	Weiß	größer werden

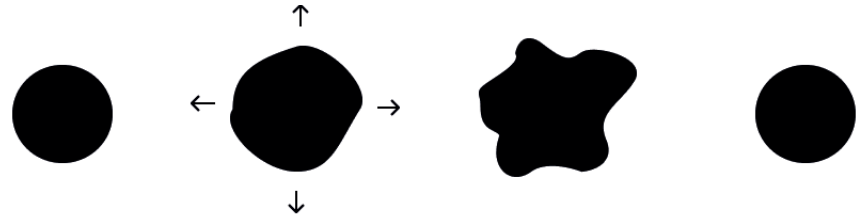
Umsetzung

Skizzen

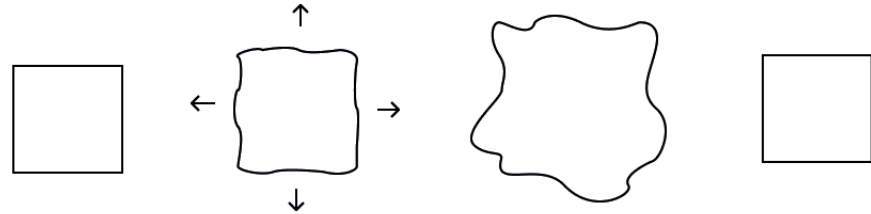
808

Größe verändern, kontur ändert sich, mächtig

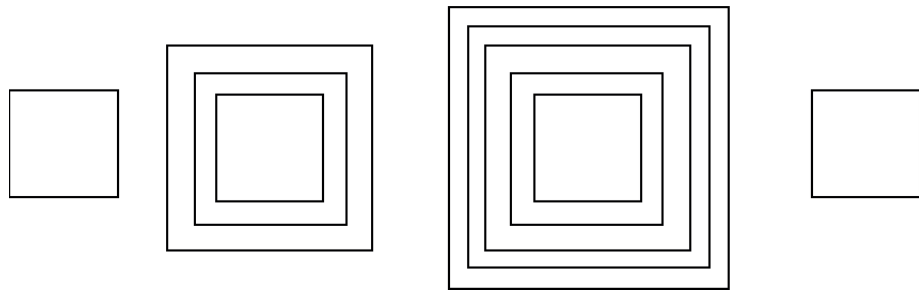
Morph:



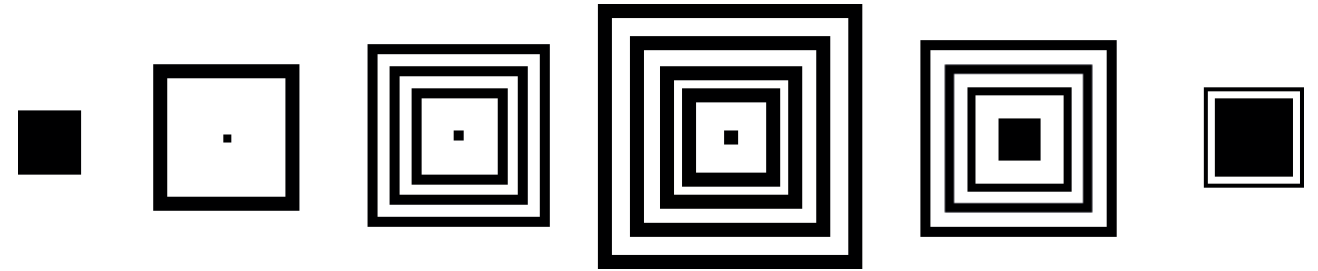
Morph:



Tunnel:



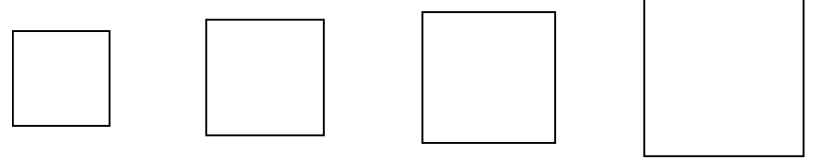
Final:



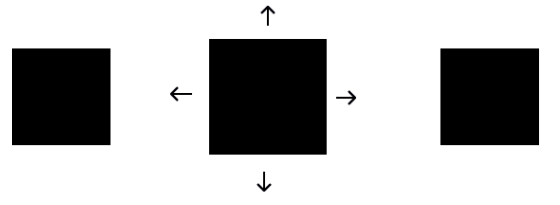
Kick

Eine Art Pochen oder akzent

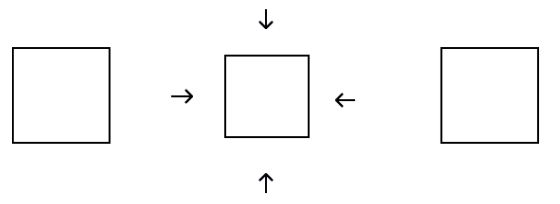
Größer:



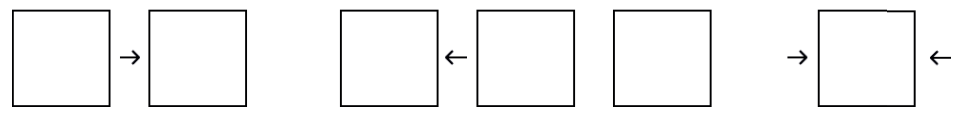
Pochen raus:



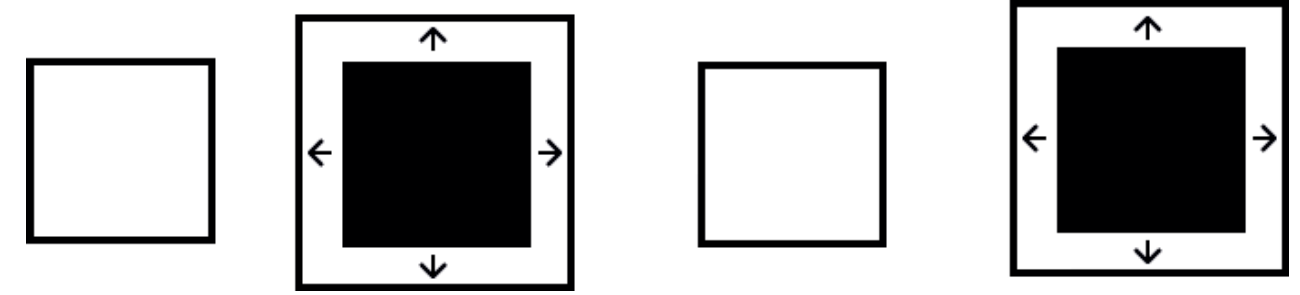
Pochen rein:



Doppeln:



Final:

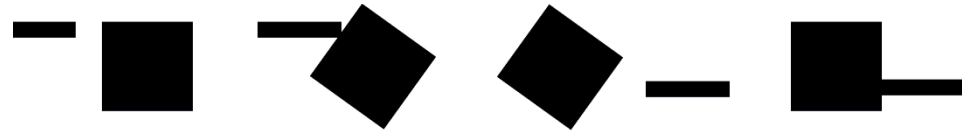


Jo Stimme

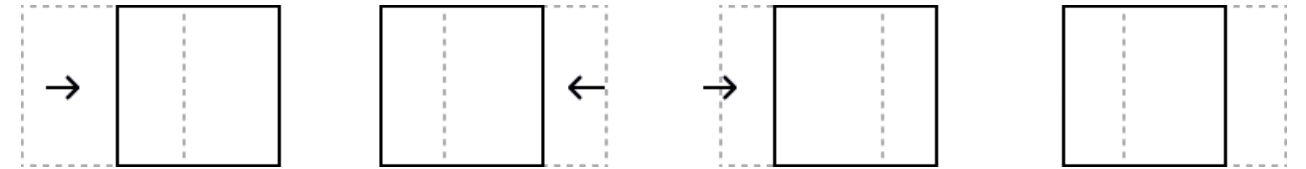
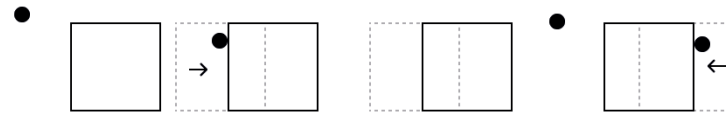
Position änderung, macht positions des objekts

Final:

Schubsen:



Auswirkung:



Positions wechsel:

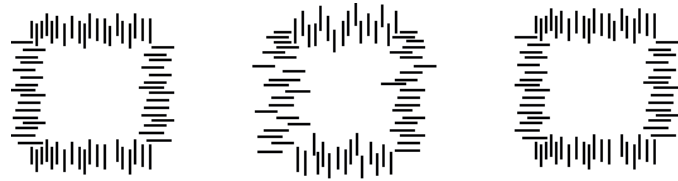


Synth

Wackelig, Durchgehend

Final:

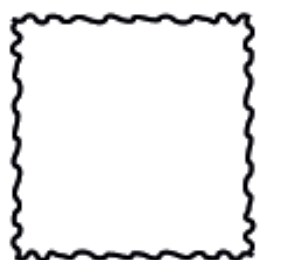
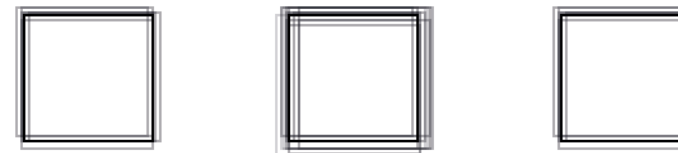
Störung:



Verschieben:



Pochen rein:

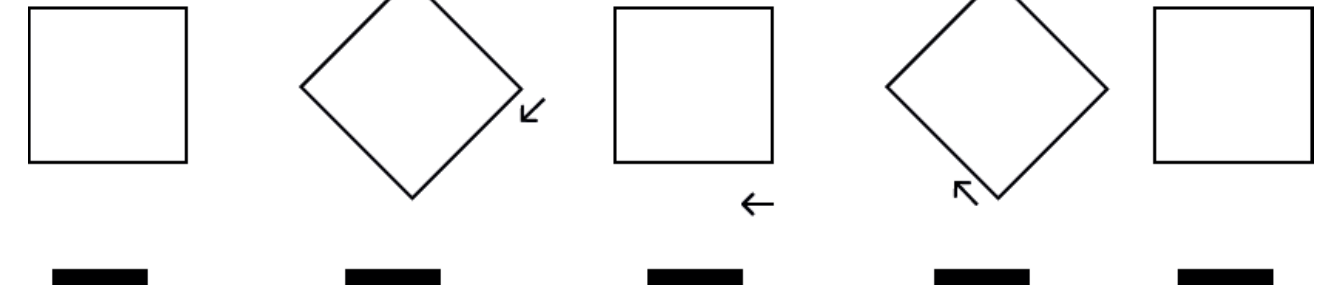
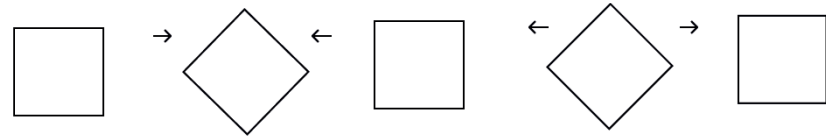


Klick

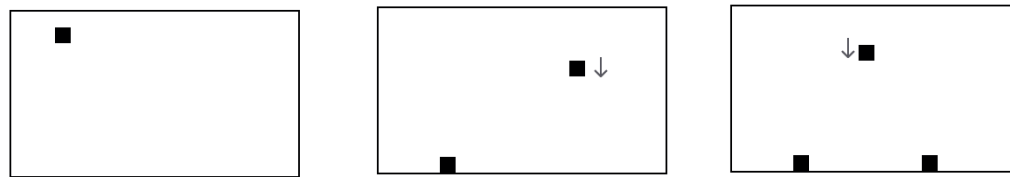
Drehen, Bewegung pro klick

Final:

Kippen:



Tropfen:



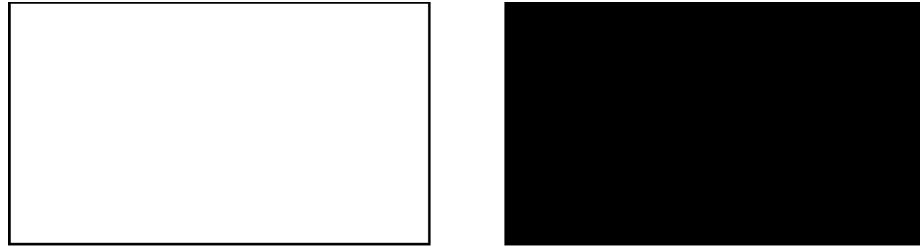
Tropfen:



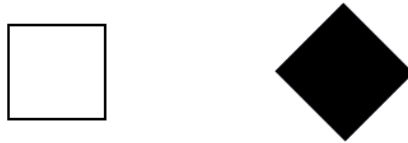
Trash bin sound

starker cut

Morph:



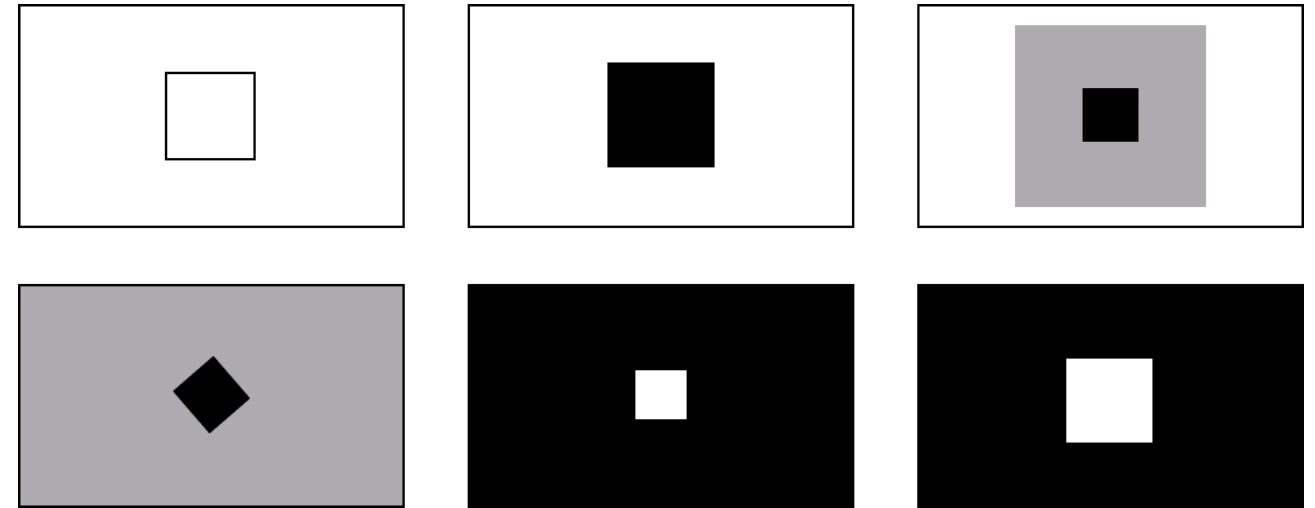
Morph:



Tunnel:



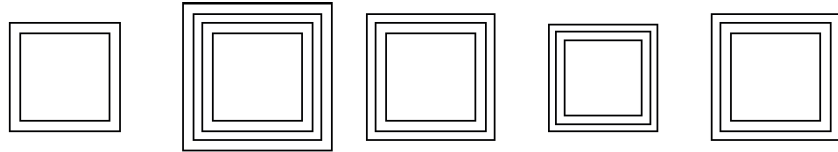
Final:



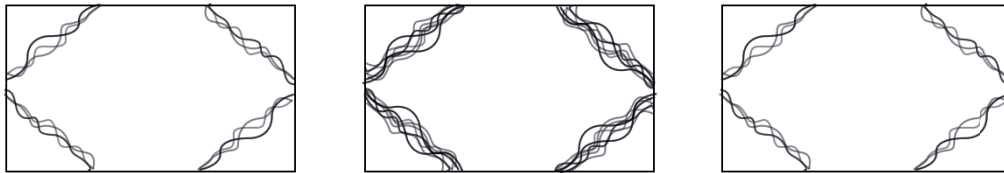
Rumble Stimme

Echo, vermehrfachern

Morph:



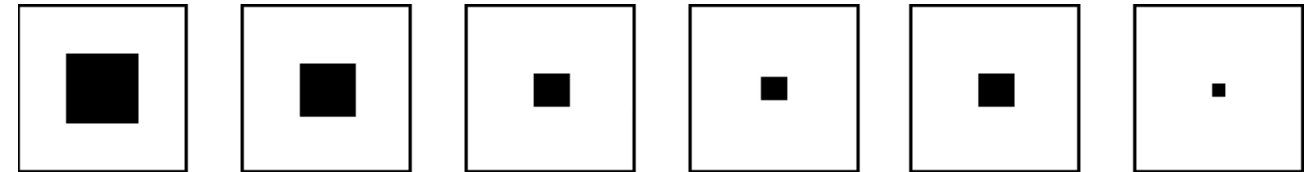
Morph:



Tunnel:



Final:



Holztropfen

tropfen, zoomen

Morph:



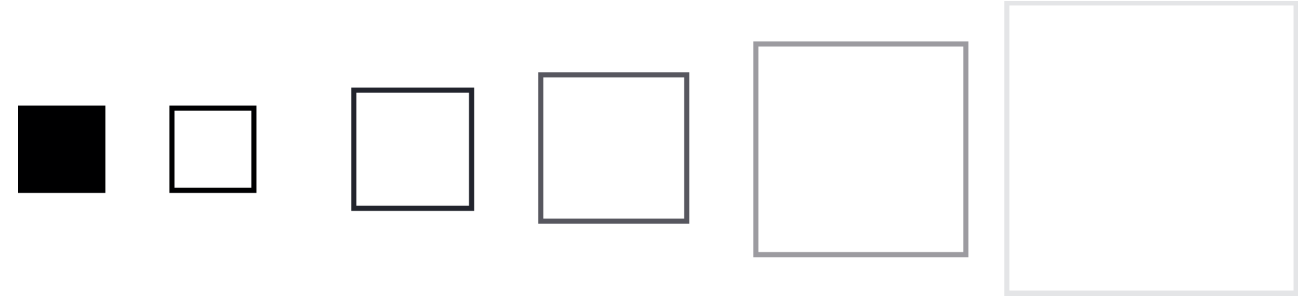
Morph:



Tunnel:



Final:



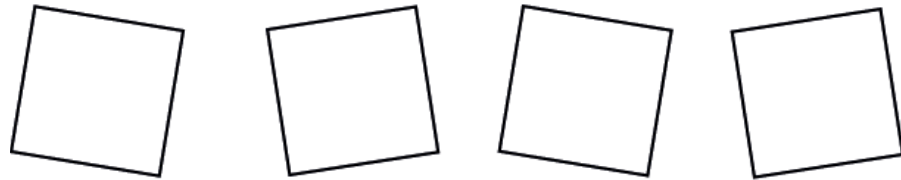
High hat

wabbeln, Flackern

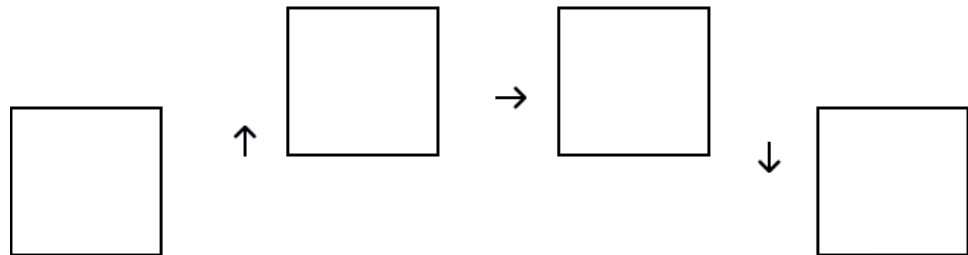
Morph:



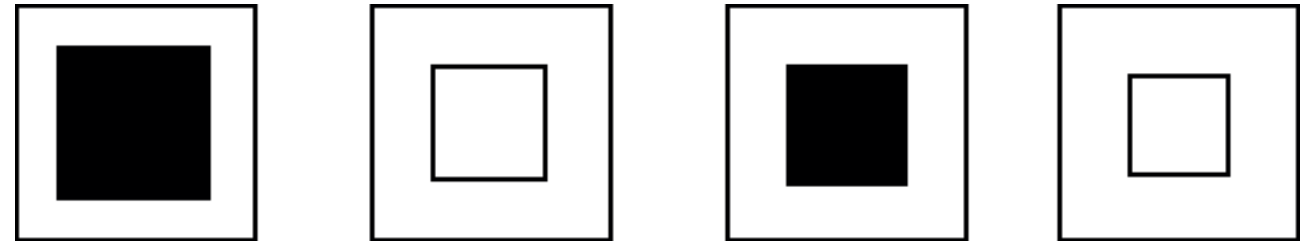
Morph:



Tunnel:



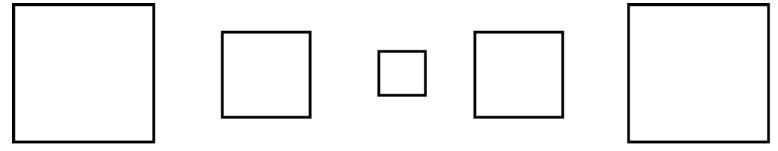
Final:



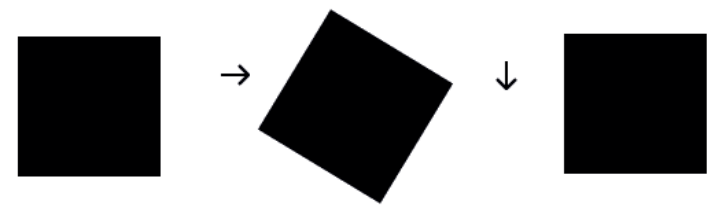
Gurrio

steigerung

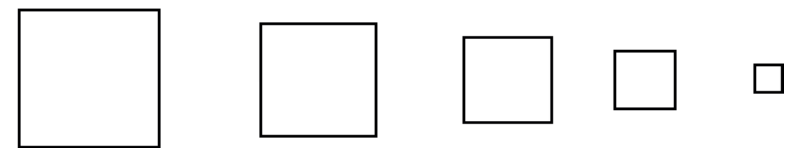
Morph:



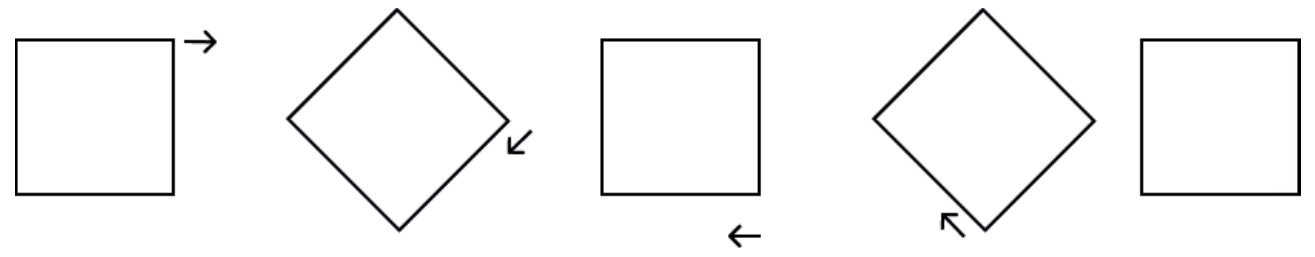
Morph:



Tunnel:



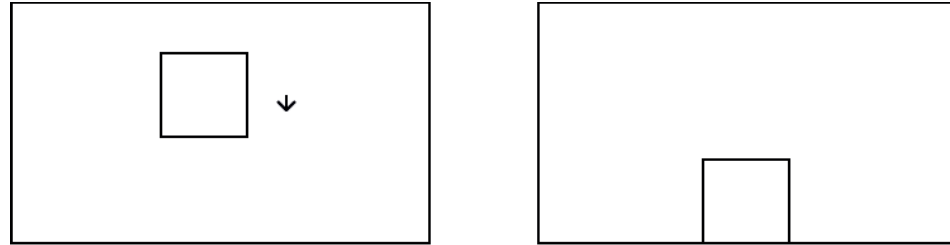
Final:



Crashbecken

starker cut

Morph:



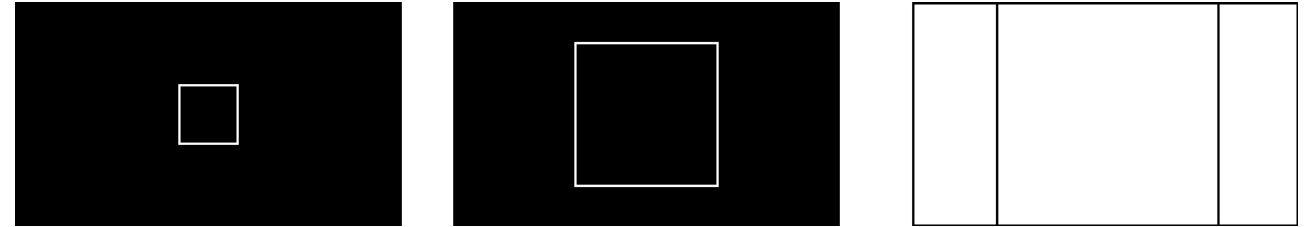
Morph:



Tunnel:



Final:



Entwürfe

Wuu Synth?
winierend, wackelnd im Hintergrund

Klick
im Hintergrund, linear, gleichmäßig, leichtes bouncen
diagonalektor vibre -> springendes schoben des ganzen bildschirm

wischen
(von hinten nach vorne) von außen nach innen

auffaden
von Vordergrund in Hintergrund bis es in der „unendlichkeit“ verschwindet

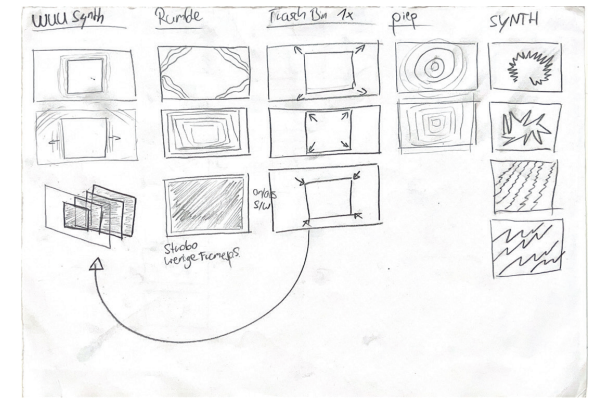
tropfen
von oben nach unten, fragmente fallen bei aufpaß weg

peppe
alles was vorher passiert ist, passiert jetzt andersrum

hohes wackeln, überhörend, aufbauend

rumble strome
im Hintergrund, dezent, etwas vorerst

bing
Vordergrund, hoch, überhörend, aufbauend



jo stime
tief, etwas im Vordergrund, punktuell aber nah aneinander (basi stressig)
„von unten raus“ like vorgepreßt

kick
pochen • -> • -> • -> 2x
mäpchen • -> • -> 1x vielleicht lokal 3D rumernschen

gerio
ruhig, aufsteigend, eher

classic Synth
schnelles, hartes etwas, überhörend
visu.: wie streckenbleiben, verzögert werden
wie in nem horrorfilm strecken

auffaden
bis alles weg ist

bing
wie schlagen an eine kugelschale

2. OP. präsentation
10. OP. doku
11. OP. feedback

frash bin sound/wischen
erhebt sich öffnend
-> fällt dann geschlossen zusammen

piep
ausstrahlend

Synth
höster ton, hart, spitze
teile gehen in versch. richtungen
als selbstständiges objekt
(rück-zack linie)

jo stime
hauptelement wird gefressen von „jo-elementen“
(mglw. geschubst)
bei jedem „jo“, noch links/rechts geschubst
von hinten
schubsen wie nur mit linien
an „schubstelle“ angezeigt

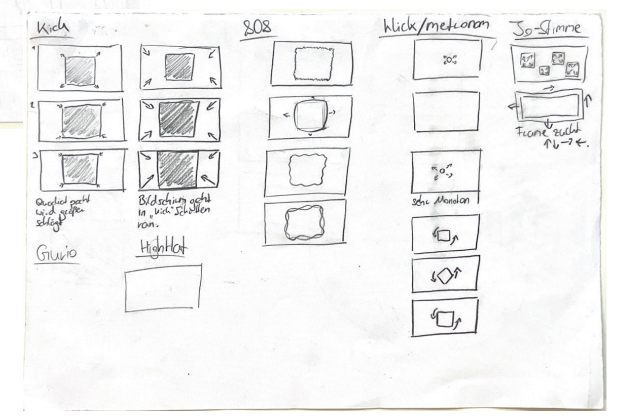
Kick
hart, großer bouncen, „bildschirm vibrier“ kre; like a punch

808
(linien verschieben sich / überlagerungseffekt)
oder

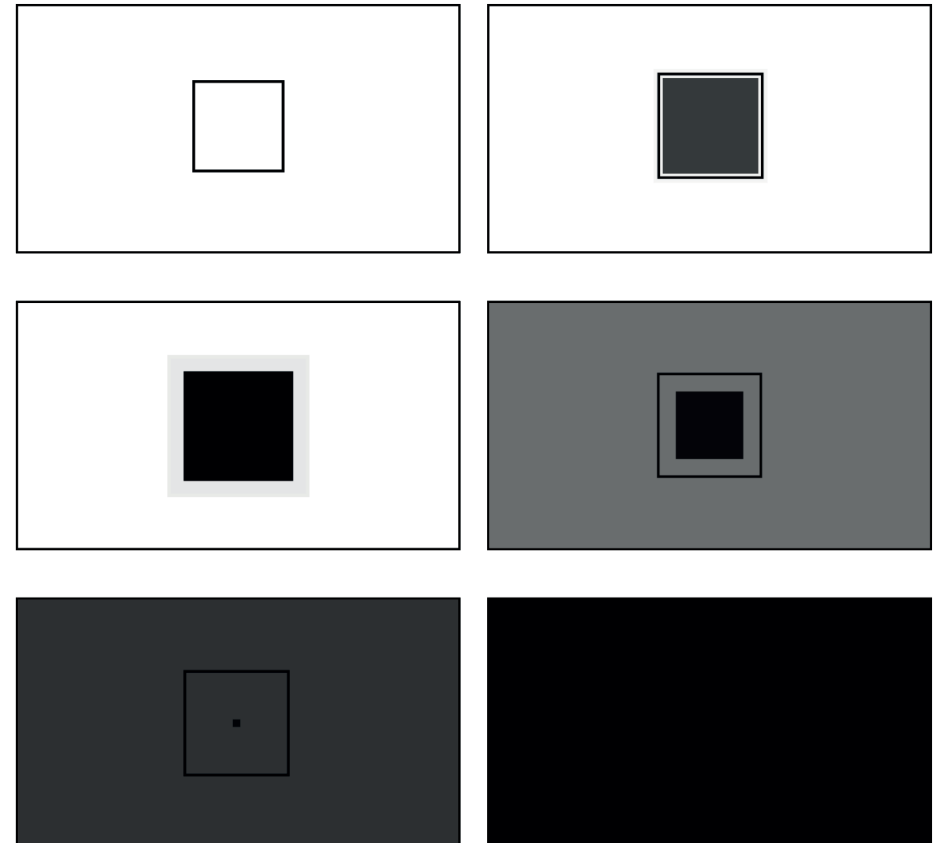
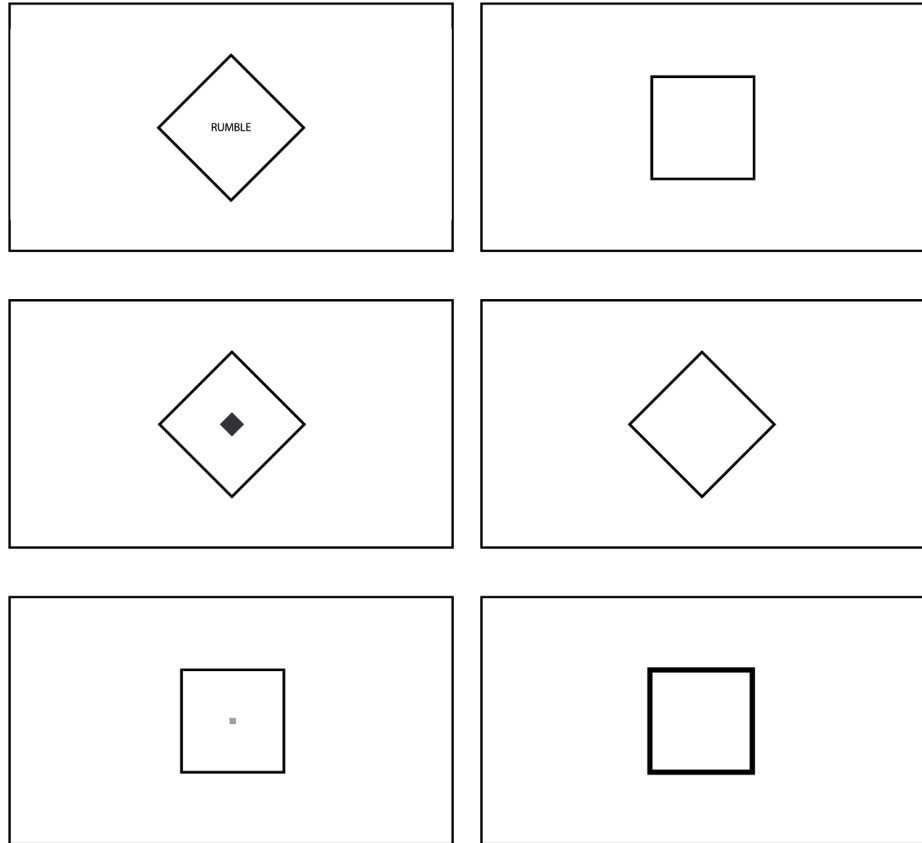
Klick
durchgehend von anfang bis hochzeit
kleiner leuchtpunkt
leichte drehung bei jedem klick
(uhr vibre)

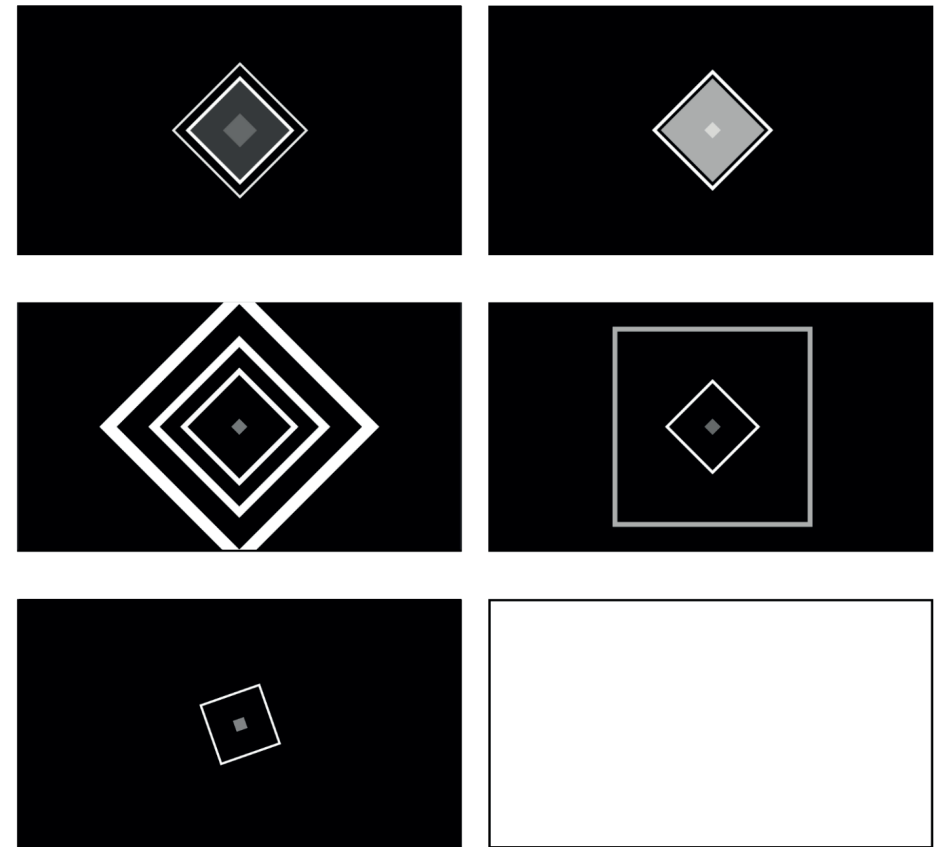
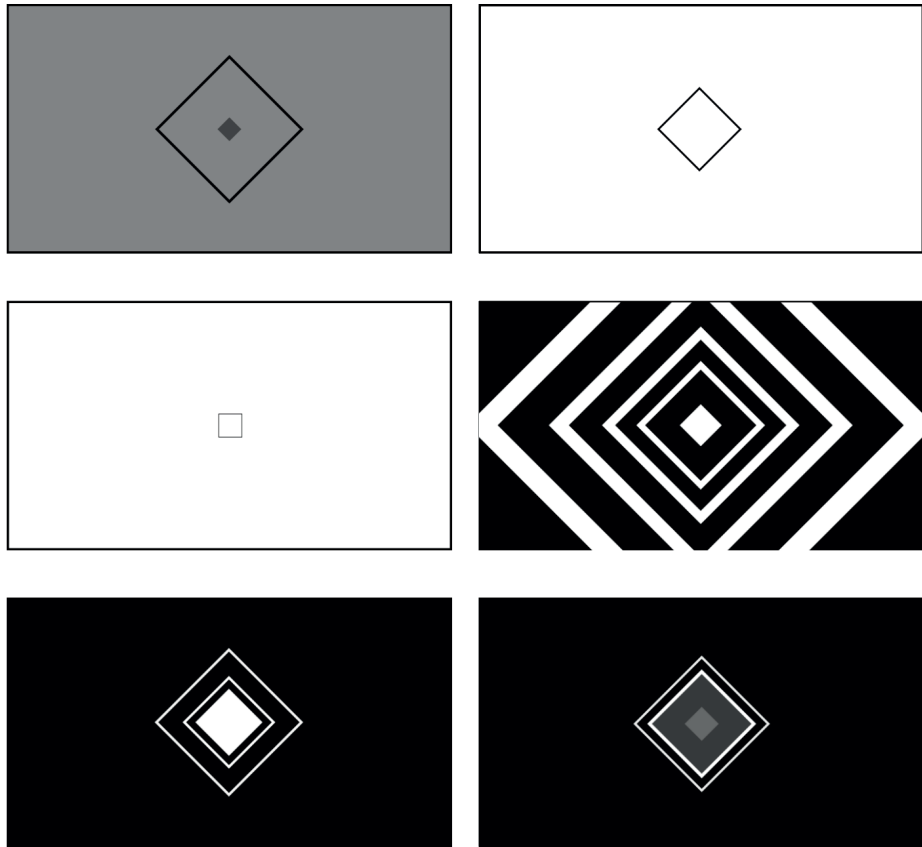
Wuu Synth
hartes vibrieren
ganzer bildschirm vibrier
(mglw. so stark, dass etwas anderes an rand kratzt)

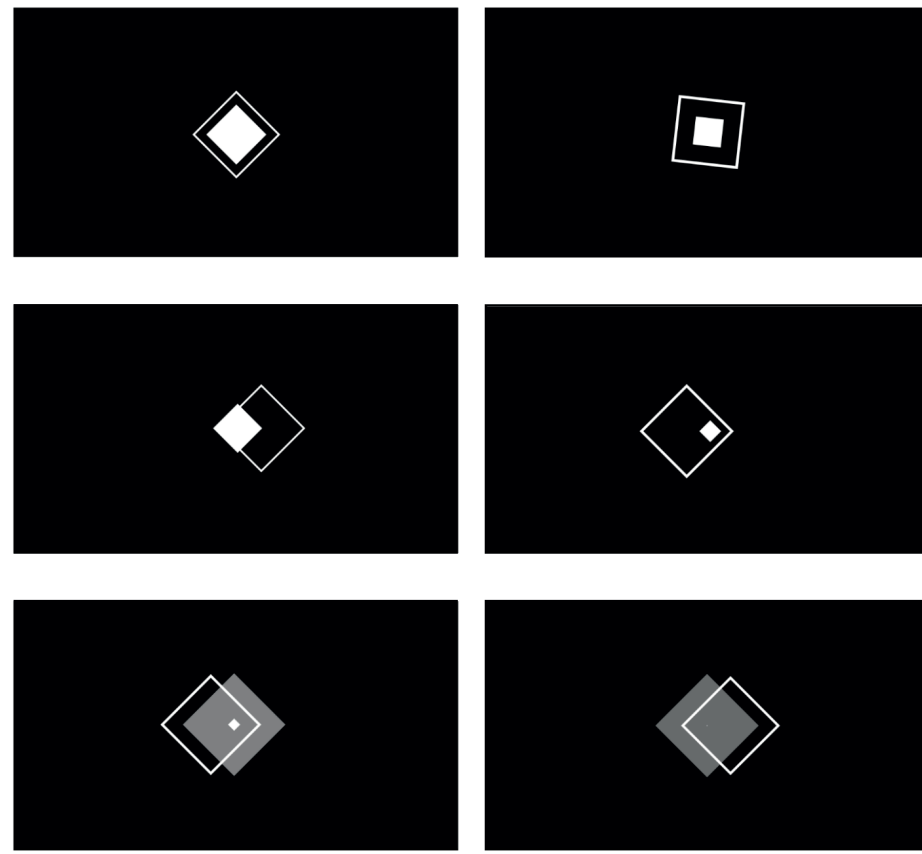
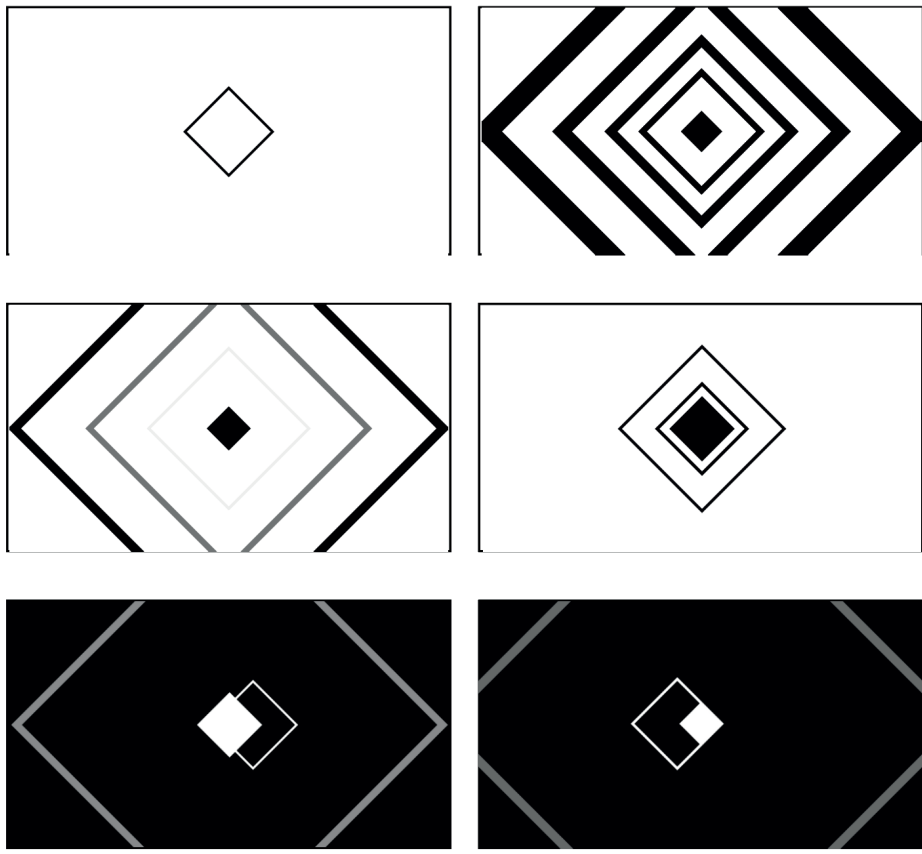
rumble strome
kriechen, die sich nach vorne und oben aufbauen, bis und wie nach vorne kippen
linien nach außen bis tunnel
verschärfte am anfang -> bei davis rein/ausgehender version

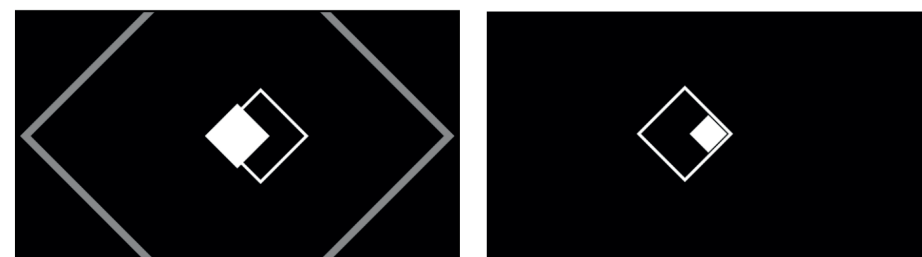
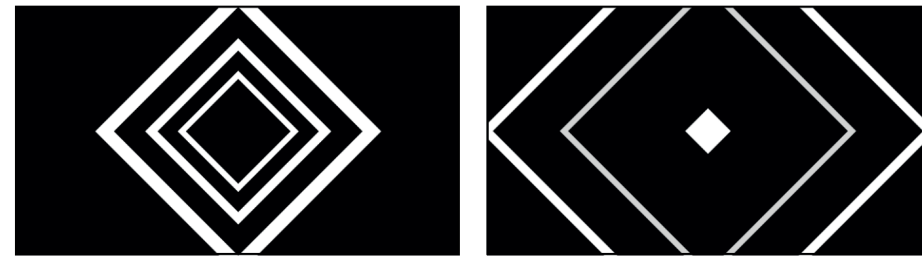


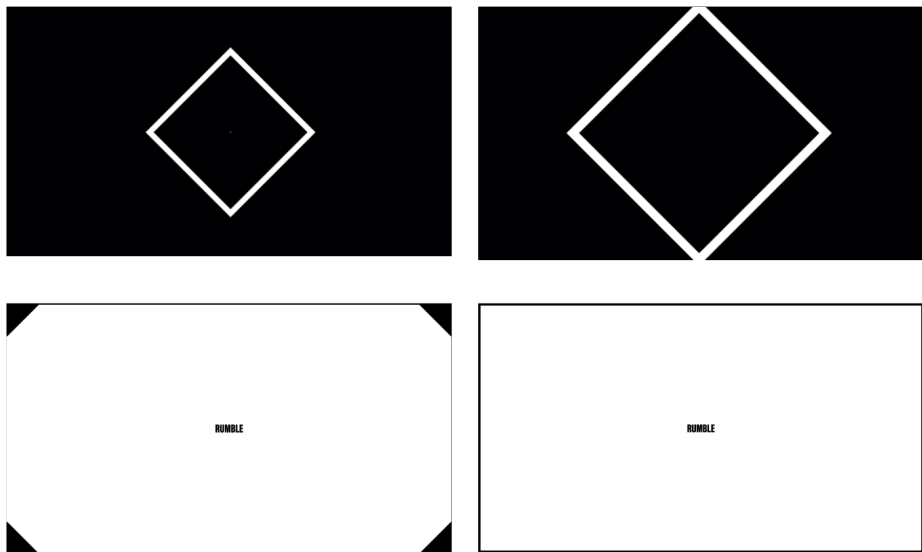
Finale Visualisierung











Audiovisuelle Gestaltung

Hochschule für Gestaltung
Schwäbisch Gmünd

Jessica Braun
David Baur
Franziska Strang
Medine Dogru

Kommunikationsgestaltung 3
Sommersemester 2024

Prof. Michael Götte
Claudius Schulz