OBSCURE

Dokumentation
Audiovisuelle Gestaltung

Jeanette Praetorius
Dominic Müller
Swantje Humbs

Betreut von
Ulf Harr
Claudius Schulz

KG3

Inhaltsverzeichnis

Recherche

1.1 Tracksuche
1.2 Moodboards
1.3 Weitere Tracksuche
1.4 Semantisches Differential
1.5 Finale Trackwahl

Analyse

2.1 Notationsanalyse
2.2 Morphologische Kästen
2.3 Erweitertes Moodboard
2.4 Skizzenfindung
2.5 Erstes Konzept

Umsetzung

3.1 Neues Storyboard
3.2 Entwicklung des Storyboard
3.3 Abschluss + Plakat

Recherche

1.1 Tracksuche
1.2 Moodboards
1.3 Weitere Tracksuche
1.4 Semantisches Differential
1.5 Finale Trackwahl

Wie die meisten Projekte begann auch dieses mit einer intensiven Recherche.
Worauf hatten wir eigentlich Lust? In diesem Projekt geht es wie bereits erwähnt um die visuelle Gestaltung eines bestimmten Musikstücks. Doch mit welchen Tracks lässt sich gut arbeiten? Was lässt sich interessant analysieren? Worauf hatten wir eigentlich Lust? Was lassen uns bestimmte Tracks beim Hören auch fühlen oder sehen? Damit beschäftigten wir uns während unserer Recherche.

1.1 Tracksuche

Da jeder von uns einen anderen Musikgeschmack hat, war dies eine echte Herausforderung, die unseren Horizont erweiterte. Jedes Gruppenmitglied hörte sich auf zahlreiche Songs an und stellte eine persönliche Favoritenliste zusammen. Diese hörten wir uns anschließend gemeinsam an und markierten die Titel, die uns am meisten überzeugten, mit einem Herzsymbol. So entstand eine erste grobe Auswahl.

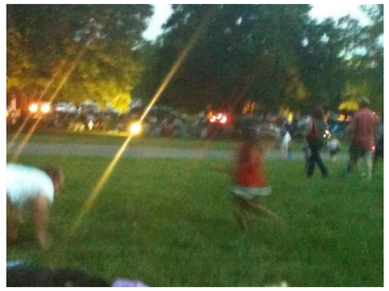
Genre	Track	Link
ghoststep, minimal dubstep, classic dubstep, deep dubstep #dub techno, #dubstep, #dub	Sub Basics, Vapour	https://open.spotify.com/intl-de/track/1Kjh46jVpkvJTIdL17YxSj?si=0e71fd20e0284335
Downtempo, Psybass, Glitch-Hop und Organic Bass	Breeeth, Templo	https://open.spotify.com/intl-de/track/1eriO5xoGCUY1eA5eCilfz?si=d4bf2601a4104bfc
Deep Dub, Downtempo und Psybass	Modul 29_14	https://open.spotify.com/intl-de/track/0OrDs5db6bABQvKs7JowoK?si=5354ca1cbed648b4
Deep Rhythm Focus	Assembly, Bam Jam	https://open.spotify.com/intl-de/track/5mgfIX71JVHpVomQoQGhnG?si=39e7ca15dc3f43dc
	Dreamers Wake, Rival Consoles	https://open.spotify.com/intl-de/track/320ePMZ8X0ugeffZk0wNzY?si=19a170e24cd64adc
	Lone swordsman, Daniel Avery	https://open.spotify.com/intl-de/track/2gs3ytLZiqjY5xki3bAFLM?si=a11e97e3642a4a6b
minimalism alternative rock	Coolverine, Mogwai	https://open.spotify.com/intl-de/track/03LmRelHRsqhp4qFr5X7GE?si=0fe3c244760644c0
latin minimal	Pollypone Rec.	https://youtu.be/uQiN6_y0WgA?feature=shared

Genre	Track	Link
RnB, Soul, Hip-Hop, Ambient	Vivian, Pax	https://open.spotify.com/track/02PHrDf5whgY3uVtwZswmL?si=ylFGtNH9SH6QrRkJSff-oA
Vaporwave	SimpsonWave1995, FrankJavCee	https://open.spotify.com/track/0qqRNnwh86N1XBV94GVgQN?si=aqu7Z6LqSaebTBLAMODv5g
Breakbeats, Hip-Hop, Dubstep, Drum&Bass	Obscure, Detox Unit	https://open.spotify.com/track/7iXkmL9qM7Di7LQGmJ2Cry?si=GFgQFXWTQamtzd9s-KsUBg
Dubstep, Glitchpop, Electronic, Ambient	Voyage, Perkulat0r	https://open.spotify.com/track/3VTTCv2b6YZyjly3G1eovS?si=xNcceFAkRFmH-4kvPLwC9A
IDM, Experimental Electronic	Odyssey, Rival Consoles	https://open.spotify.com/track/3pAlKMwng8S0zlKL71qlZD?si=8nyuzvBNTbuNZQxnjvbt3Q
	June Westfield Music	https://youtu.be/DcW16PegrX4?feature=shared
minimal house	Mungo Sound Machine	https://open.spotify.com/intl-de/track/6bjmRqC324VfsayPOS4hol?si=59d28c561d224fb7

1,2 Moodboards

Nachdem wir eine grobe Auswahl von drei Lieblingstracks getroffen hatten, erstellten wir zu jedem ein Moodboard mit Bildern und Begriffen, die uns beim Anhören in den Kopf kamen. Unsere drei vorläufigen Favoriten waren Breeeth von Templo, Voyage von Perkulator und Obscure von Detox Unit.

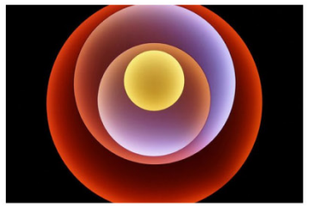
surreal



schillernd,
glänzend



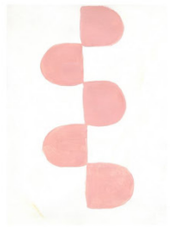
pochend



wässrig, flüssig, trocken

rund

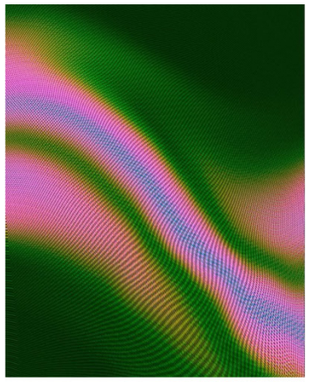
hin und her,
langsam



organisch

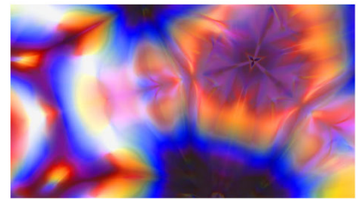
01.

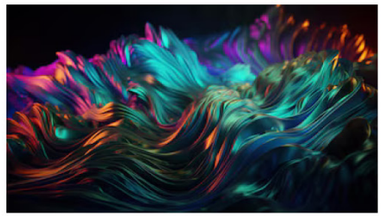
meditativ



verspielt

viel





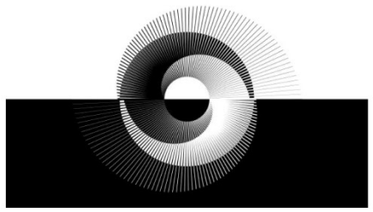
tranceartig





schwebend

tack, blubb



gut und böse







bebend

drehend,
tanzend



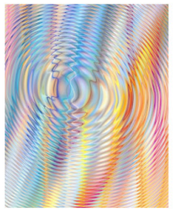
nostalgisch

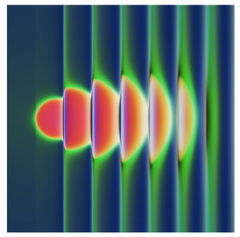
aufflackern

Breeeth, Templo

sanft - hart



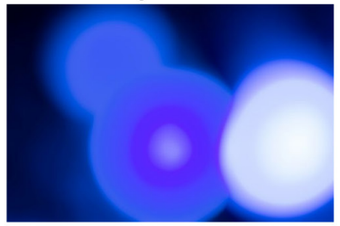




dumpf, tief

abgerundet

im Fluss



außerweltlich

weich

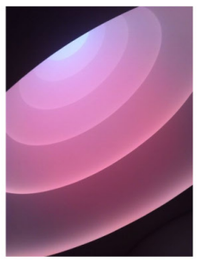


locker

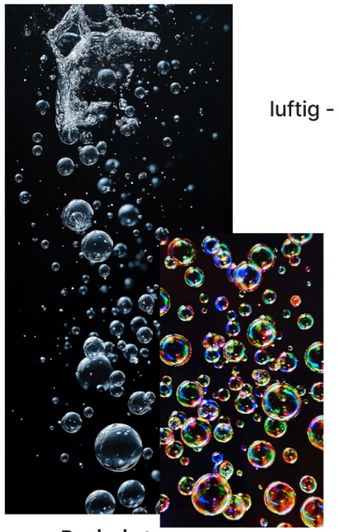


sauber

schimmernd



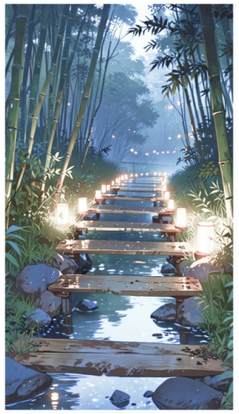




luftig - stickig



tropisch



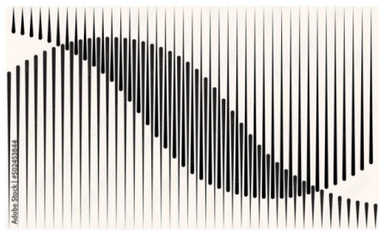
dynamisch

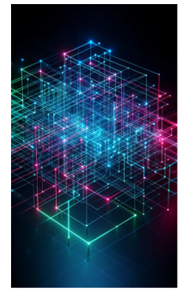
nie ganz greifbar



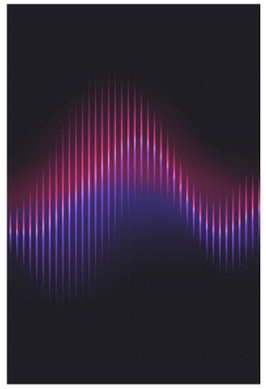
frei

Voyage, Perkulator

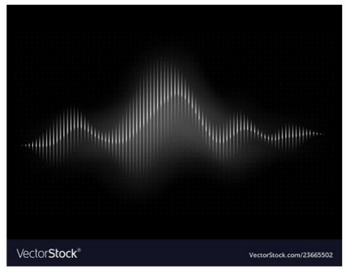




Pieks



dynamisch



flatternd

hoch und tief

rau

nachhallend

kalt

laut



unruhig



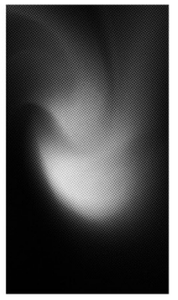
treibend

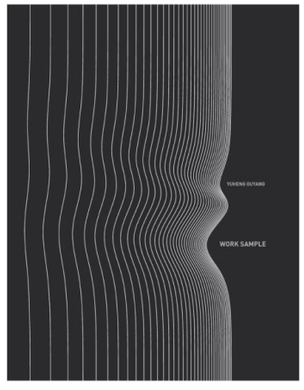
wellenförmig

maschinell

geheimnisvoll

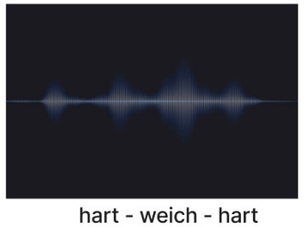
dumpf





chaotisch - geordnet - chaotisch

beisend



elektrisierend - Spannung kommt - Spannung weg....

hart - weich - hart

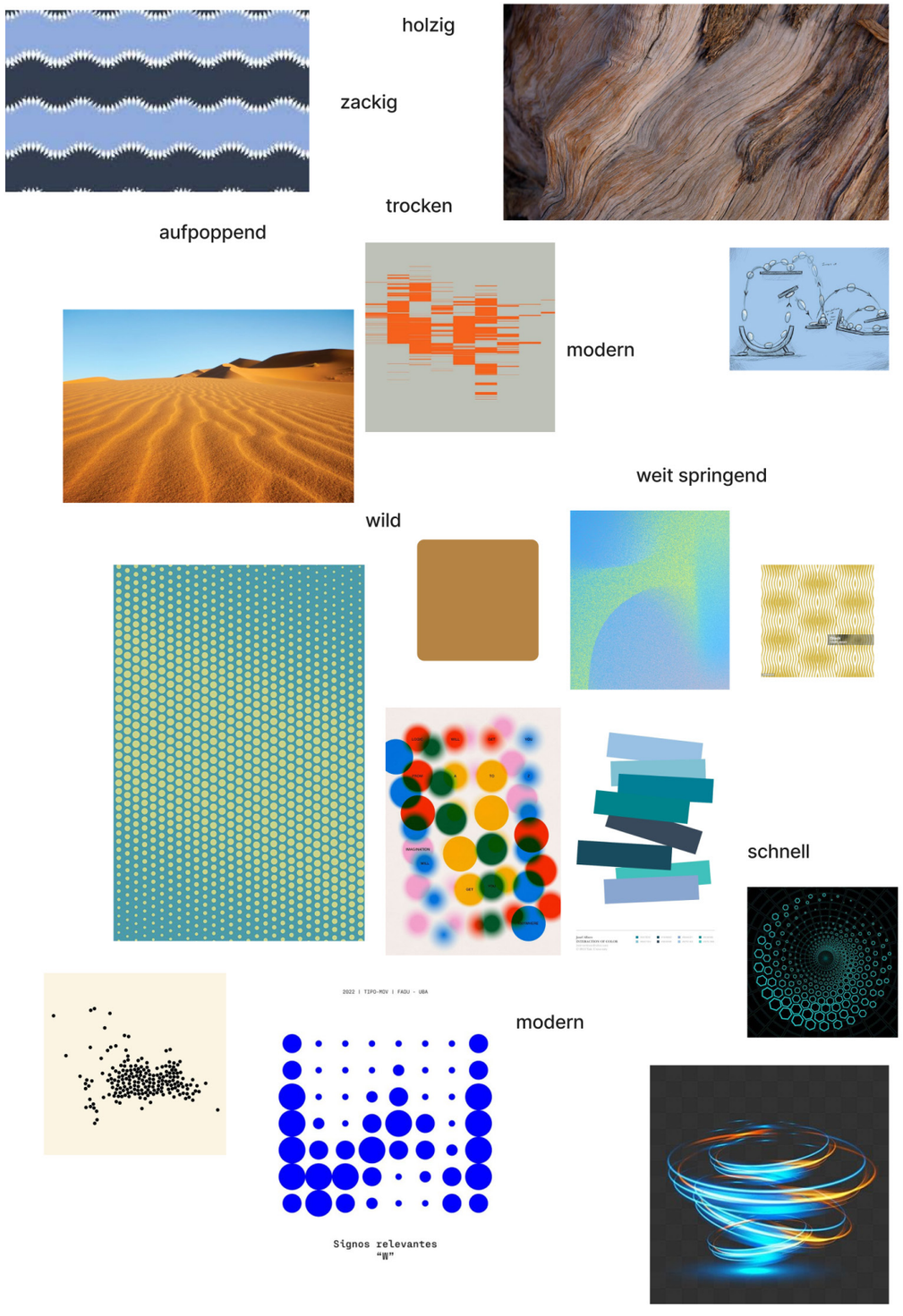
dystopisch

Obscure, Detox Unit

1.3 Weitere Tracksuche

Obwohl wir bereits eine vorläufige Auswahl getroffen hatten, wollten wir noch einmal zum Ausgangspunkt zurückkehren und mit frischem Blick weitere Tracks anhören – in der Hoffnung, doch noch etwas völlig Neues und Überraschendes zu entdecken. Unsere erste Auswahl wirkte insgesamt zu eintönig und ließ die Vielfalt vermissen, die wir uns erhofft hatten.

Besonders Voyage von Perkulator überzeugte uns nicht mehr: Der Track war zu gleichförmig und bot kaum spannende Entwicklungen. Daher nahmen wir ihn aus der Auswahl und ersetzten ihn durch Paris Madness von Samaran. Für diesen neuen Track erstellten wir ebenfalls ein Moodboard, um unsere Eindrücke visuell zu untermauern.

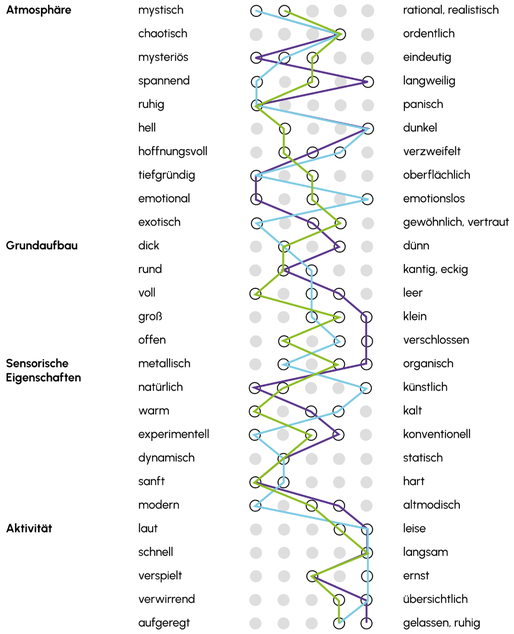


Paris Madness, Samaran

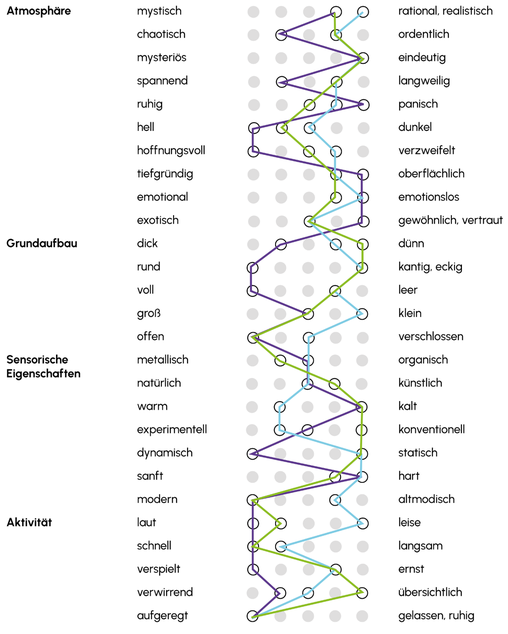
1.4 Semantisches Differential

Da uns alle drei Tracks wirklich sehr gefielen und wir uns noch nicht auf einen speziell einigen konnten, beschlossen wir, zu jedem ein semantisches Differential zu erstellen.

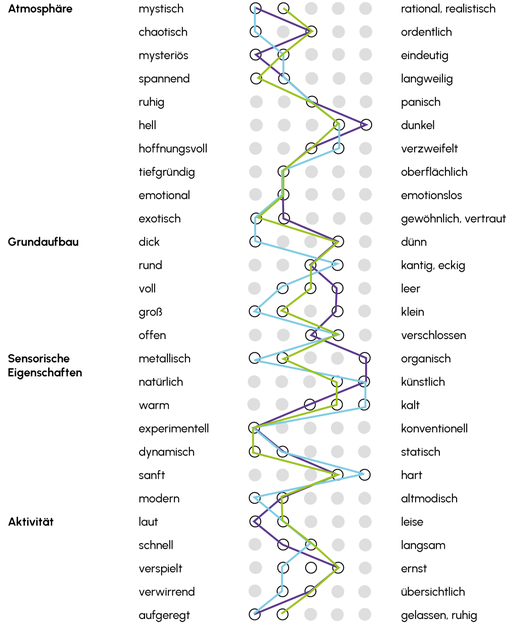
Dafür entwickelten wir zunächst eine breit gefächerte Begriffssammlung, um uns nicht unnötig einzugrenzen. Diese Begriffe unterteilten wir in vier Kategorien, um sie – vor allem beim Anhören der Tracks – leichter verständlich einordnen zu können. Das semantische Differential zeigte uns schließlich, bei welchem Track die größten Übereinstimmungen zwischen dem lagen, was wir hörten, sahen und fühlten.



Breeeth, Templo



Paris Madness, Samaran



Obscure, Detox Unit

1.5 Finale Trackwahl

Mithilfe des semantischen Differentials konnten wir unsere Entscheidung schnell und eindeutig treffen. Unsere Wahl fiel auf den Track Obscure von Detox Unit, der stilistisch den Genres Breakbeats, Hip-Hop, Dubstep und Drum & Bass zuzuordnen ist.

Ausschlaggebend war die hohe Übereinstimmung in unserer Wahrnehmung beim Hören: Die Bewertungen verliefen in ähnlicher Richtung und zeigten kaum Abweichungen – ein Hinweis auf ein gemeinsames Empfinden und eine klare Präferenz innerhalb der Gruppe.



OBSCURE

Analyse

2.1 Notationsanalyse

2.2 Morphologische Kästen

2.3 Erweitertes Moodboard

2.4 Skizzenfindung

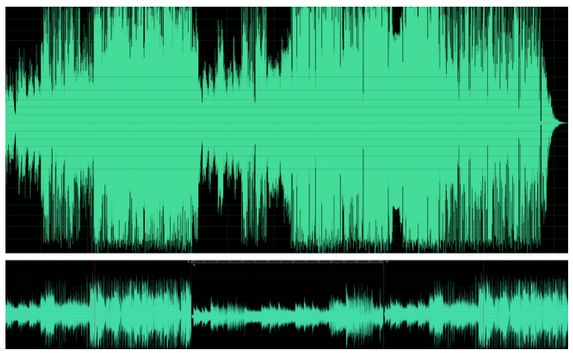
2.5 Erstes Konzept

Nach der Recherche hieß es dann: ran an die Analyse. Wie ist unser Track aufgebaut? Was kann er? Welche Instrumente werden wie verwendet? Wie sehen wir die einzelnen Bestandteile vor unserem inneren Auge? Und viele weitere Fragen.

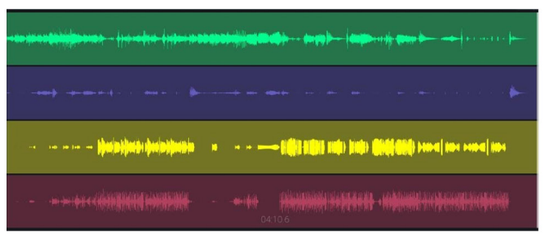
2.1 Notationsanalyse

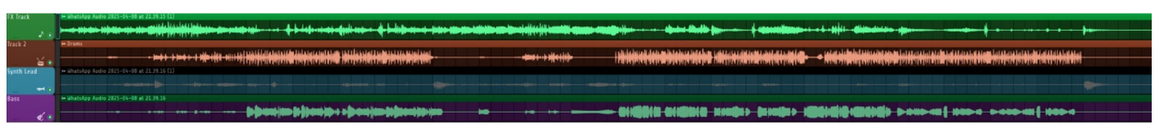
Unsere Analyse haben wir angefangen mit einer Analyse unseres Tracks. Wir haben uns den Track vertieft angesehen um alle einzelnen Sounds herauszuhören, zu wissen wie sie angeordnet sind und wie sie miteinander zusammen spielen.

Waveform des Tracks



Zerlegung der Tonspur mittels K.I.

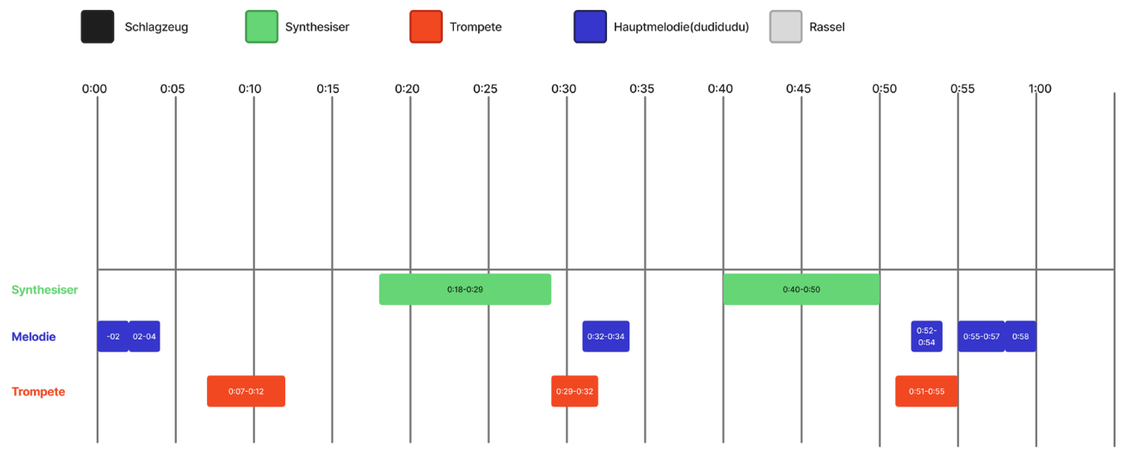


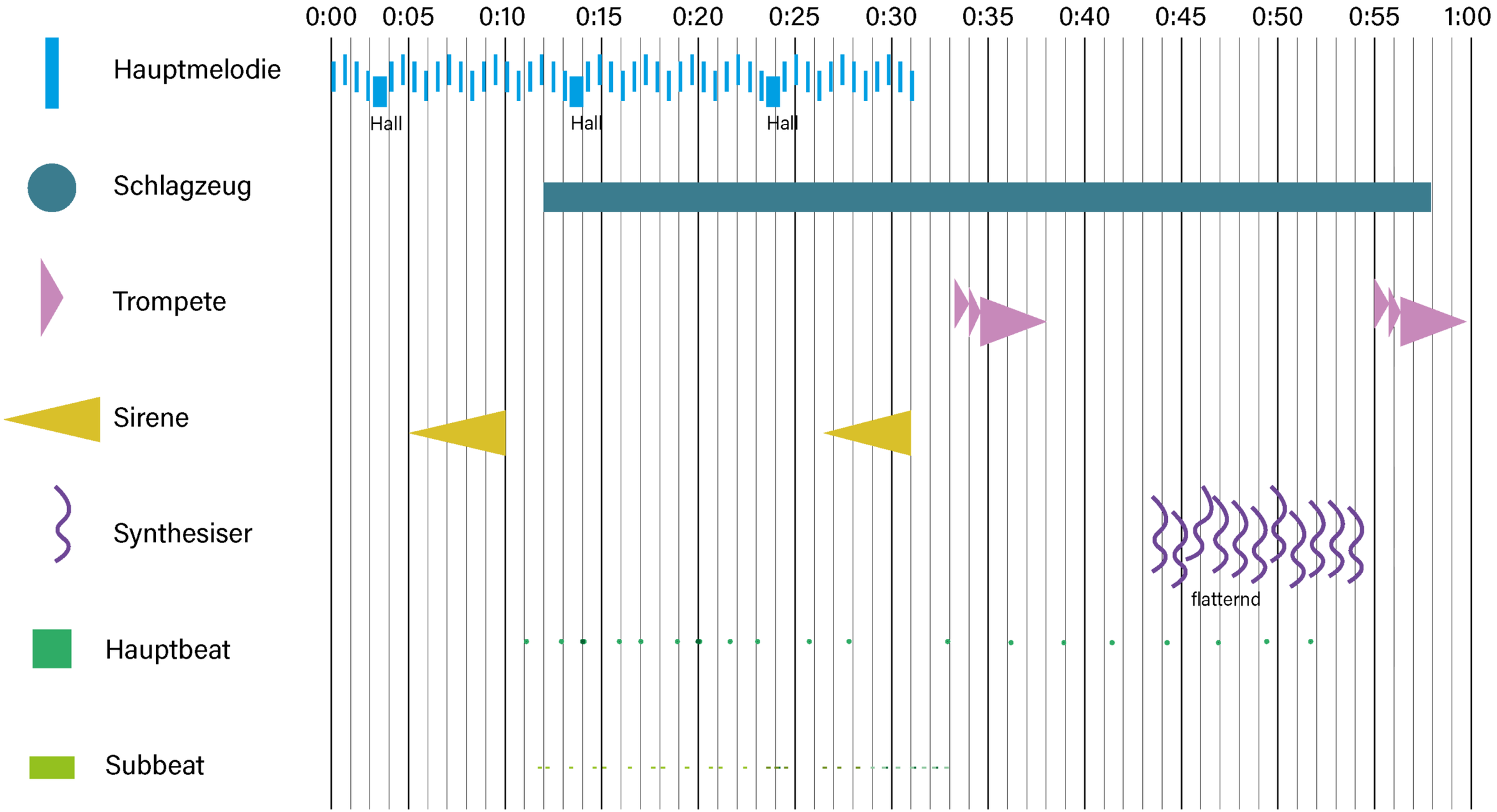


Unser Track ist sehr wild und es passieren viele Dinge gleichzeitig. Um uns schon einmal ein grobes Bild davon machen zu können in welche Bestandteile man unseren Track aufteilen könnten, haben wir eine K.I. genutzt, die uns den Track dann ungefähr auseinander getrennt hat.

Identifizieren der Darsteller

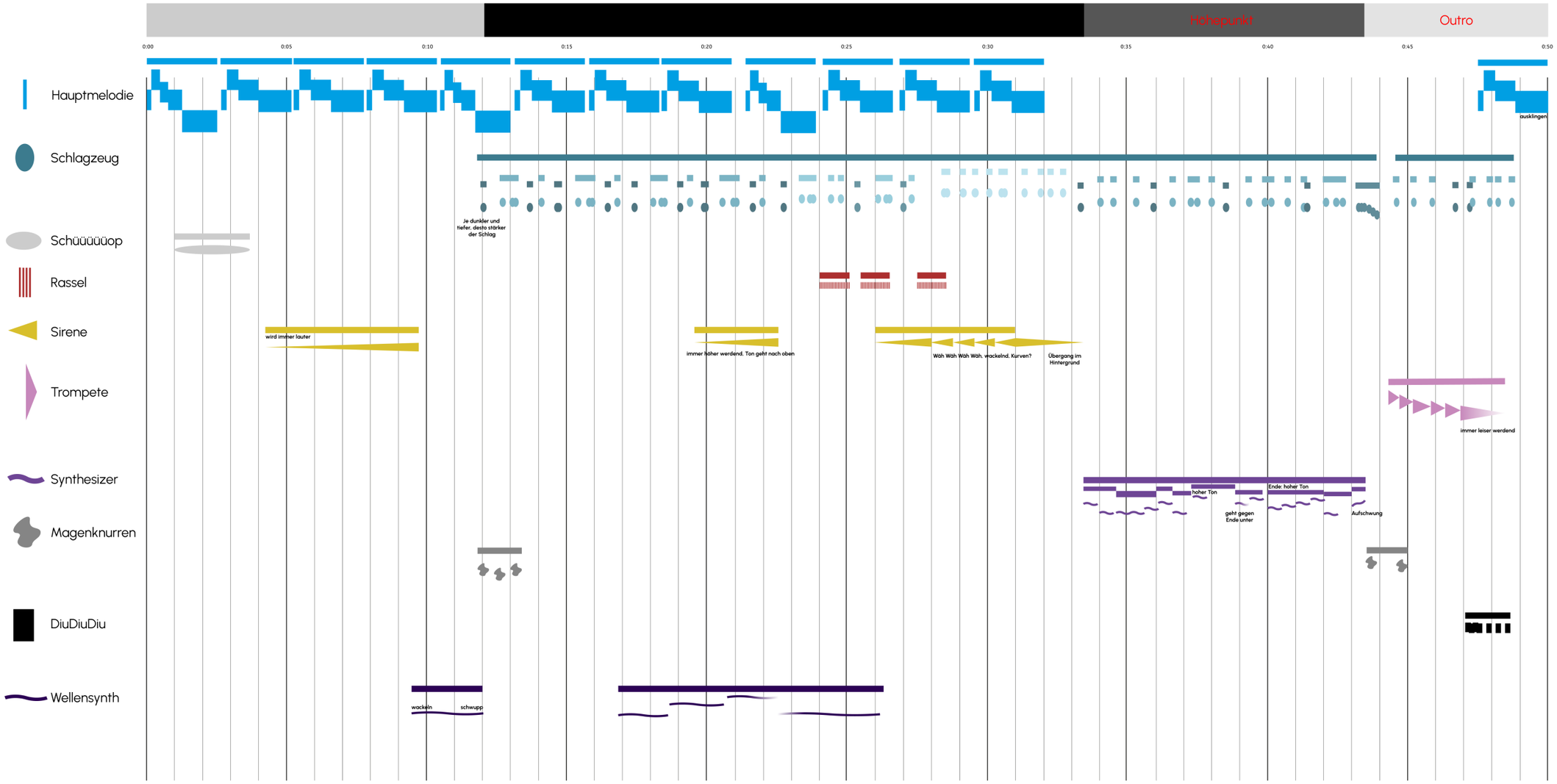
Wir haben die Töne herausgesucht welche wir direkt sehr schnell identifizieren konnten und die für uns am präsentesten wirkten. Diese haben wir dann direkt ungefähr zeitlich eingeteilt, wann sie im Track auftauchen und wie lange.



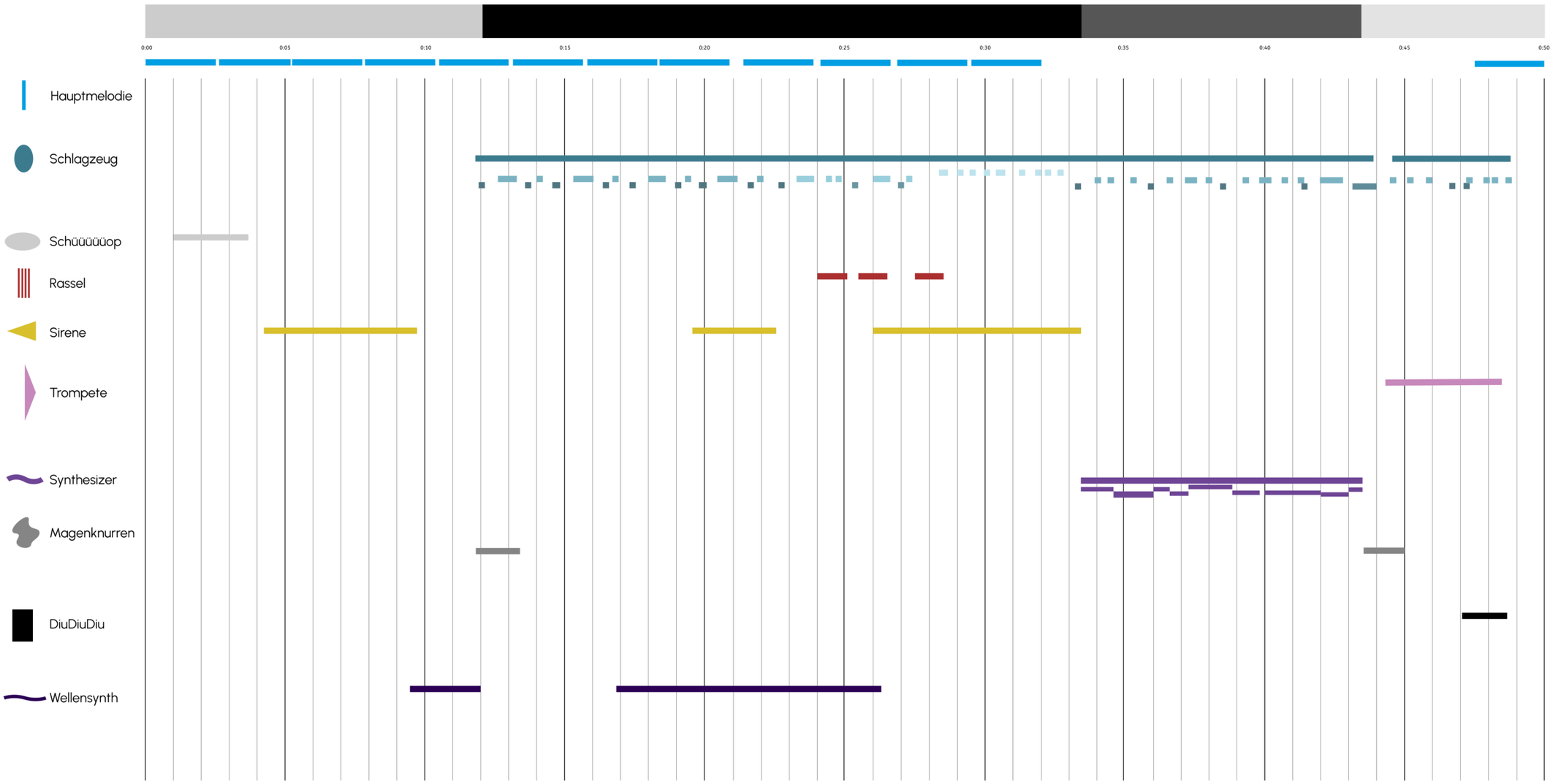


Nach dem ersten Identifizieren haben wir einen Versuch zur genaueren Notationsanalyse gestartet, bei dem wir den Elementen eine Form zuwiesen. Dies half uns, die einzelnen Elemente besser zu unterscheiden. Allerdings war die Notationsanalyse hier noch sehr ungenau.

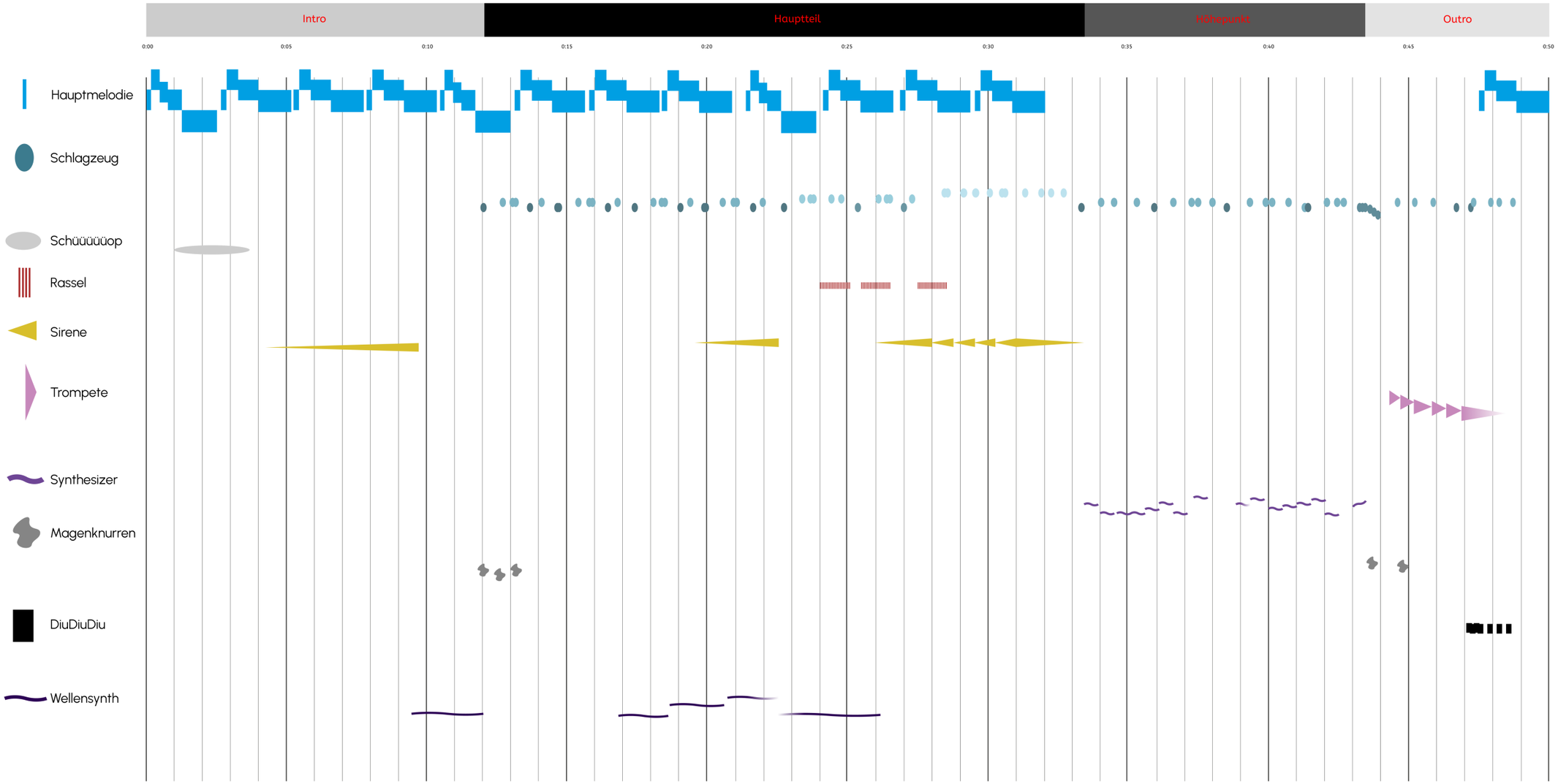
Finale Notationsanalyse



Nach langer Zeit und viel Arbeit kamen wir zu einer finalen Notationsanalyse. Wir haben jeden noch so kleinen Sound herausgesucht und zeitlich auf die genaue Sekunde angeordnet. Zusätzlich haben wir mit Formen gearbeitet je nach Sound — wird der Sound höher? Sind es einzelne Schläge? Um zu verstehen wovon wir sprechen, haben wir den einzelnen Bestandteilen auch Namen gegeben.



Als unsere Analyse fertig war, haben wir sie noch einmal ein wenig aufgetrennt. Um besser zu sehen, wann sich welche Sounds überschneiden oder zusammen auftauchen, haben wir sie anhand der Balken, die den jeweiligen Moment angeben, aufgeteilt.

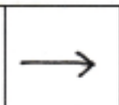
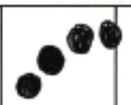
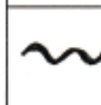
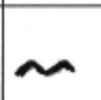
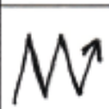
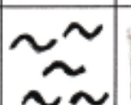


Auch eine Auftrennung nach Form haben wir gemacht, um uns visuell vorzustellen, wie die unterschiedlichen Sounds zusammen in Form spielen.

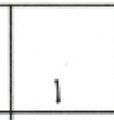
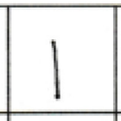
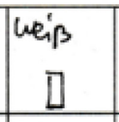
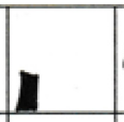
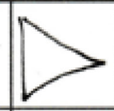
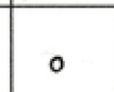
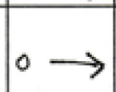
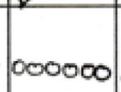
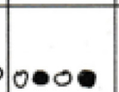
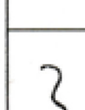
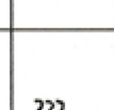
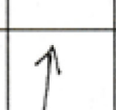
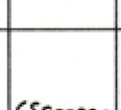
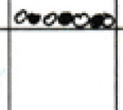
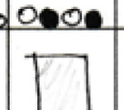
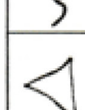
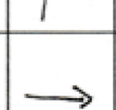
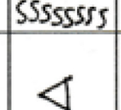
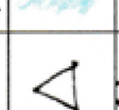
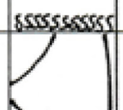
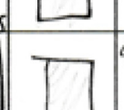
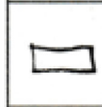
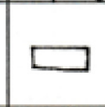
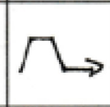
2.2 Morphologische Kästen

Wir haben einen morphologischen Kasten erstellt, um die unklaren Begriffe aus dem semantischen Differential genauer zu untersuchen. Der erste Kasten war zu ungenau, deshalb haben wir ihn erweitert. Bei beiden Kästen analysieren wir die Darsteller. Unser Ziel war es, durch die detaillierte Betrachtung mehr Klarheit zu gewinnen, um die Begriffe und deren Bedeutungen besser zu verstehen und mögliche Unklarheiten zu beseitigen.

Swantje

	Form	Größe	Richtung	Anzahl	Farbe	Position	Deckkraft	Tempo
Hauptmelodie								gleich-bleibend
Trompete								Langsamer werdend
Schlagzeug								gleich-bleibend
Rassel								Schnell
Sirene								
Syntheziser								schnell
Magenknurren								langsame werdend
DiuDiuDiu								

Jeanette

	Form	Größe	Richtung	Anzahl	Farbe	Position	Deckkraft	Tempo
Hauptmelodie								langsam
Trompete								langsam
Schlagzeug								Kontinuierlich, relativ schnell
Rassel								Sehr schnell
Sirene								Langsam
Syntheziser								Schnell
Magenknurren								sehr schnell
DiuDiuDiu								Sehr Schnell

Dominic

	Form	Größe	Richtung	Anzahl	Farbe	Position	Deckkraft	Tempo
Hauptmelodie								gleich
Trompete								wird langsamer
Schlagzeug								gleich
Rassel								ungleich-mäßig
Sirene								
Syntheziser								
Magenknurren								wird langsamer
DiuDiuDiu								un-gleichmäßig

Morphologische Kästen

Nach einem Feedbackgespräch ist uns aufgefallen, dass uns unser morphologischer Kasten noch nicht wirklich weiterhilft. Uns haben bestimmte Parameter gefehlt, die wir zunächst anhand eines Objekts herausfinden mussten. Anschließend haben wir unsere Kästen erweitert, und tatsächlich hat uns das für die weiteren Schritte sehr geholfen.

	Form	Größe	Richtung	Anzahl	Farbe	Position	Deckkraft	Tempo	Bewegung	Position im Raum	3-dimensionalität	Struktur	Verlauf	Assoziation	Beschreibung
Hauptmelodie					weiß			langsam		zentral		rau	repetitiv	sterne nervosität	metallisch, nervös?
Trompete								langsam				glänzend		Trompete	
Schlagzeug								kontinuierlich relativ schnell		unten	2D	matt	repetitiv	kleine Schritte	dumpf
Rassel				sssssssss		sssssssss		sehr schnell		unten	2D	metallisch		Schlange, Klapperschlange	wackelnd
Sirene								[illegible]		zentral, raumfüllend	2D	rau	repetitiv	Hintergrund	
Syntheziser								schnell		hinten	2D	metallisch		Raupe / Wurm	bewusst wackelnd
Magenknurren								sehr schnell		zentral unten		rau		Magenknurren	sehr im Hintergrund
DiuDiuDiu					weiß			sehr schnell	aus dem Bild	mittig	2D	glatt	repetitiv	Pistolenkugeln	Schnelle, dumpfe, kaum hörbare Sounds
Wellen Synth								schnell			2D	metallisch	Deckkraft nimmt ab	Alien	kaum Wahrzunehmen, aber trotzdem da?
Schüüüüüop															

Jeanette

Morphologische Kästen

	Form	Größe	Richtung	Anzahl	Farbe	Position	Deckkraft	Tempo	Bewegung	Position im Raum	3-dimensionalität	Struktur	Verlauf
Hauptmelodie								wechsel Schnell langsam					Repetitiv
Trompete								Einheitlich					Statisch
Schlagzeug								Einheitlich schnell langsam					Repetitiv
Rassel													Statisch
Sirene								Langsam					Statisch
Syntheziser								Unregelmäßig schnell					Dynamisch
Magenknurren								Langsam					Statisch
DiuDiuDiu								schnell					Dynamisch
Wellen Synth								Langsam					Statisch
Schüüüüüop								Langsam					Statisch

Assoziation	Beschreibung
sterne nervosität	metallisch, nervös?
Trompete	/
kleine Schritte	dumpf
Schlange, Klapperschlange	wackelnd
Hintergrund	/
Raupe / Wurm	bewusst wackelnd
Magenknurren	sehr im Hintergrund
Pistolenkugeln	schnelle, dumpfe, kaum hörbare Sounds
Alien	kaum wahrzunehmen, aber trotzdem da?

Dominic

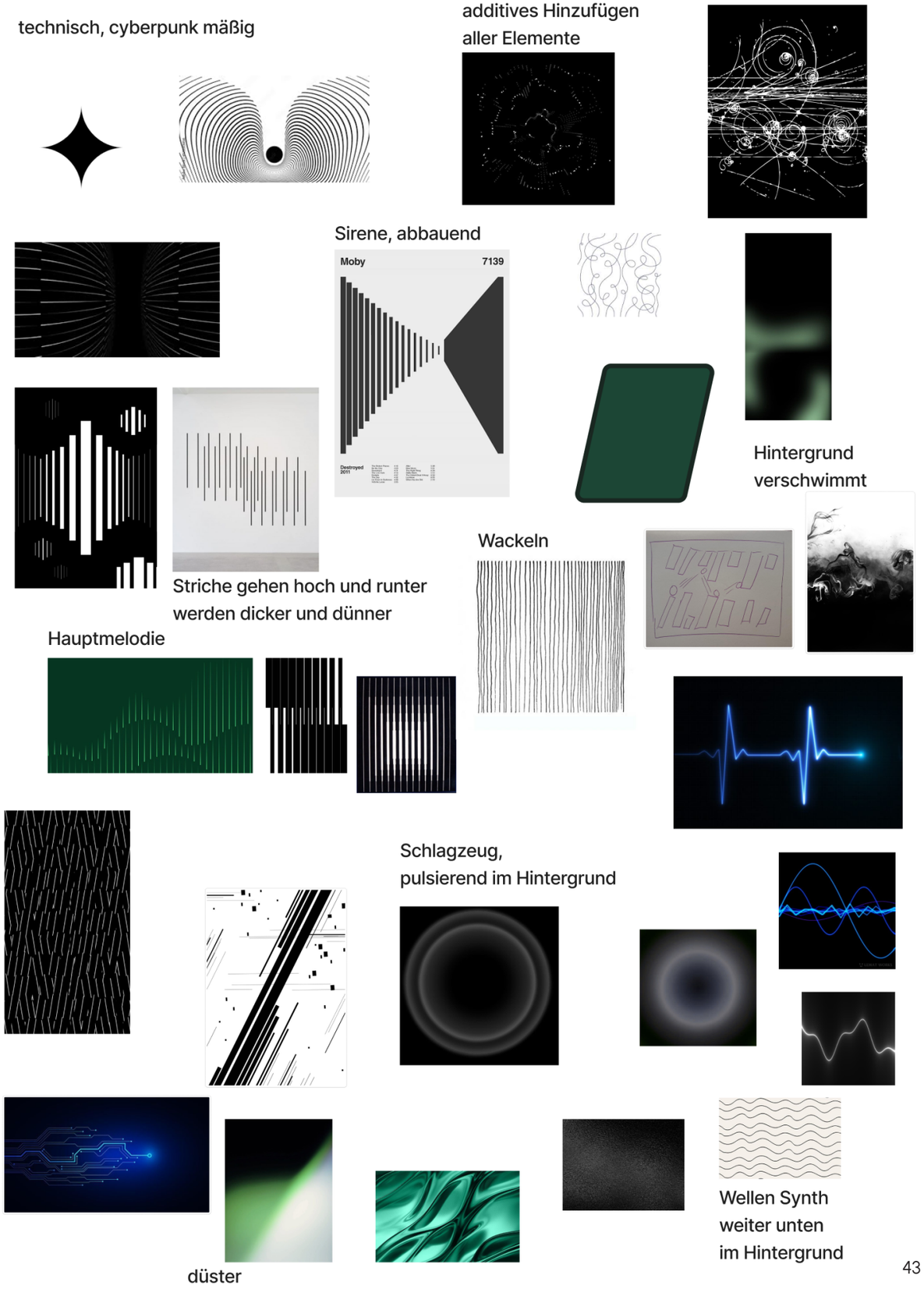
Morphologische Kästen

	Form	Größe	Richtung	Anzahl	Farbe	Position	Deckkraft	Tempo	Bewegung	Position im Raum	3-dimensionalität	Struktur	Verlauf	Assoziation	Beschreibung
Hauptmelodie			→					gleichbleibend		zentral		rau	repetitiv statisch	/	-schleppend
Trompete				5x				langsamer werdend		vorne		matt	statisch	Trompete	→leiser werdend
Schlagzeug			→					gleichbleibend	→	zentral		glatt	statisch	schlagzeug	-dumpf
Rassel	grade							schnell		unten		rau	statisch	Schlange	- wackelig
Sirene								langsam schneller	/	Mitte/ zentral		löchrig	dynamisch	Alarm	- ausschweifend
Syntheziser								schnell +langs.				/	dynamisch	Alien	-sprunghaft
Magenknurren			→	1x				/		weiter unten		glatt	statisch	Magenknurren	-unförmig
DiuDiuDiu	schräg		←					schnell		vorne		/	dynamisch	/	/
Wellen Synth			→					langsam		Hintergrund		/	statisch	Maultrommel	/
Schüüüüüop				1x				langsam		Hintergrund		ganz?	statisch	Gähnen	-erscheint kurz

Swantje

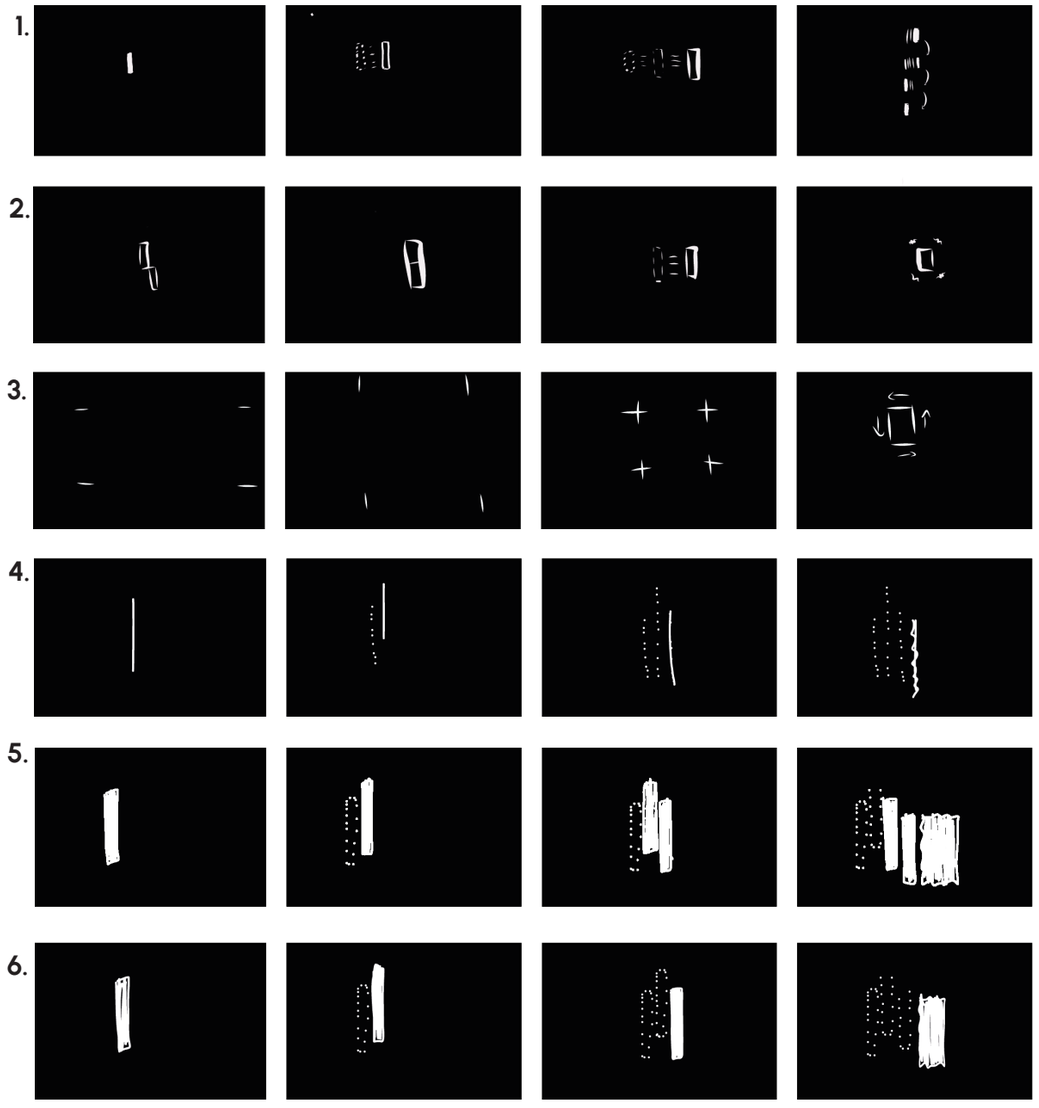
2.3 Erweitertes Moodboard

Nach längerer Arbeit mit der gewählten Sequenz wurde uns klar, wie wichtig ein weiteres Moodboard ist, um die Stimmung und Details besser zu erfassen. Bei der genaueren Analyse merkten wir, dass wir das Bild im Kopf noch nicht vollständig greifen konnten. Die morphologischen Kästen halfen uns dabei ein Stück weiter – weniger als direkte Lösung, sondern vielmehr als Werkzeug zur Klärung und Orientierung.



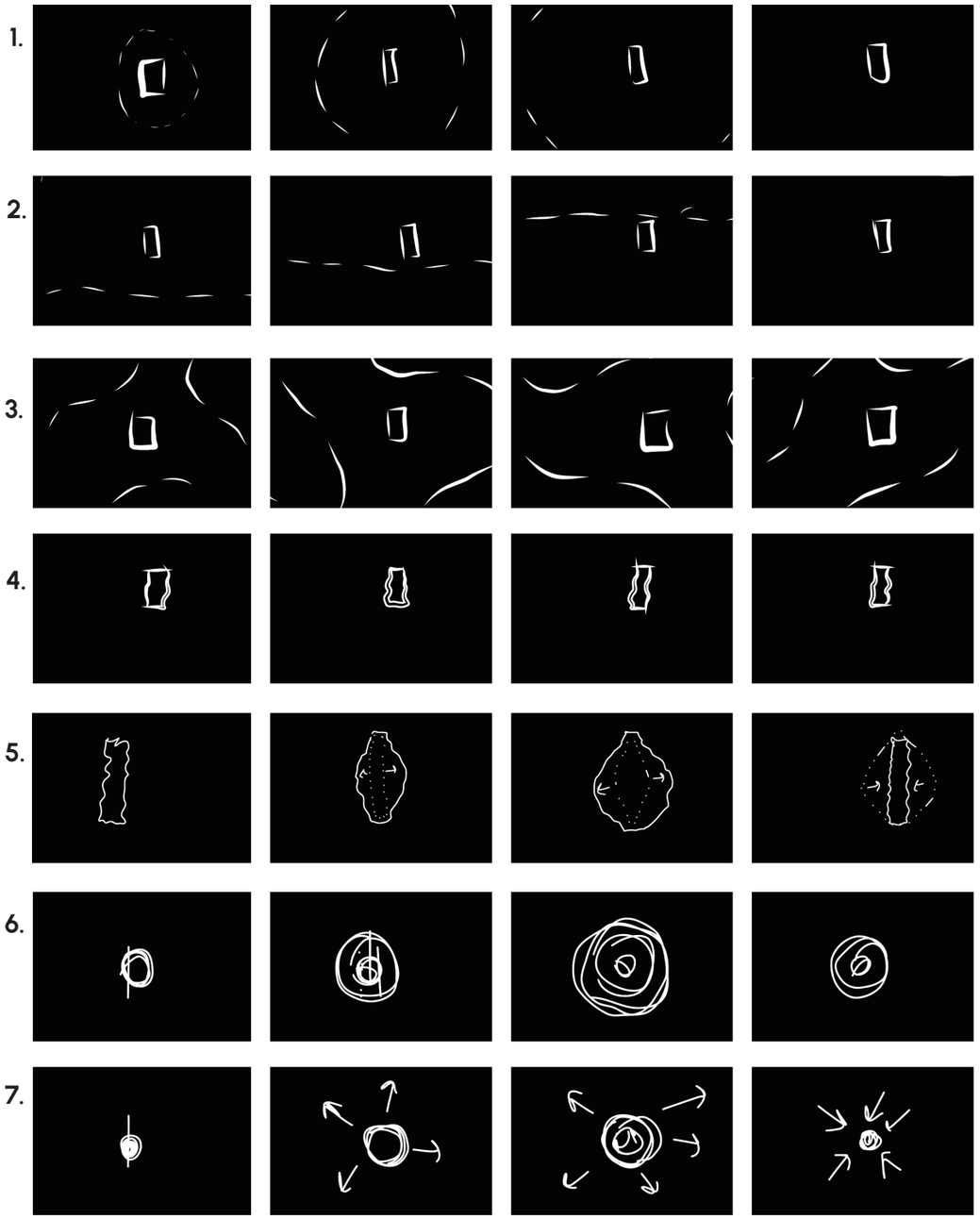
2.4 Skizzenfindung

Auf Grundlage der morphologischen Kästen wurden szenische Skizzen erarbeitet, in denen das mögliche Verhalten der Darstellenden explorativ entwickelt wurde.



Hauptmelodie
Die Hauptmelodie diente als strukturelles Gerüst. Ihre dunkle, schwebende Qualität bildete den emotionalen Anker der Szene. In der Skizze wurde untersucht, wie sich diese Melodie körperlich umsetzen lässt, in welchen Momenten sie überfordert und wann sie beruhigend wirkt. Es wurden Bewegungsansätze erprobt, die dem Charakter der Melodie entsprechen. Für uns stand fest: Die Umsetzung sollte lang und eckig gestaltet sein.

Skizzenfindung

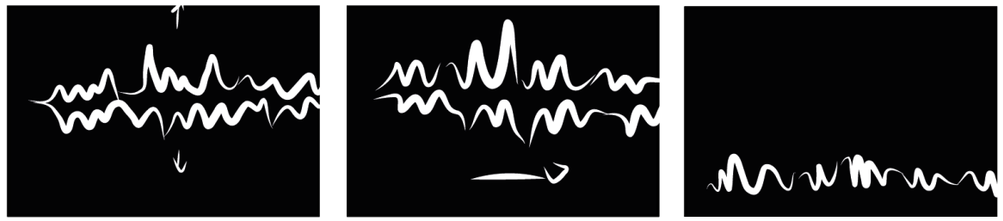


Schüüüöp
Der von uns als „Schüüüöp" bezeichnete Klang erscheint im Track als schleifender Soundeffekt. In der szenischen Skizzierung lag der Fokus auf Bewegungsformen, die mit Vibration und hoher Frequenz verbunden sind.

Da der Klang melodisch eine wellenartige Dynamik aufweist, arbeiteten wir mit fließenden, kontinuierlichen Bewegungsabläufen, die ein inneres Schwingen oder Pulsieren im Raum sichtbar machen.

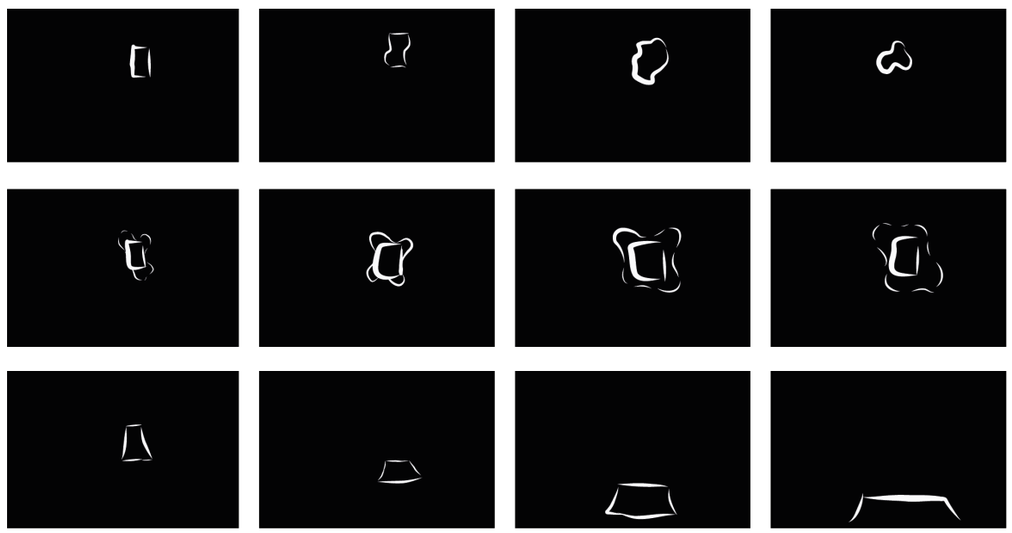
Skizzenfindung

1.



Wellensynth
Der wellenartige Synth wurde von uns als fließender Klang verstanden, der innerhalb des Tracks immer wieder anschwillt und zurückfällt. Wir experimentierten mit wellenförmigen Bewegungsmustern – synchron und asynchron.

1.
2.
3.



Magenknurren
Ein dumpfer Ton. Wir testeten, wie aus einem inneren Grollen Bewegungsimpulse entstehen: krampfhaft, pulsierend, fast wie eine Reaktion auf etwas Unverdauliches. Der runde Körper wurde dabei ins Zentrum gestellt.

Skizzenfindung

1.



2.



3.



4.



5.



Schlagzeug
Basierend auf dem Geräusch testeten wir, verschiedene Bewegungsdynamiken. Pulsierend, positionändernd, Größenkontraste. Der runde Körper wurde dabei ins Zentrum gestellt.

Skizzenfindung

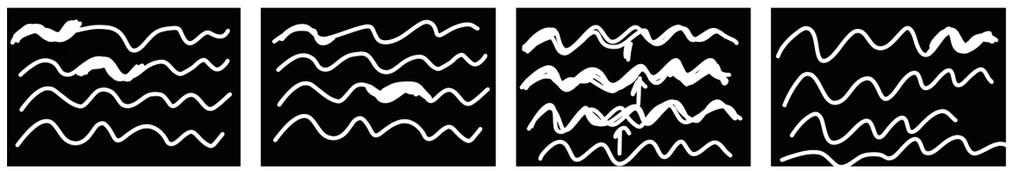
1.



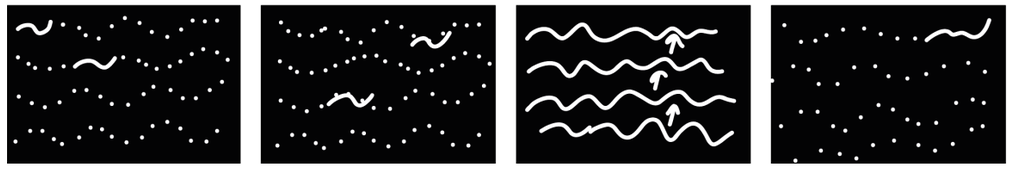
2.



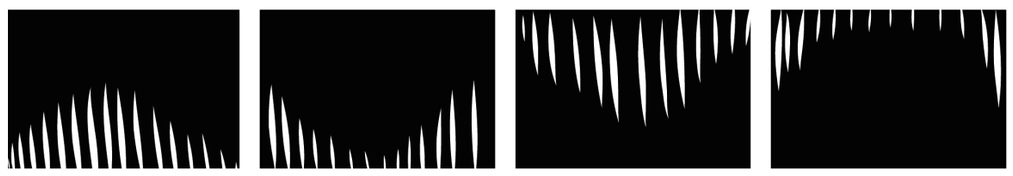
3.



4.

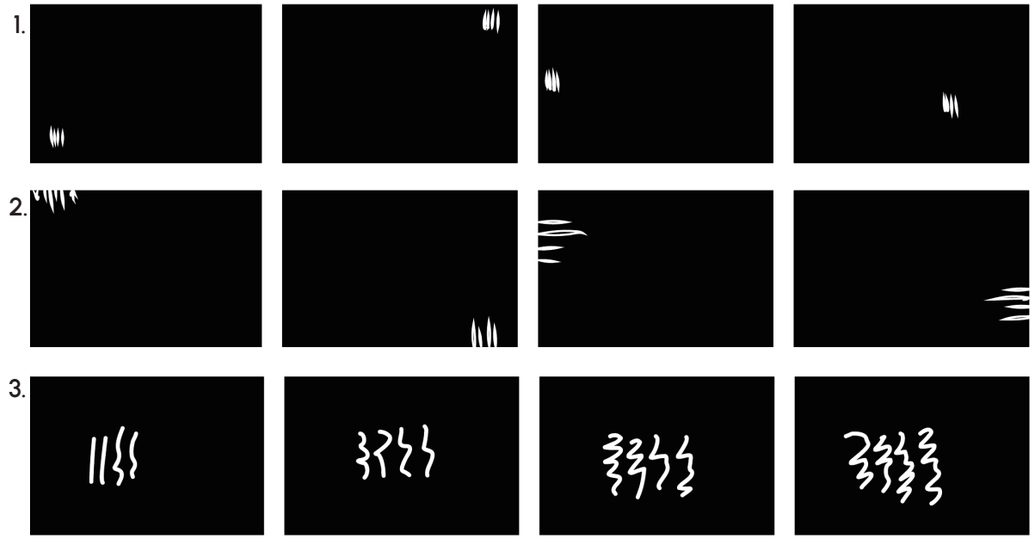


5.

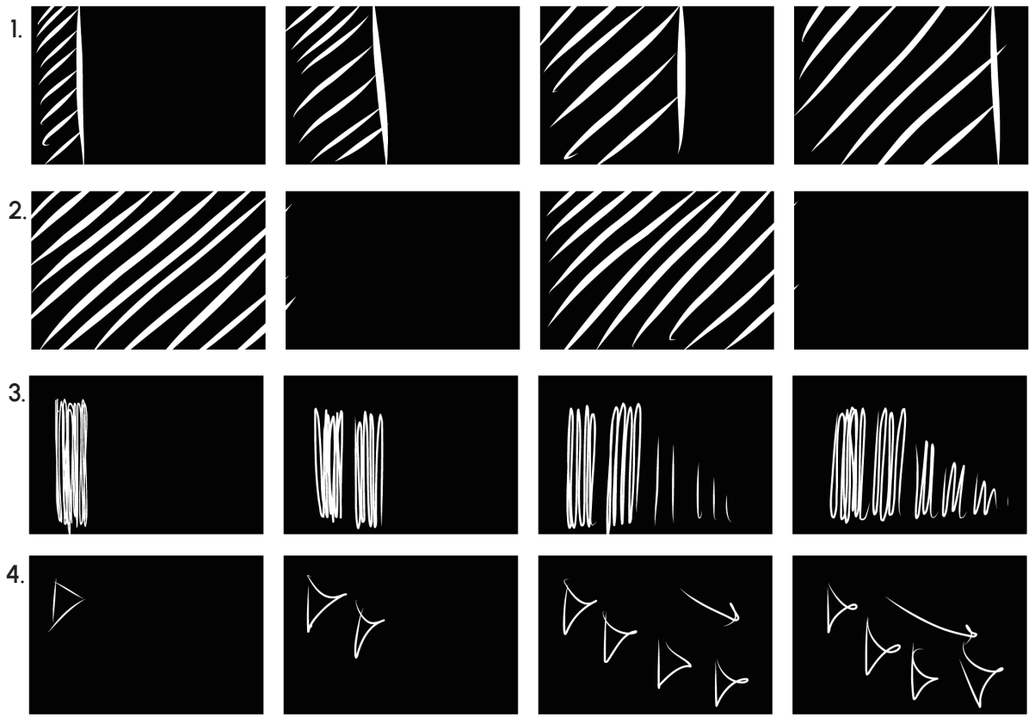


Synthesizer
Der Synthesizer im Track wirkte auf uns wie eine sich aufbauende und wieder abebbende Welle. In der klanglichen Struktur erkannten wir eine stetige Bewegung, die nicht abrupt ist, sondern organisch und rhythmisch atmend.

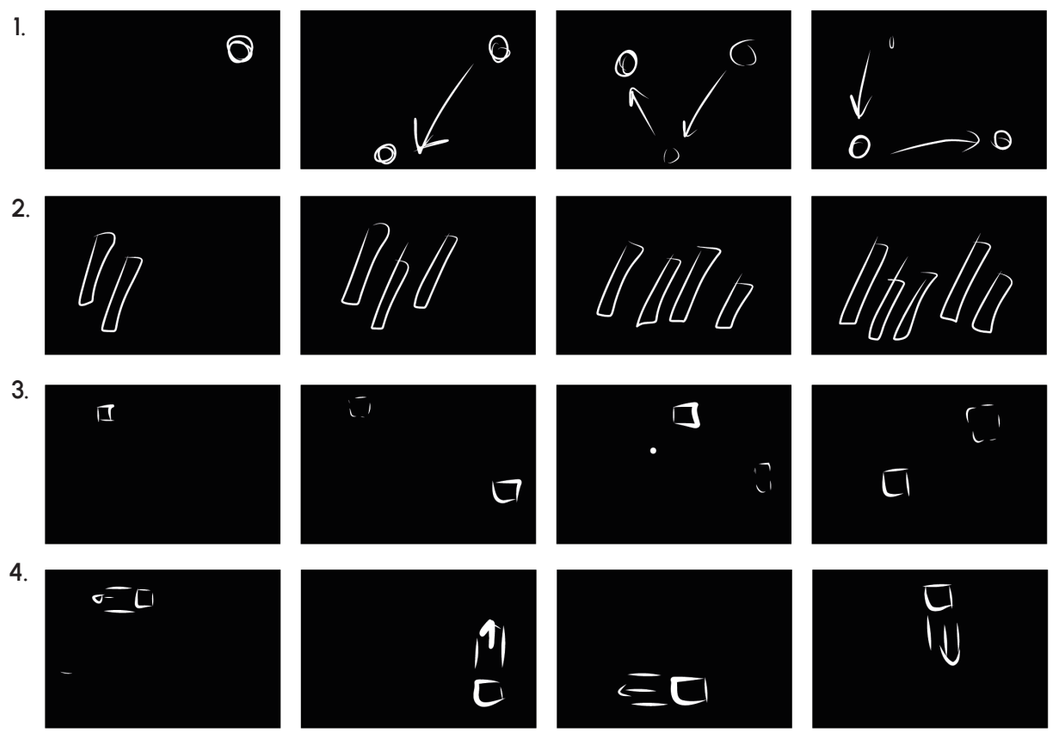
Daraus entwickelten wir Skizzen, die genau dieses Gefühl aufgreifen: Bewegungen, die sich wellenartig verhalten, sich ausdehnen, zurückziehen.



Rassel
Ein von uns als zischender Klang wahrgenommenes Element. Kleine und ruckartige Bewegungen, teils eher reflexartig, die auf eine irritierende Außenwelt reagieren.



Trompete
Die Trompetentöne im Track traten wiederholt und mehrmals hintereinander auf. Anhand dieser markanten Einsätze entwickelten wir Skizzen, die mit Wiederholung arbeiteten.



DiuDiuDiu
Die Trompetentöne im Track kamen wiederkehrend mehrmals hintereinander. Anhand dieser markanten Einsätze entwickelten wir Skizzen, die mit Wiederholung arbeiteten

Erstes Konzept

01 Beginn der Hauptmelodie



02 Sirene erscheint



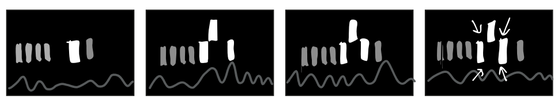
03 Magenknurren



04 Schlagzeug kommt hinzu



05 Wellensynth



06 Synthesizer



07 DiuDiuDiu



So sah unser erstes festes Konzept aus. Unsere Erkenntnis daraus: Es waren viel zu viele Elemente gleichzeitig enthalten. Uns fiel auf, dass definitiv zu viel parallel geschah und das Konzept dadurch überladen wirkte. Deshalb mussten wir es weiterentwickeln, die wichtigsten Aspekte herausfiltern und insgesamt reduzieren.

Umsetzung

3.1 Neues Storyboard

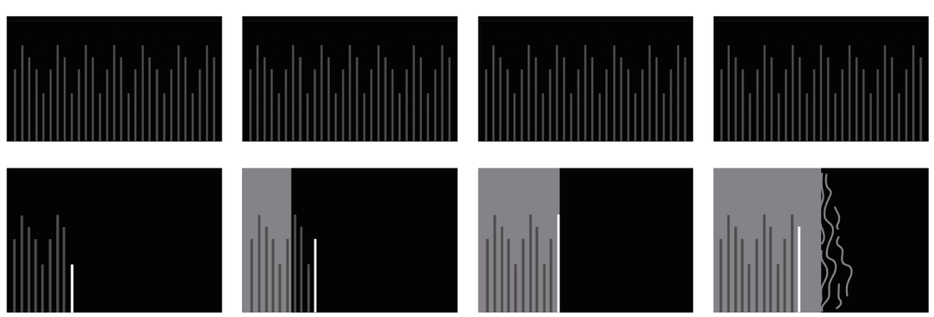
3.2 Entwicklung des Storyboard

3.3 Abschluss + Plakat

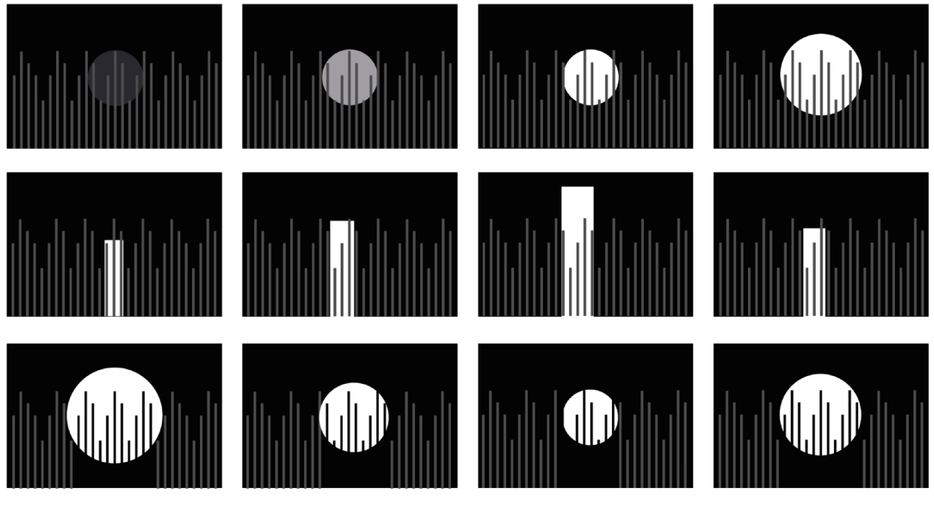
Schon während der Analyse haben wir angefangen erste Dinge praktisch auszuprobieren, der Analyse und der Umsetzungsteil überlappte sich also ein wenig. Dennoch haben wir ab den weiteren Seiten ganz klar die nächste Richtung verfolgt: das Ziel war nun die richtige Animation.

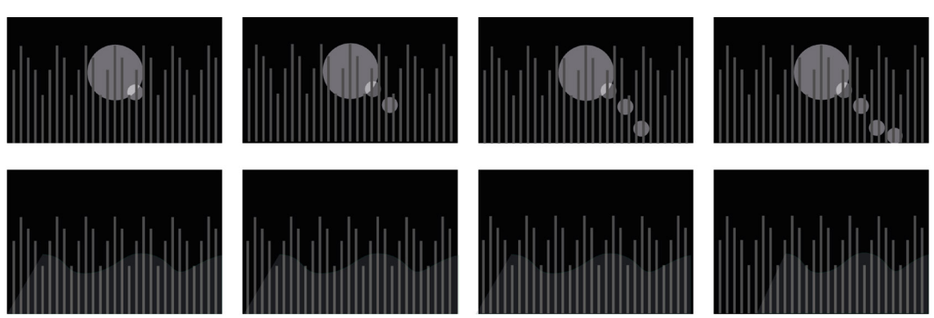
3.1 Neues Storyboard

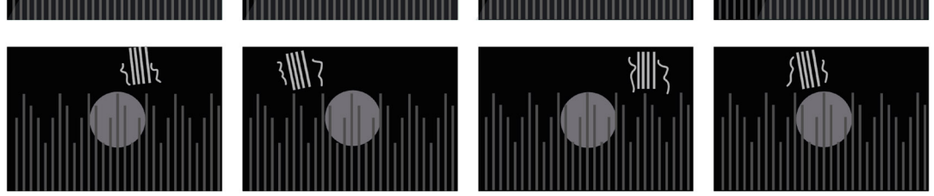
Nach dem Feedback benötigten wir eine neue Herangehensweise. Das bisherige Konzept war überladen. Unser Ziel war es, den Fokus auf die Hauptmelodie zu legen. Unsere ursprüngliche Idee überzeugte jedoch nicht – sie war visuell nicht ansprechend und wurde daher verworfen. Stattdessen entschieden wir uns für Linien: Jede Linie steht für einen Ton, ihre Höhe zeigt den jeweiligen Ton an, und sie erscheinen nacheinander.

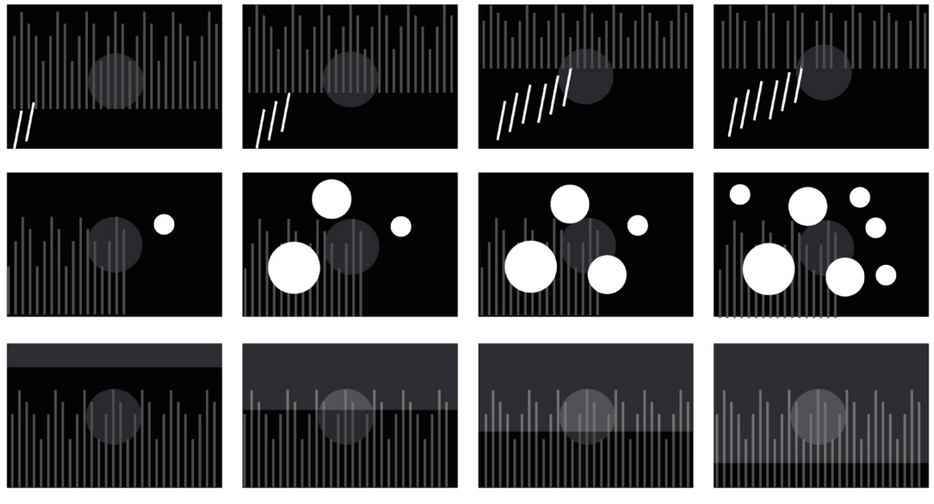






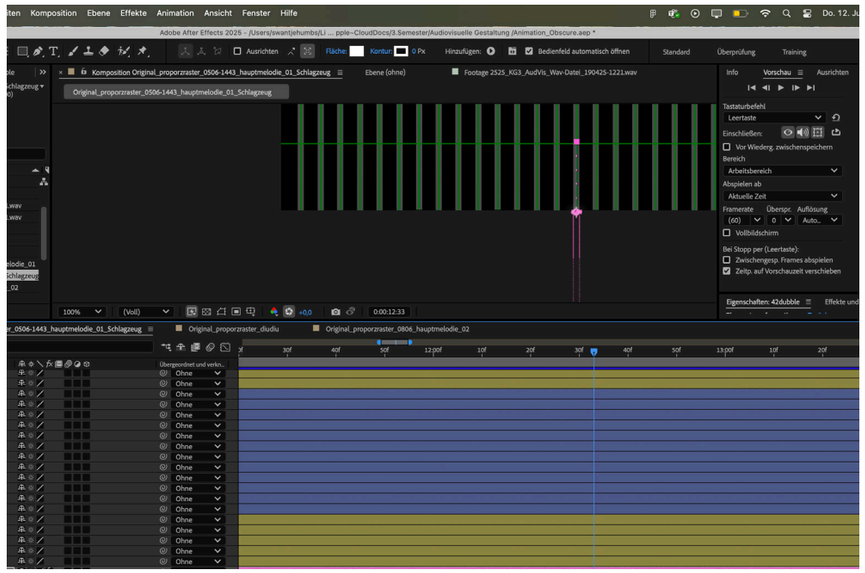


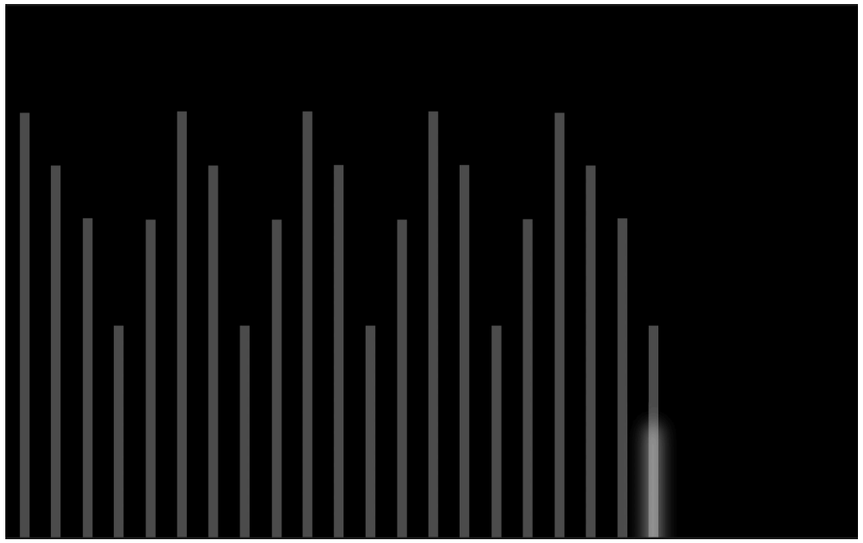




3.2 Entwicklung des Storyboard

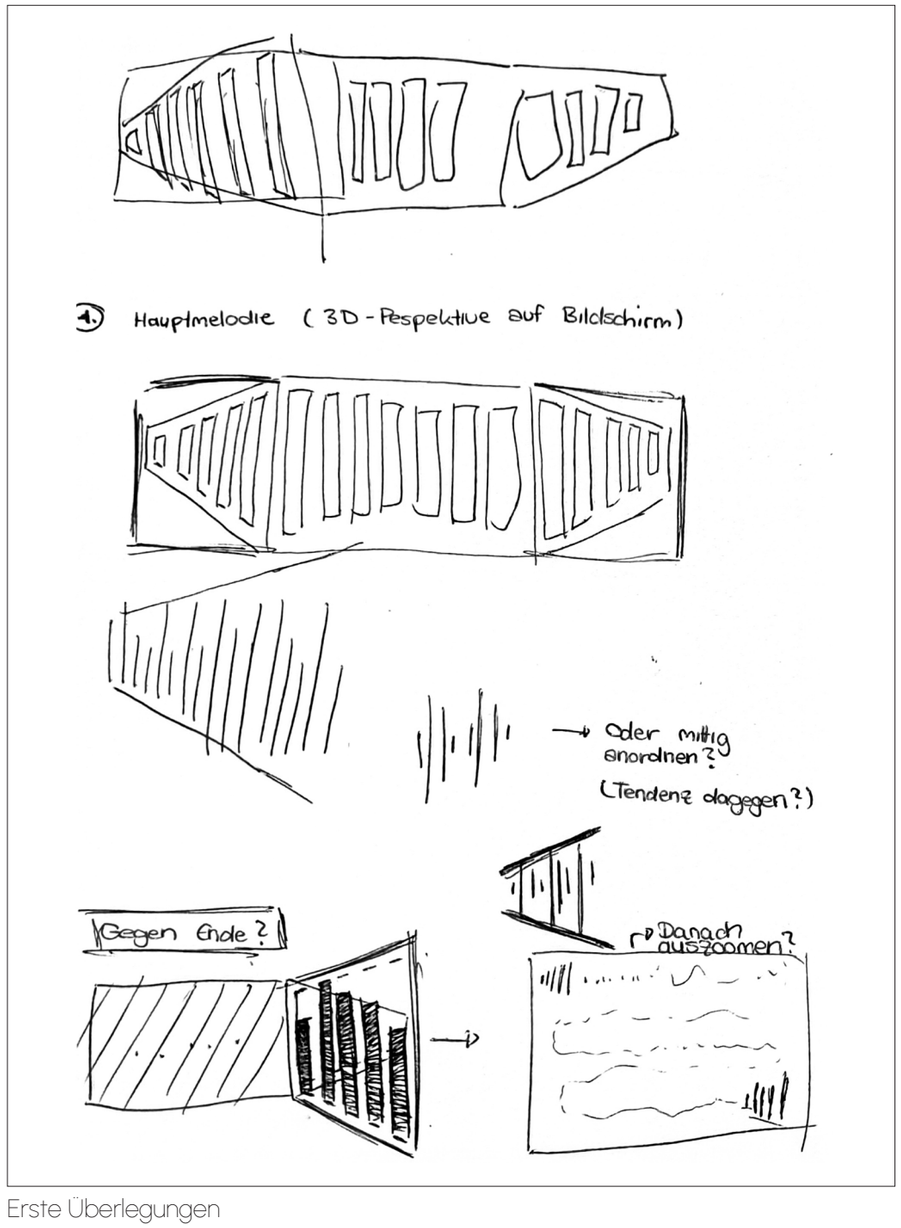
Zuerst einmal haben wir uns auch beim Animieren mit After Effects auf die Hauptmelodie fokussiert. Das Schlagzeug, welches abgesehen von der Hauptmelodie das nächst Präsenteste am Track ist, haben wir direkt in die Hauptmelodie integriert.



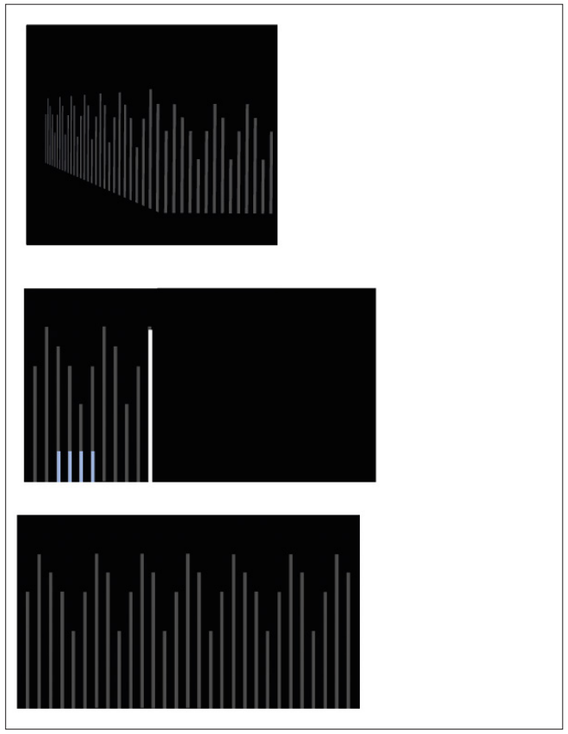


Integriert wurde das Schlagzeug mit einem Leuchten. Sobald es anfängt, fangen an den Linien Leuchteffekte an, die sich je nach Schlag (hoch oder tief) auf und ab bewegen.

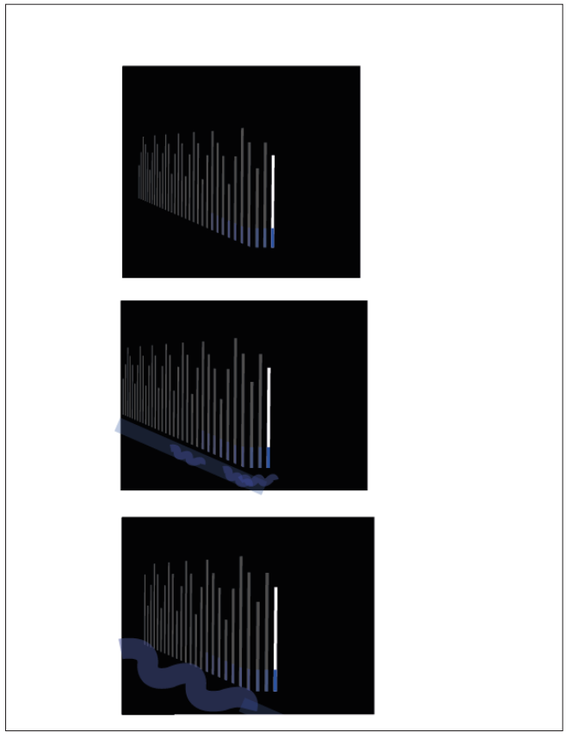
Räumlichkeit



Erste Überlegungen



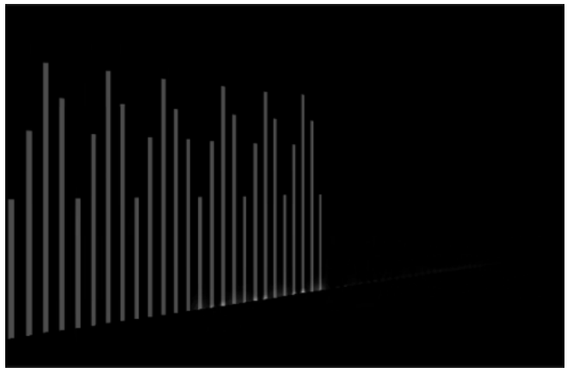
Ausbauung der Skizzen im Illustrator

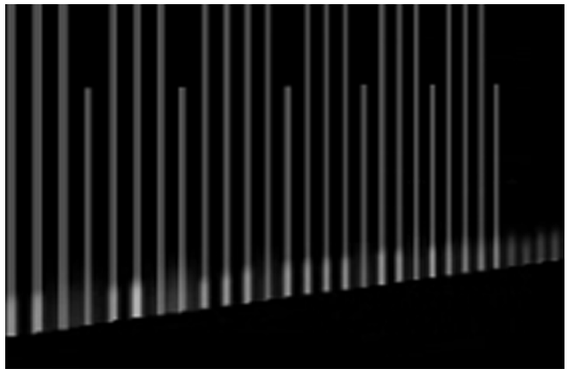


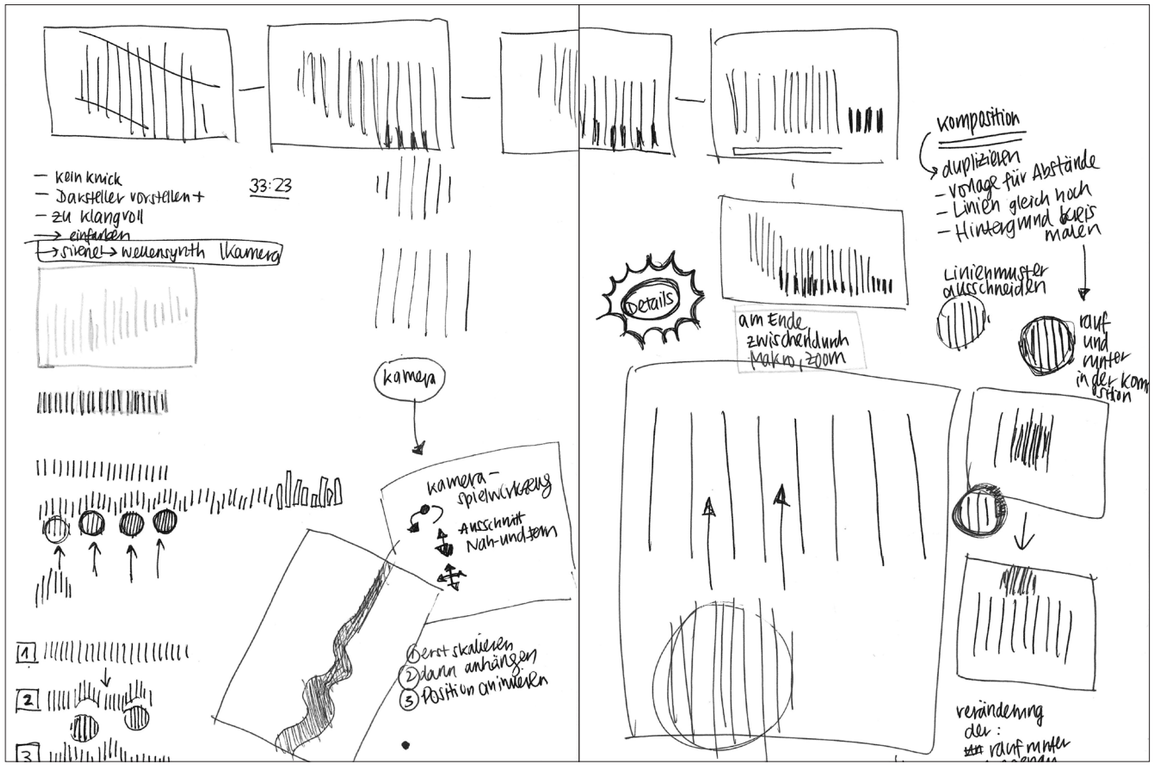
Der Knick
Als die Hauptmelodie und das Schlagzeug standen, wollten wir uns der Räumlichkeit widmen. Für die Räumlichkeit war unsere erste Idee das ganze 3D wirken zulassen mit einem Knick. Dafür hätte es drei Frames gegeben, einmal hätte sich die Hauptmelodie von hinten nach vorne aufgebaut, im zweiten Frame dann 2D von links nach rechts und im dritten Frame wieder 3D nach hinten.

Räumlichkeit

Der Knick ist ganz schnell auch wieder verflogen. Er hat uns total eingeschränkt im Bild und hat kaum zum Beatdrop gepasst. Stattdessen haben wir nur den eigentlichen dritten Frame verwendet: die Hauptmelodie baut sich nun stetig von vorne nach hinten auf, und bewegt sich im Raum an der „Wand" entlang. Hier auf dem Bild sieht man auch schon den Versuch eines weiteren Elements: der Wellensynth, welcher später auch in „Der Wurm" umgetauft wurde, da er sich am Boden entlang schlängelt statt wie ursprünglich geplant Wellen zu schlagen. Es passt so einfach besser zum Beat.





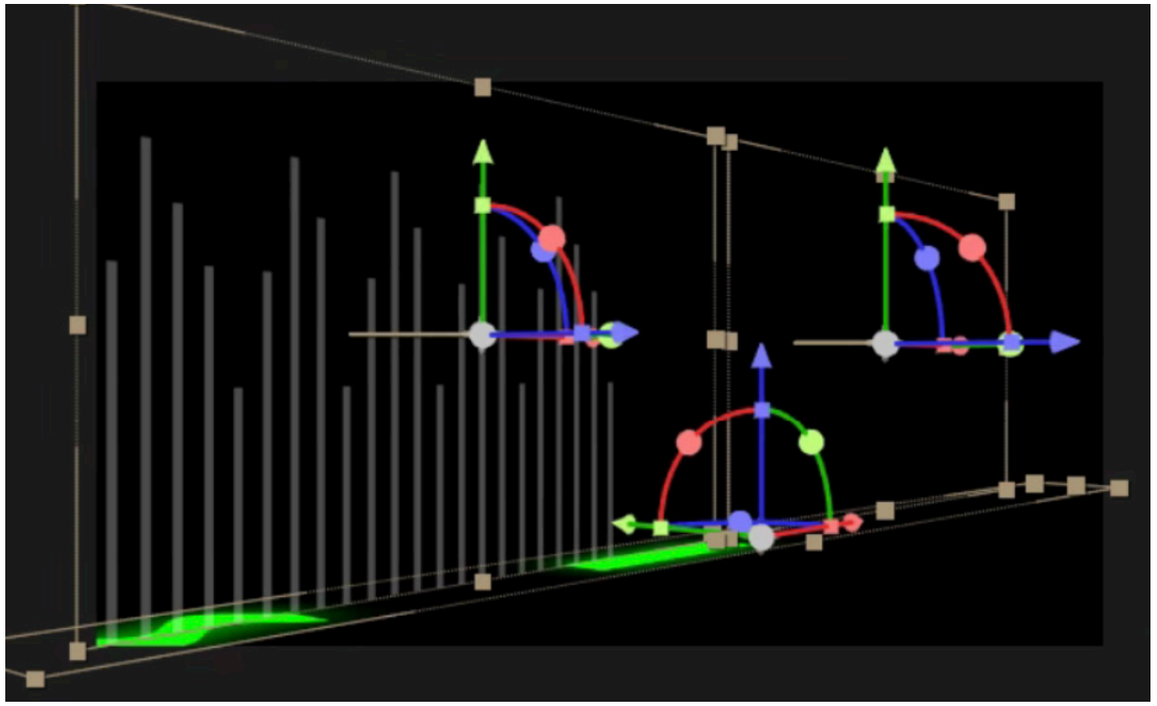


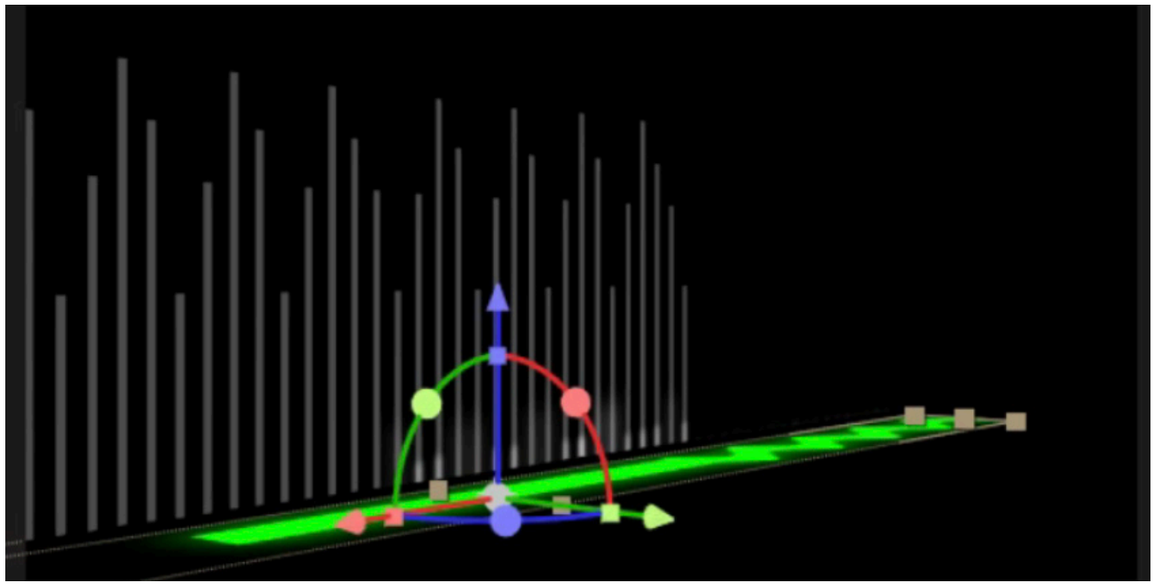
Wellensynth und Sirene

Auf den Bildern ist auch der Versuch eines weiteren Elements zu sehen: der Wellensynth, der später in „Der Wurm“ umbenannt wurde, da er sich am Boden entlangschlängelt, statt – wie ursprünglich geplant – Wellen zu schlagen. Diese Anpassung passt besser zum Beat. Der Wellensynth ist mit der Sirene verbunden, die als einfacher Strich dargestellt wird: Die Sirene zieht als Linie durchs Bild, der Wurm bewegt sich anschließend aus der Sirene heraus und schlängelt sich am Boden.



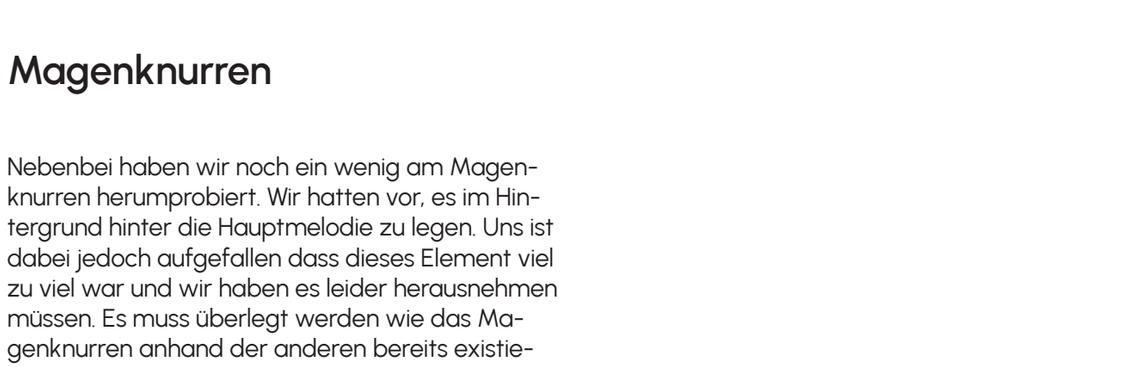
Wurm

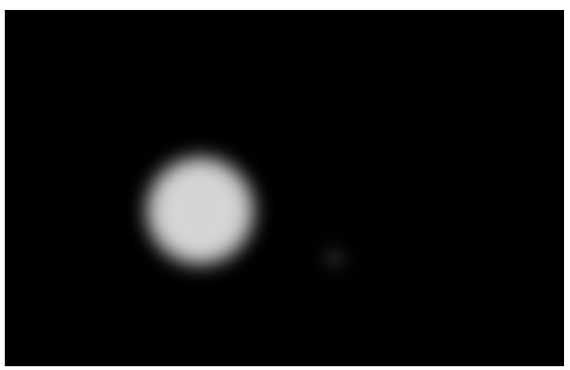


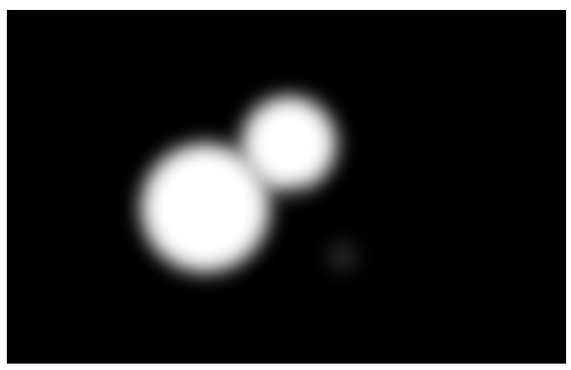


Magenknurren

Nebenbei haben wir noch ein wenig am Magenknurren herumprobiert. Wir hatten vor, es im Hintergrund hinter die Hauptmelodie zu legen. Uns ist dabei jedoch aufgefallen dass dieses Element viel zu viel war und wir haben es leider herausnehmen müssen. Es muss überlegt werden wie das Magenknurren anhand der anderen bereits existierenden Elementen noch eingeführt werden kann.







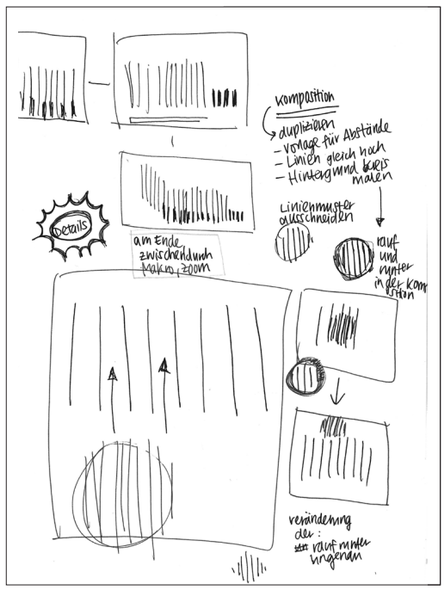


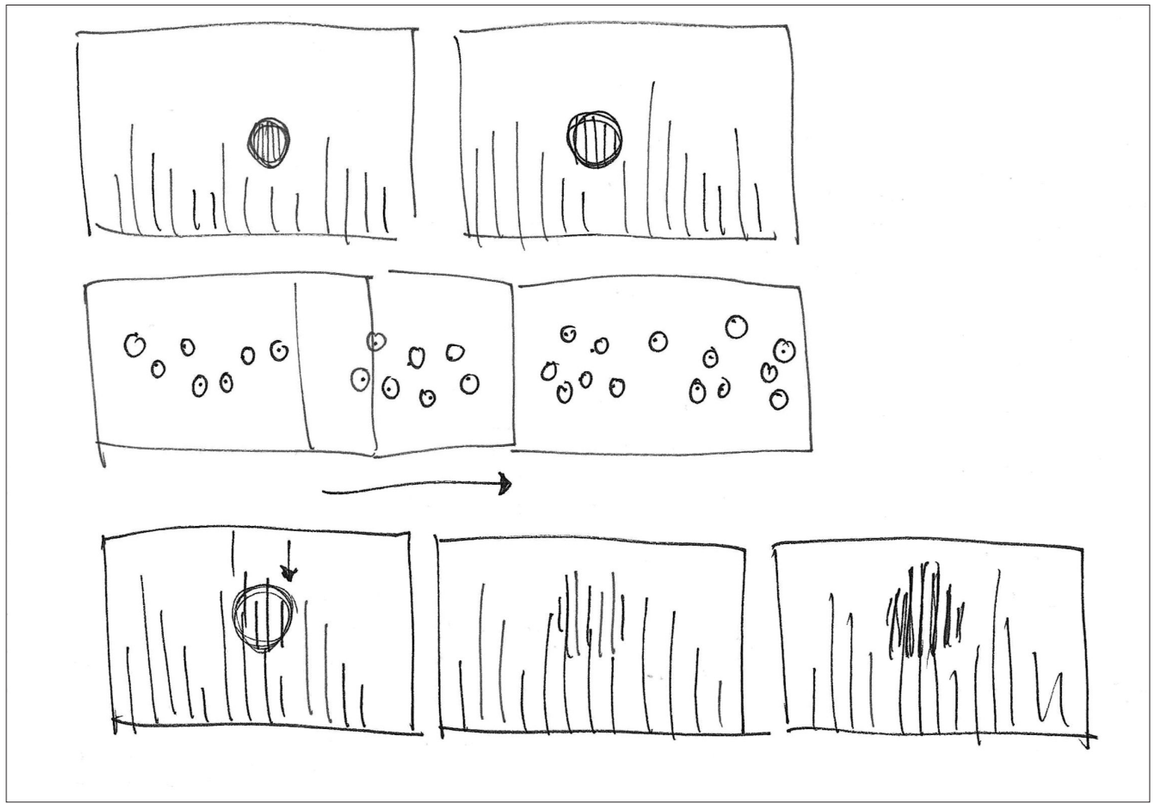




Syntheziser

Mit dem Synthesizer beschäftigten wir uns intensiv. Er ist das Element in der Animation, das sich von allen anderen abhebt und den Höhepunkt des Tracks markiert. Bereits während der Entwicklung der Idee mit dem Knick, entstand parallel das Konzept, den Synthesizer als Kugel aus Linien darzustellen. Die Idee war, dass sich der Synthesizer durch diese Linien hindurchschlängelt.

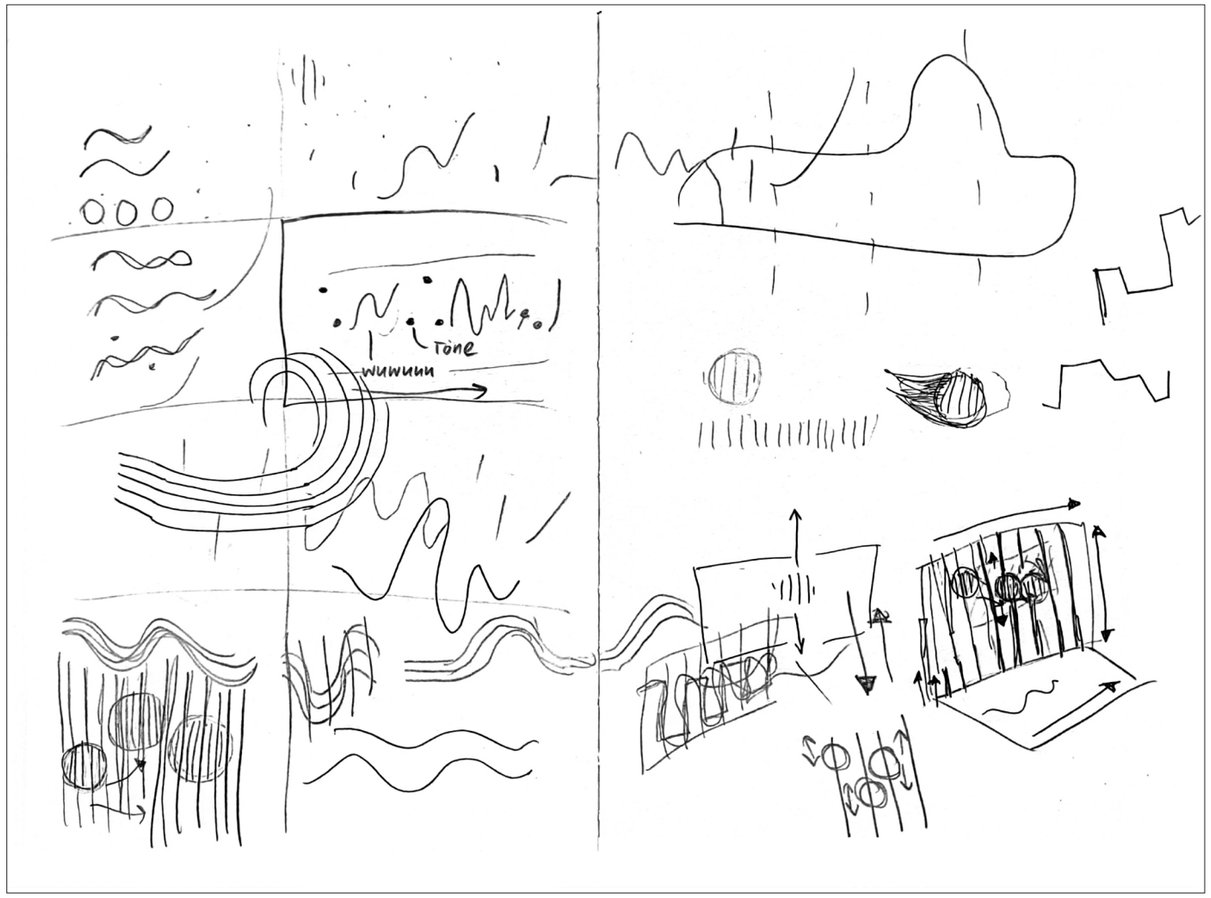


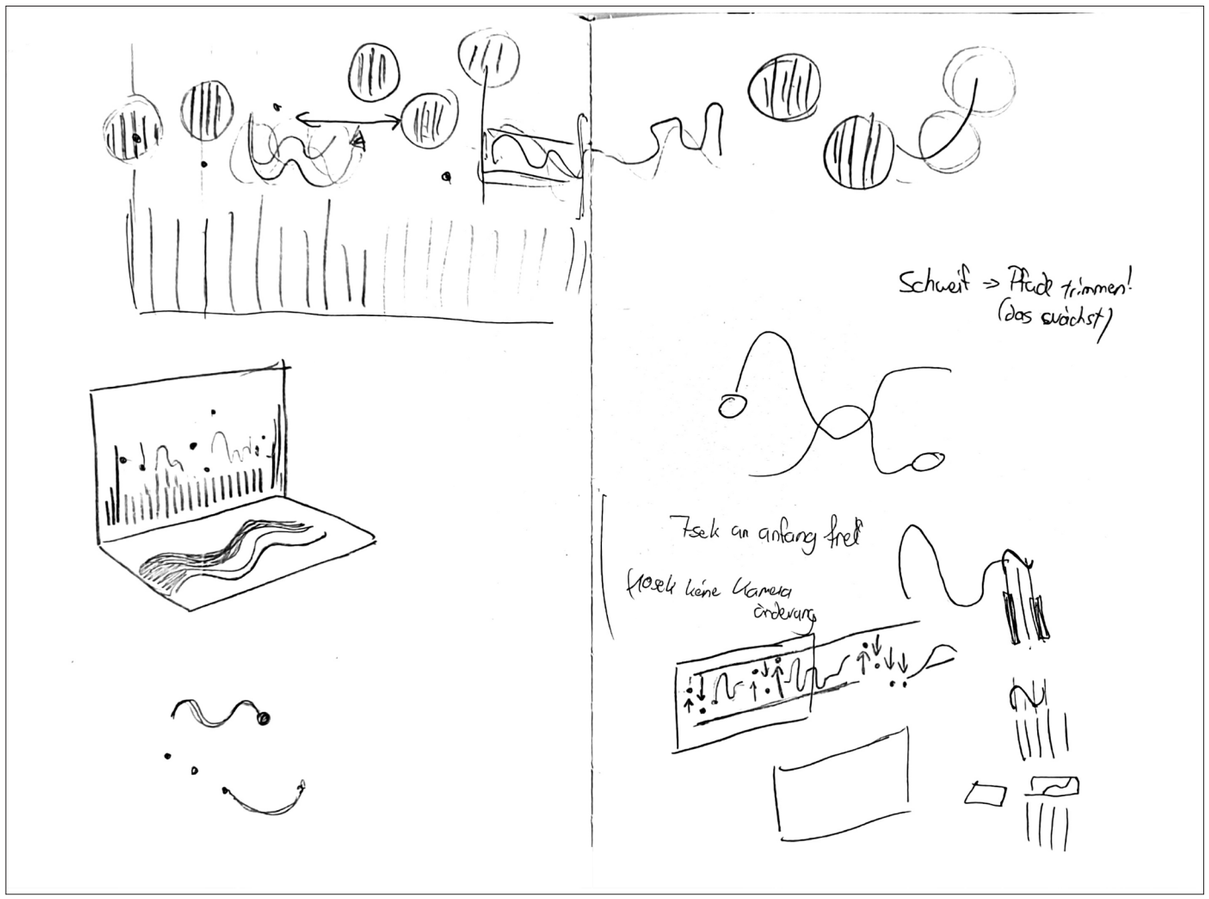


Weitere Ideen zum Synthesizer waren, dass er auf der Hauptmelodie „hüpft“, sich von oben nach unten durchschlängelt oder aus vielen kleinen Kugeln besteht, die ins Bild springen.

Syntheziser

Auch die vorherigen Ideen mussten wir verwerfen. Sie wirkten zwar interessant, waren in der praktischen Umsetzung jedoch unübersichtlich und wenig sinnvoll. Der Beat verhielt sich anders, als es zu den ursprünglichen Ansätzen gepasst hätte. Nach längerer Überlegung entschieden wir uns, aus dem großen Kreis viele kleine Kugeln zu machen, die sich gemeinsam im Bild bewegen, ohne ein völlig neues Bild zu erzeugen.

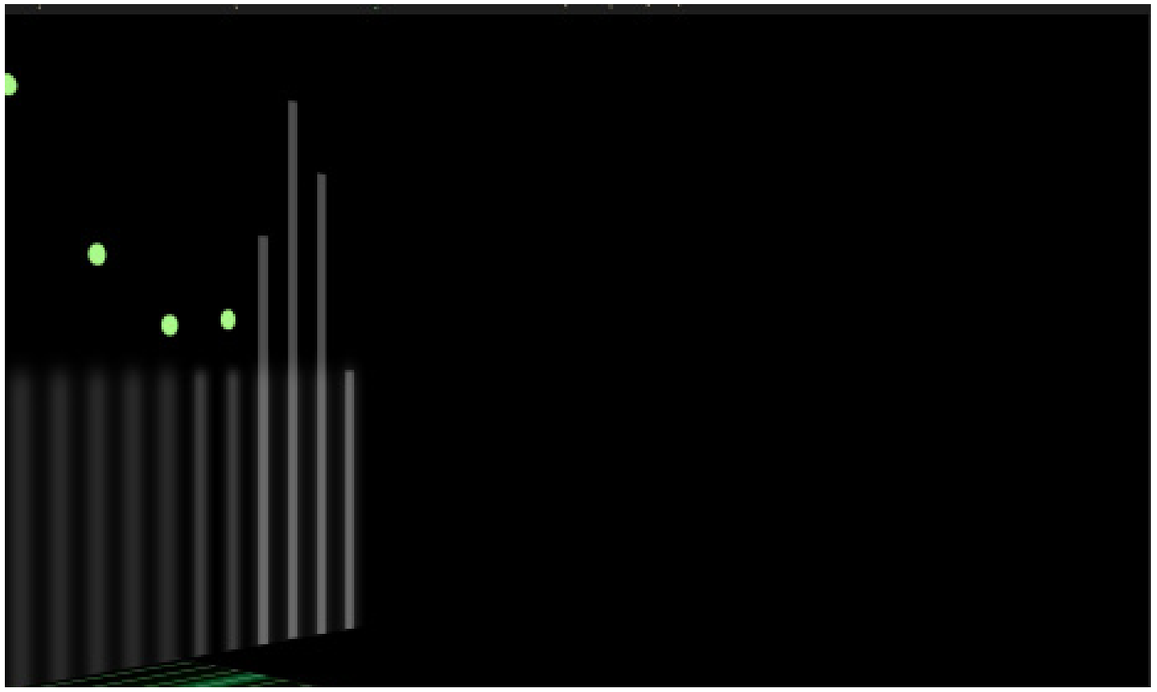




Synthesizer

Die Idee mit den Punkten passte für uns besser. Sie harmonierte mit dem Beat und brachte, ähnlich wie der Sound selbst, etwas völlig Neues in die Animation. Töne, die wellenartig statt abrupt verlaufen, können nun auch visuell umgesetzt werden. Der Punkt zieht dabei eine schweifartige Welle hinter sich her.

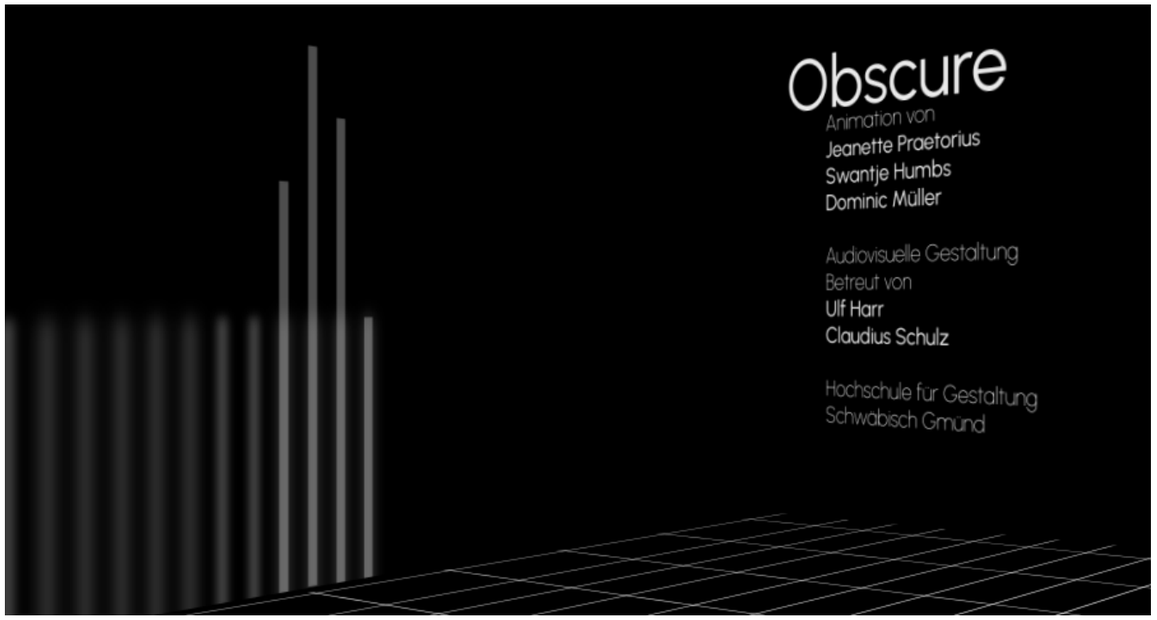


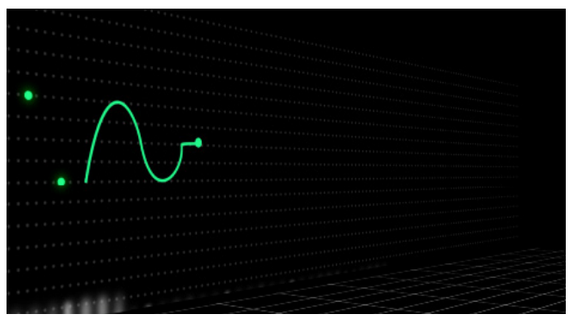


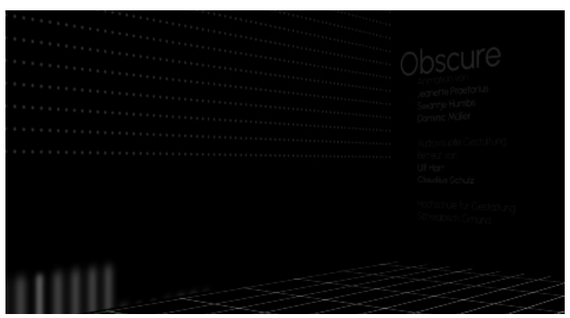
Nur eines fiel uns beim Hinzufügen des Synthesizers auf: Die Räumlichkeit wirkte nun verzerrt und unnatürlich. Die Kugeln erschienen zu zweidimensional, weshalb wir eine Lösung zur besseren räumlichen Darstellung finden mussten.

Mehr Räumlichkeit

Unsere Lösung für ein besseres räumliches Verständnis bestand darin, der Szene mehr Halt zu geben: Der Wurm bewegt sich auf einem Boden, der Synthesizer auf einer festen Wand, die zusammen mit dem Beatdrop plötzlich erscheint. Am Ende, begleitet von einem störenden Sound, bewegt sich die Wand wieder nach oben – dieser Sound markiert auch das Ende des Synthesizers. Es ist die Trompete, die das Ende des Synthesizers ankündigt. Sie signalisiert auch plötzlich die Rückkehr der Hauptmelodie.

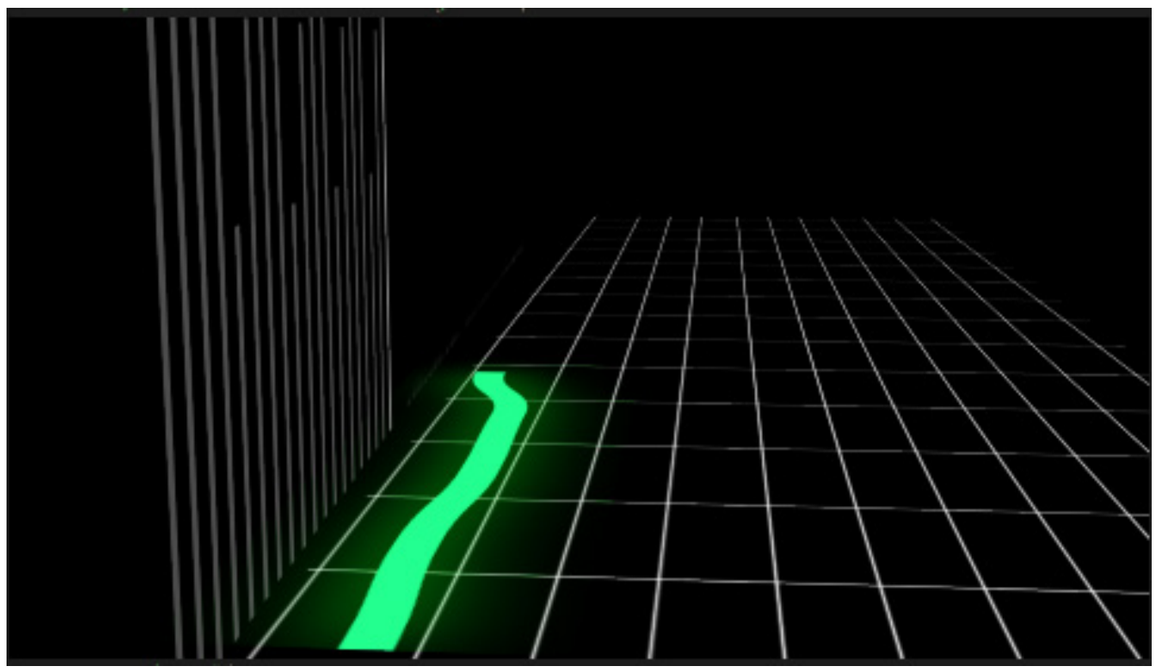


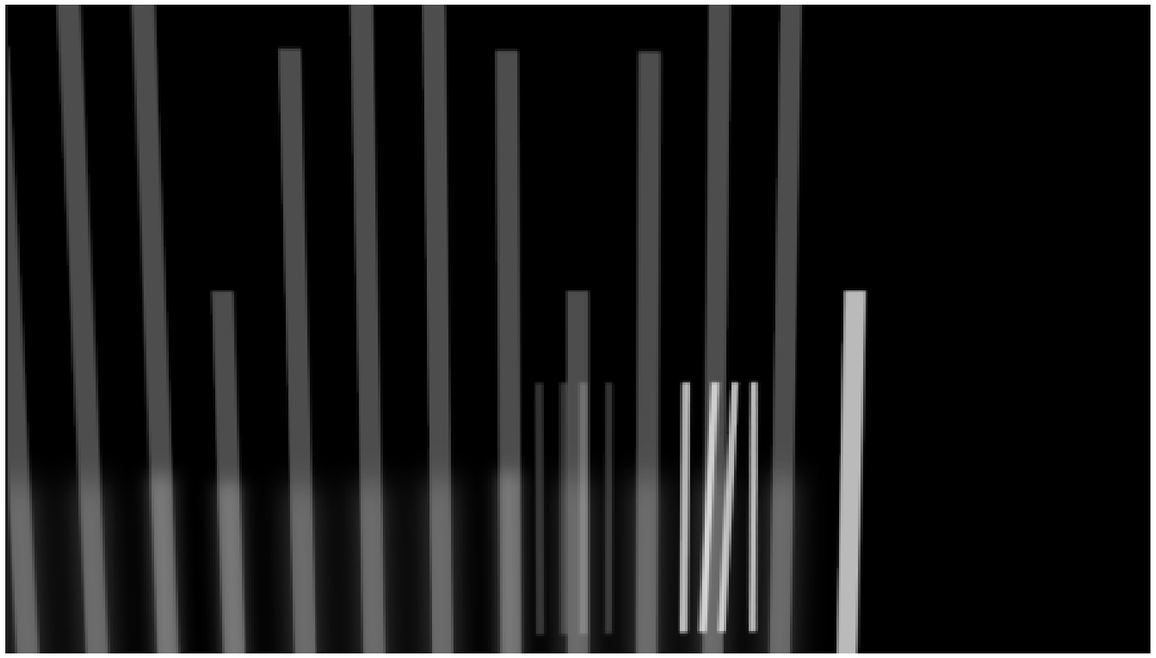




Kameraeinstellungen

Ganz zum Schluss fehlten noch Kameraeinstellungen, um dem Betrachter Details und interessante Bildausschnitte besser und spannender zu präsentieren. Die erste Kamerafahrt setzt kurz nach dem Erscheinen des Wurms ein, wenn er sich zu bewegen beginnt. Besonders bei Musikvideos empfiehlt es sich, mit Nahaufnahmen und verschiedenen Perspektiven zu arbeiten, um Details hervorzuheben und die Szene lebendiger zu gestalten.





Die zweite Kameraeinstellung zoomt auf die Hauptmelodie, sobald die Rassel erscheint – ein kleines, eher im Hintergrund wirkendes Element, das jedoch ziemlich harmonisch mit der Hauptmelodie interagiert.

3.3 Abschluss + Plakat

Die fertige Animation entsprach am Ende genau unseren anfänglichen Erwartungen. Dennoch wird sie auch weiterhin weiterentwickelt und in Details angepasst. Zur Animation gehört außerdem ein Plakat für eine fiktive Veranstaltung des Trackkünstlers, welches das visuelle Konzept ergänzt und den Charakter des Projekts unterstreicht.

