

Inhalt

00:00	Songauswahl
00:00	Moodboard
00:00	Analyse
00:00	Storyboard
00:00	Konzeptüberarbeitung
00:00	Umsetzung

GOODY

Der Run durch das Dickicht des
Jungels. Er fand seinen Weg
ins Freie, in seine neue Welt in
Freiheit, Sonne und Wonne.

— MARI

Die Wahl des Musikstückes war die wichtigste Entscheidung für das Projekt. Zusammen haben wir eine Playlist erstellt, um zu ermitteln, wo wir uns in unseren Vorstellungen bewegen. Ein Zufall hat uns darauf gebracht, einen bestimmten Künstler zu kontaktieren...

Nach einer halben Stunde Telefonat und einen Tag später befanden sich auf unseren Rechnern 12 Songs, die probegehört werden wollten. Marius Knab hat uns einige seiner Tracks zur Verfügung gestellt. Sie sind alle noch unveröffentlicht. Wir haben die Tracks gerankt – bei welchem Track hatten wir Assoziationen? Was waren das für Bilder? Bei GOODY haben wir uns irgendwie sofort getroffen – unsere Assoziationen waren ähnlich, der Track hat etwas sphärisches. Wir hatten sofort ein gutes Gefühl und Lust, das ganze zu visualisieren.

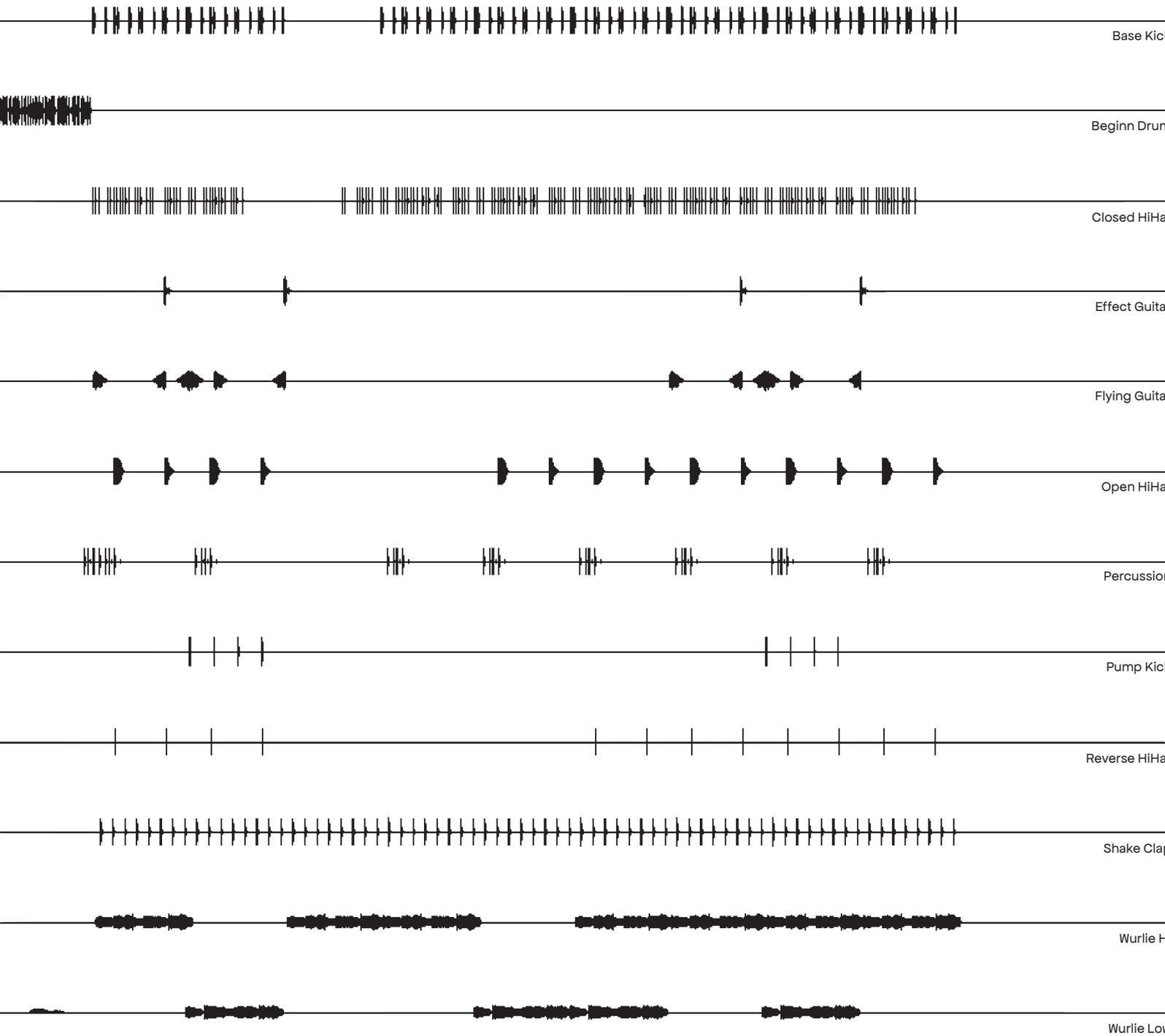


Schärfe Unschärfe Wechsel
zwischen oben und unten
abtauchen auftauchen kleine
und große Wellen sanftes Licht
Luftblasen weiche Kanten
sanfte Töne Welt entdecken
Kamerafahrt Schaum Durch-
einander Unterwasser hoch
und tief Impulse

Semantisches Differenzial

laut		●	●				leise
emotional		●	●				nüchtern
sanft	●	●	●				hart
ruhig		●				●	impulsiv
einfach			●	●			komplex
harmonisch	●		●	●			destruktiv
träumerisch	●						sachlich
angenehm	●						unangenehm
beruhigend	●	●					anregend
interessant	●	●					langweilig
modern	●	●					konservativ
jung	●	●					alt
innovativ	●		●				traditionell
seriös	●		●				unseriös
langsam		●					schnell
vertraut			●	●			neu
klar			●	●	●		verschwommen
blass				●	●	●	farbig
eckig					●	●	rund
natürlich			●	●			gekünstelt
verspielt	●	●					ernst
fein		●	●				grob
charakteristisch	●	●					lasch
geheimnisvoll	●	●					durchschaubar
überraschend			●	●			erwartbar
kühl		●				●	warm
heiter	●	●					traurig
zurückhaltend			●	●		●	mitreißend

Analyse

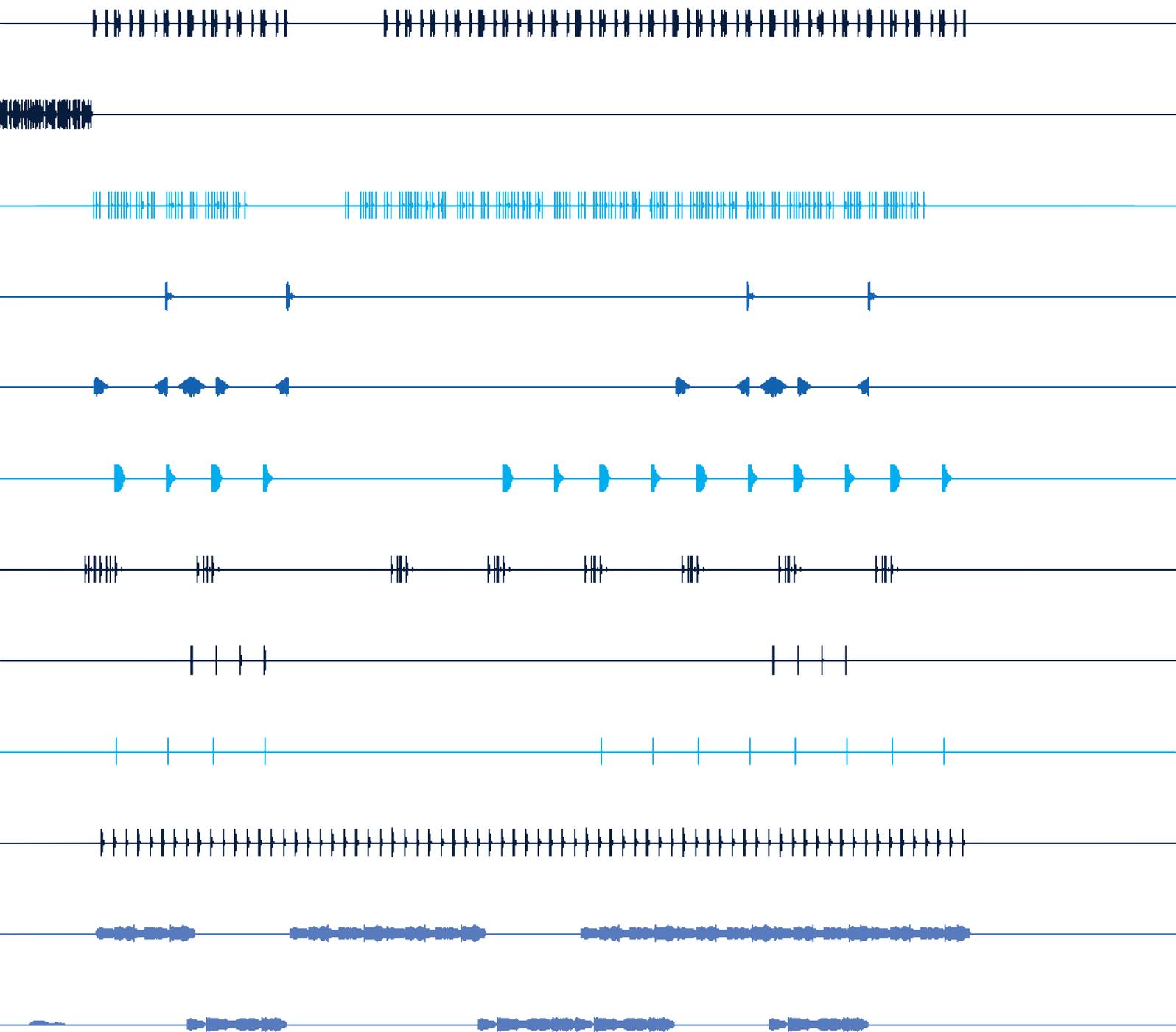


Bass

Kopfmelodie

Hintergrund

HiHats



Visualisierung der Tonspuren

Base Kick

Impulse · Herzschlag · Pochen · Rhythmisch

Closed HiHat

Scheppern · kurz und eher leicht · kleiner Rhythmus · schnelle Reihenfolge
· Treppe · "leise" · Tippelschritte · gestaffelt · aditiv · dockt an · wird mehr ·
keine Konsistenz

Effect Guitar

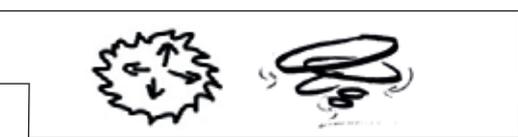
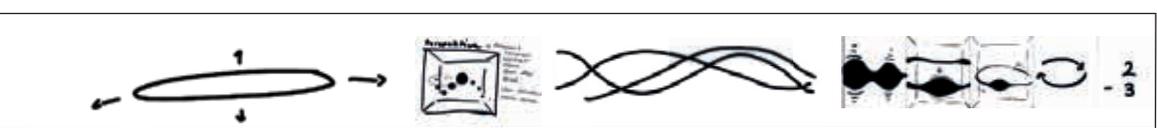
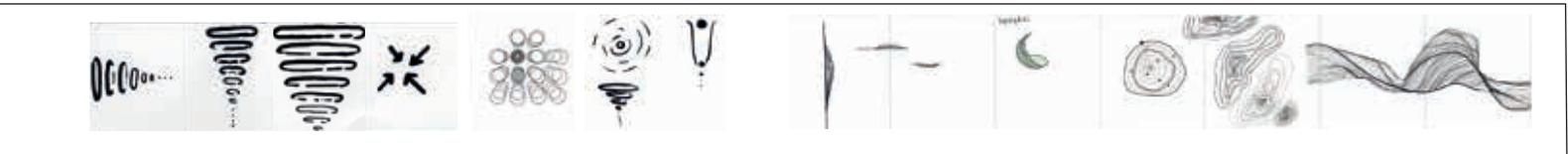
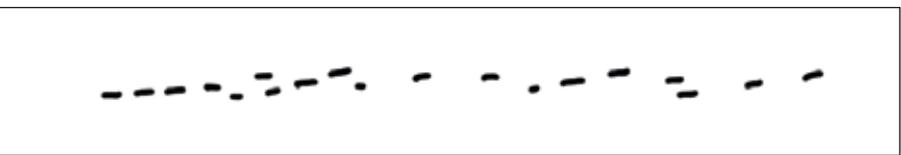
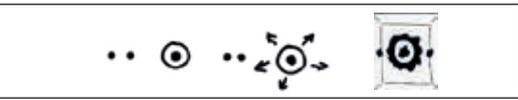
Schwingt · Ton breitet sich aus · geht verloren · vibriert · fließend · abklingt ·
verblappend · durchdringt · eindringt · spontan · hallt nach (Echo) · Bewegung

Flying Guitar

Vibration · abruptes Ende · wandert · erwischt es nicht · längerer Impuls ·
anschleichen · von laut zu leise von leise zu laut · man will dem Ton folgen

Open HiHat

Schallert richtig rein · plötzlich · ekelig · eckiger Ton · geht auf die Ohren · zerknittert



Percussion

Stein prallt auf Stein · prallt nur auf · geht verloren · splittert nicht · Steine flitschen · Ton springt weg · hallt nach · Echo · Abfolge (natürlich) · stanzen · staffelartig · eng

Pump Kick

sanfter Herzschlag · leichter Impuls · fängt weich an · endet abrupt · dumpf · gedeckt · landet im Mehl · langsam ruhig · schwer · bleibt liegen · Sandsack · gefüllt · kein Hohlraum · dichte Masse

Reverse HiHat

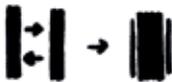
zieht sehr schnell vorbei · Blitzartig · ganz dünn · kaum sichtbar · zischen · kratzig · Schleifpapier · Schnitt · Metall · es kommt wieder · dreht eine Runde · durchdringend · kein Versuch hinterher · versuchen es nur zu beobachten · kantig

Shake Clap

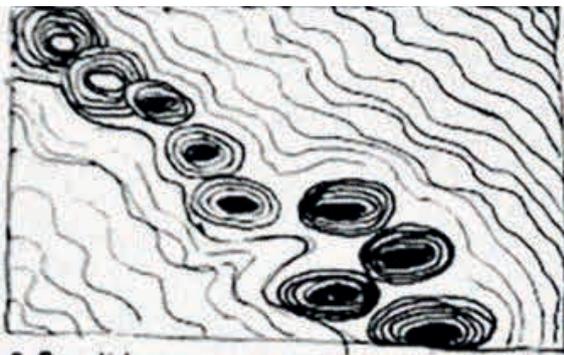
Klatschen · apprucht · zusammenzucken · schnell

Wurlie

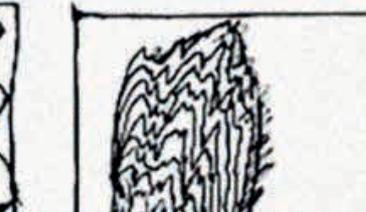
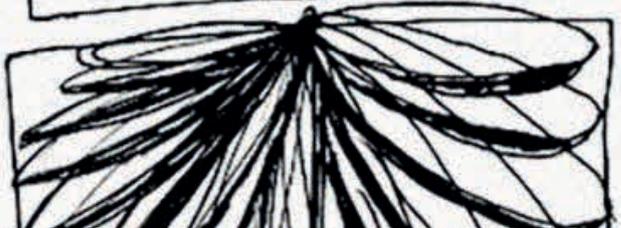
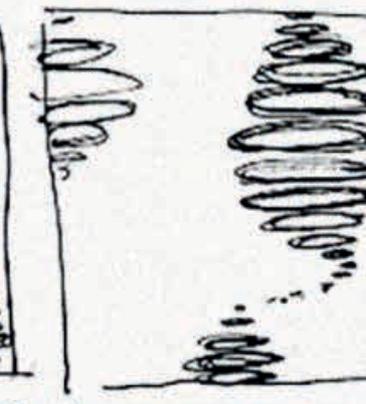
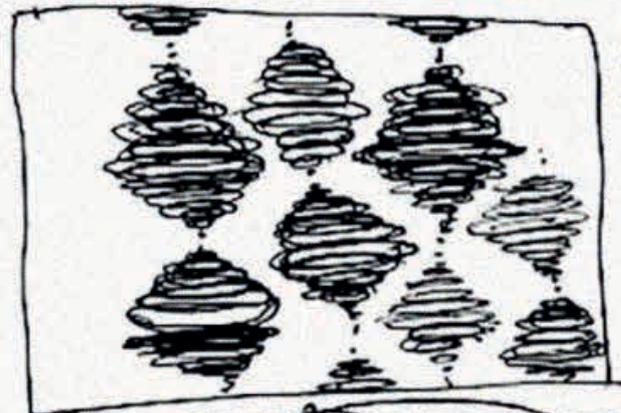
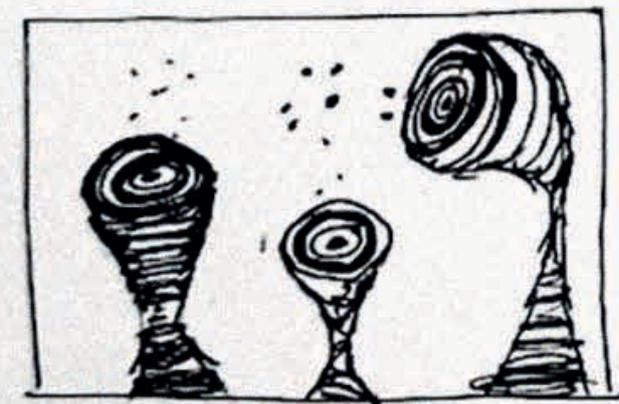
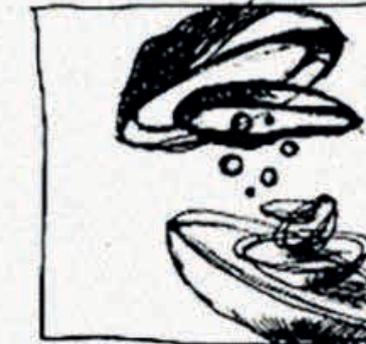
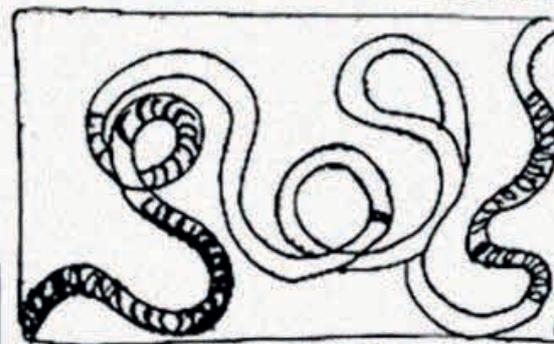
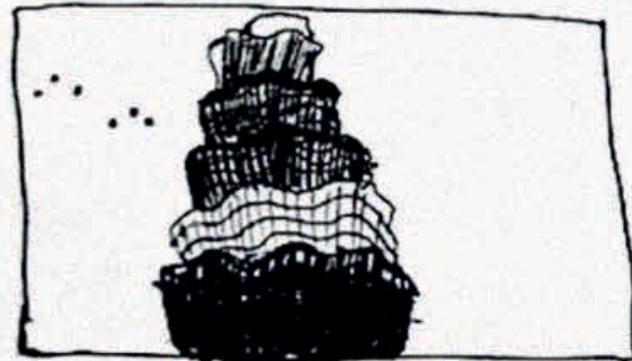
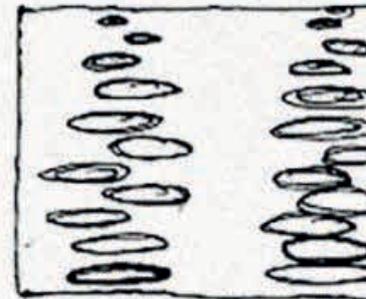
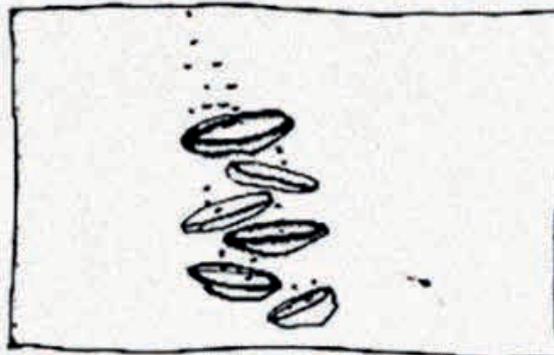
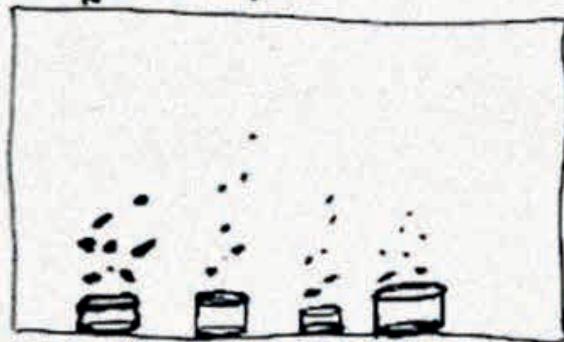
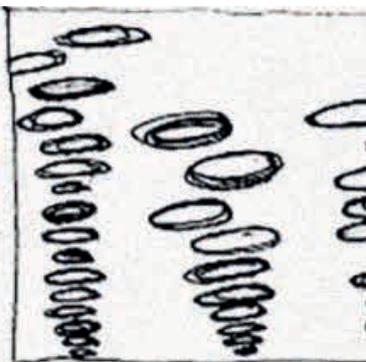
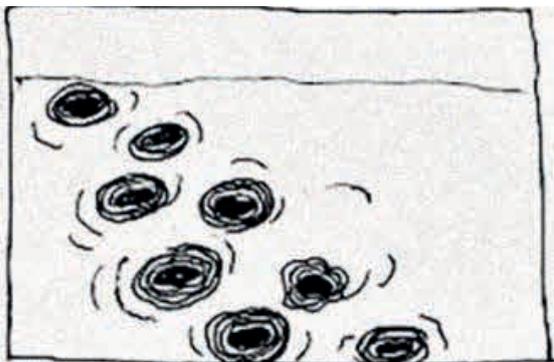
man darf mitgehen · entspannt · markanten Töne · leicht fließend · Regentropfen wandern am Fenster entlang



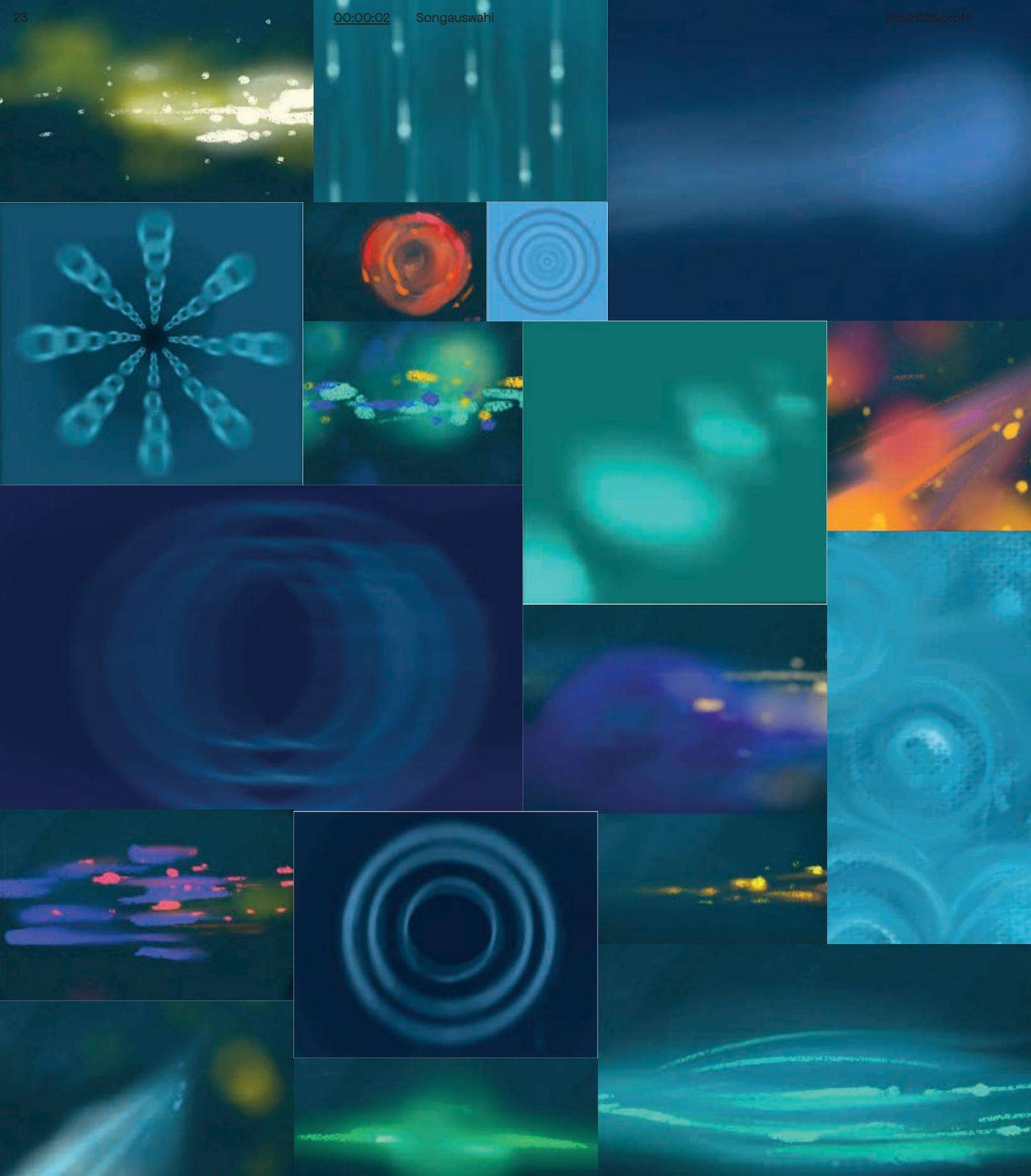
Visualisierung der Tonspuren als Gesamtbild



Anfängliches sample







Farb- und Formkonzept

Wir haben uns GODDY mehrmals angehört mit dem Ziel, weitere Skizzen und vor allem Farbkonzepte in unser Repertoire zu ergänzen. Wir gingen nach Gefühl, die bereits entstandene Konzepte und Analysen bereits im Hinterkopf. Man kann sehen, dass sehr organische Formen entstanden sind, in vielen Blautönen. Manchmal tauchen leuchtende Akzentfarben auf.

Storyboard

TIMESTAMP	BILD	KAMERA	SITUATION
00:00 – 00:05		folgt, Teil der Schritte	Der Weg zur Unterwasserwelt
00:05 – 00:07		Kamera zoomt im Detail rein	Auf dem Weg
00:08 – 00:12		Kamera zoomt raus	Tunnel macht sich auf
00:13 – 00:14		Schwimmt in den Tunnel	In den Tunnel schwimmen
00:14 – 00:18		Kamera folgt	Schelle, durch Tunnel durch, Tunnel geht "kaputt"
00:18 – 00:19		Statisch	erst helle Flecken (pink)
00:19 – 00:21		Statisch	verblassen
00:22 – 00:24		Wir tauchen mit der Kamera durch, qualienartige Bewegung	Kreis wird größer
00:26 – 00:31		Beobachter	Ausdehnung der Elemente, verblassen, neue überlagern

00:26 – 00:31



Beobachter

Ausdehnung der Elemente, verblassen, neue überlagern

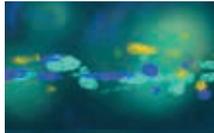
00:31 – 00:34



Beobachter

Welle

00:34 – 00:38



Beobachter

Ausdehnung der Elemente, verblassen, neue überlagern

00:39



Beobachter

Schelle
zerstört das Bild wieder ein bisschen

00:40 – 00:42



Beobachter

Etwas dehnt sich wieder aus und verblasst wieder

00:46



Beobachter

Schelle

00:47



Beobachter

heller Ton

00:47 – 00:48



Beobachter

tiefer Ton, hält sich

00:52 – 00:53



Beobachter

Schelle

00:55 – 00:56



Beobachter

springenden Töne tiefer, blasser, ausbleichend

00:57 – 00:58



Beobachter

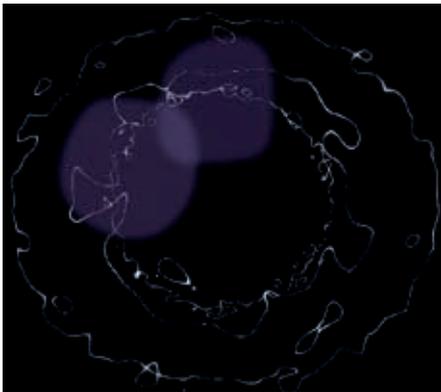
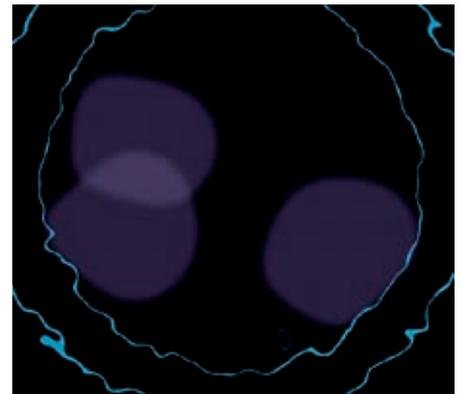
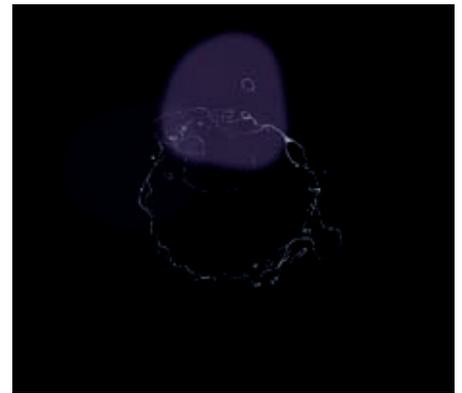
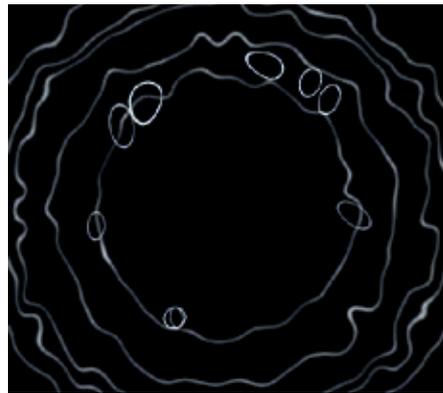
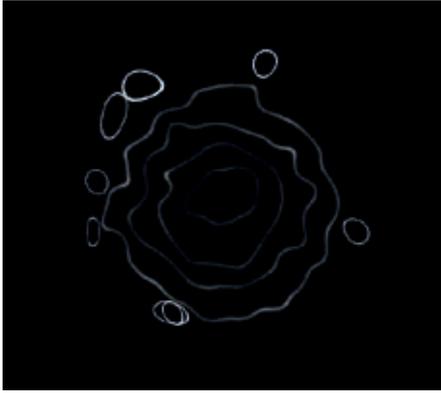
Ausdehnung der Elemente, verblassen, neue überlagern

00:58 – 00:59

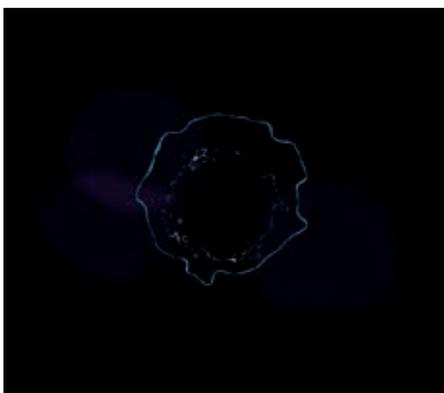
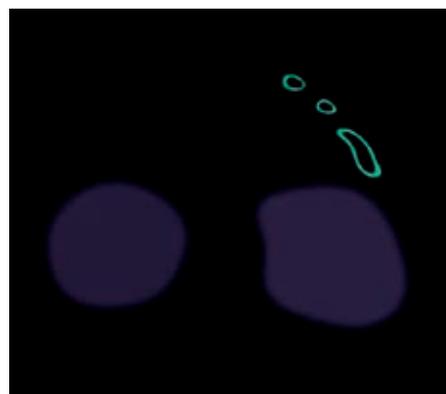
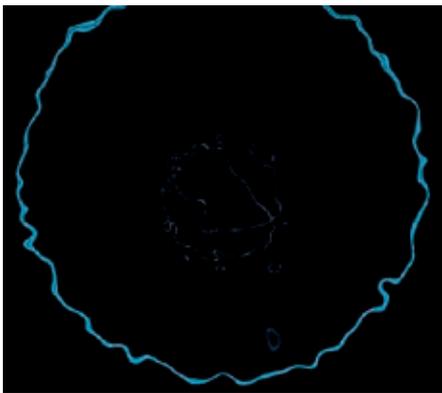


Beobachter

Schelle

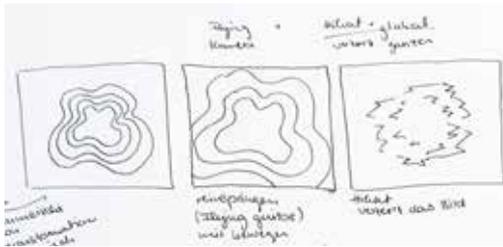


Mit dem Storyboard im Hinterkopf, begannen wir organische Formen zu generieren, die sich in Farbe und Komplexität unterschieden.

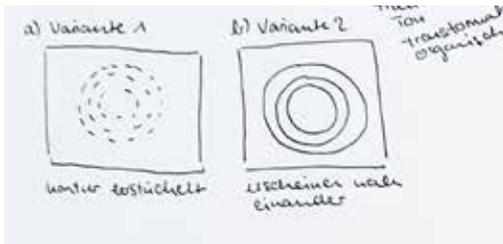


Konzept II

Unser erstes Konzept mussten wir teilweise verwerfen. Wir haben nach einem verbindenden Element für unsere Visualisierung gesucht. Unsere Skizzen gaben ein organisches rundes Element vor, damit haben wir das neue Konzept entworfen. Den Instrumenten haben wir konkrete Parameter zugeordnet, die wir dann umgesetzt haben. Alles entstand aus einem Tunnel.



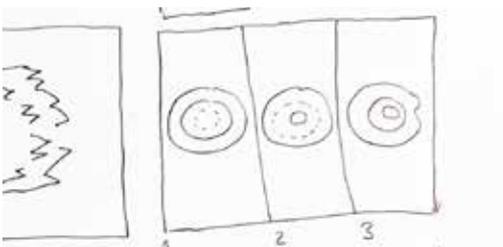
Der Tunnel entsteht aus organischen Formen, der sich unendlich aufbaut. Die Flying Guitar bekommt die Eigenschaften für die Kamera. Der Hihat verzerrt das Bild für einen kurzen Moment das gesamte Bild, dass sich danach wieder erholt.



Visualisierungen für das Intro – es hebt sich so stark vom Rest des Tracks ab, dass es sich unterschiedlich in der Bewegungsweise verhält.

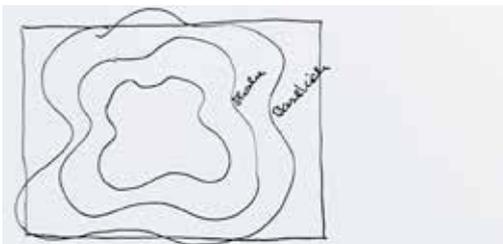


Der BaseKick und der ShakeClap sind im ganzen Stück konstant und dominant. Aus diesen beiden Instrumenten haben wir den Kreistunnel aufgebaut. Die Kreise sollten sich in Konturbreite, Schärfe/Unschärfe und sogar Farbe unterscheiden.



Es gibt drei hohe Töne, die immer wieder hintereinander aufbauen und sich danach auch wieder „abbauen“.

Sie sollten sich konkret in Farbe und Bewegungsverhalten unterscheiden.



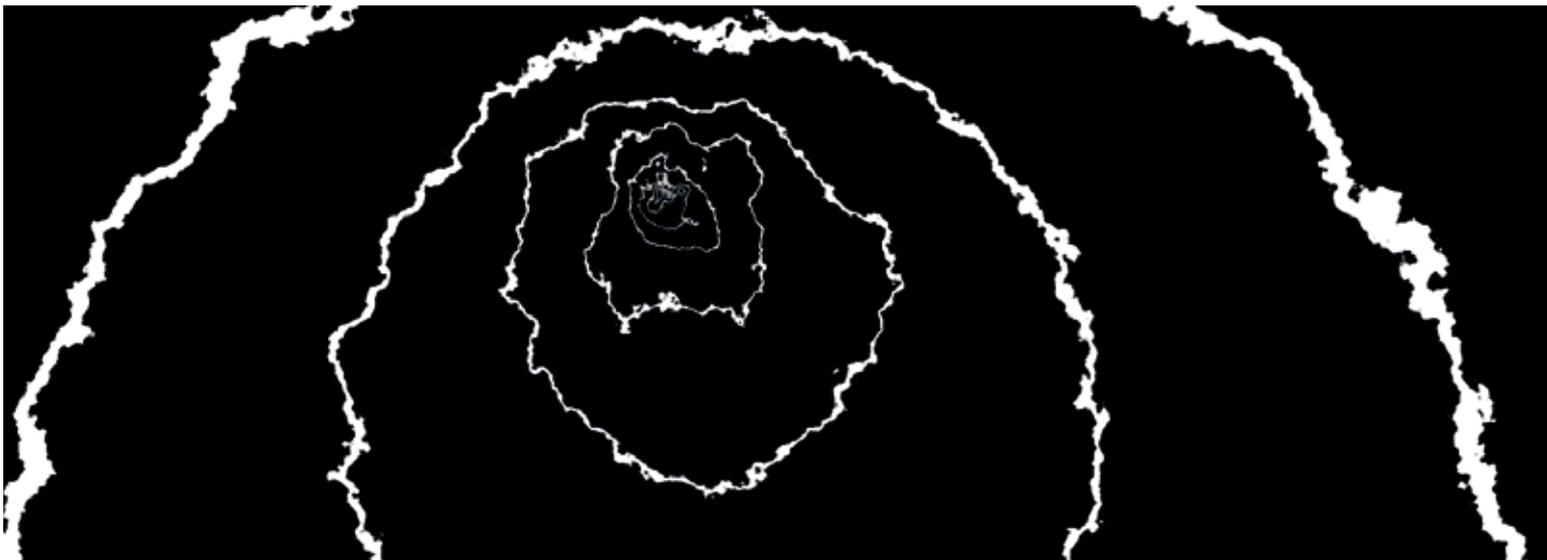
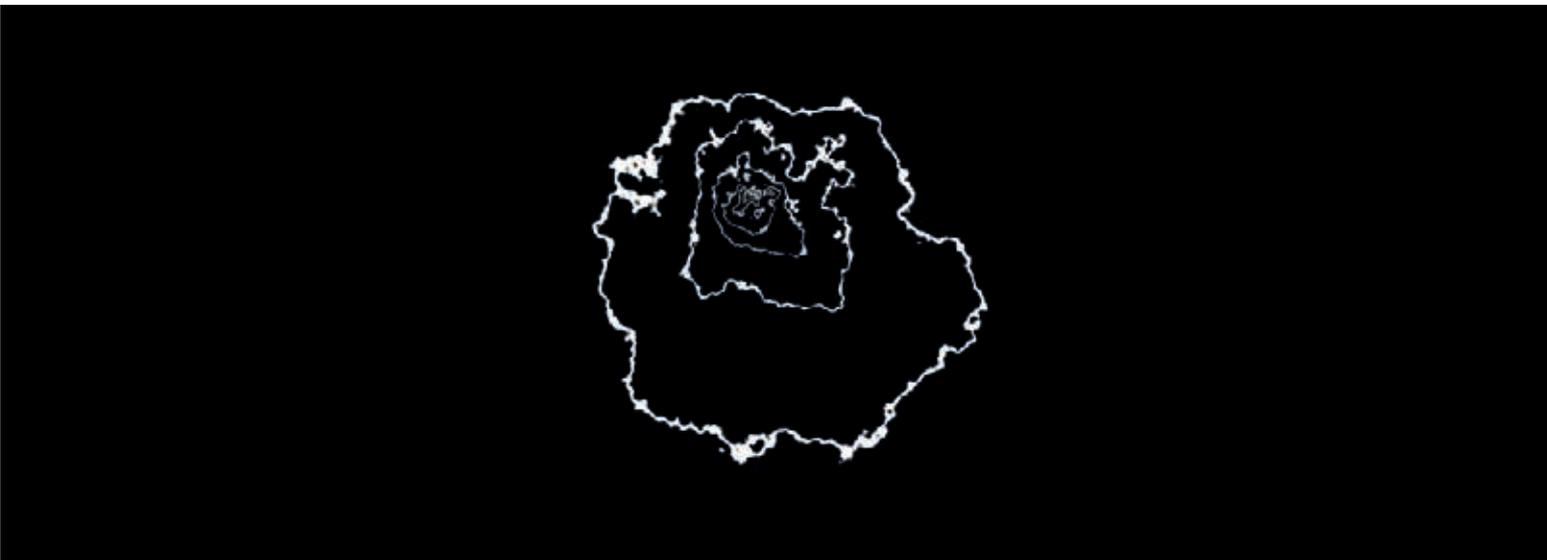
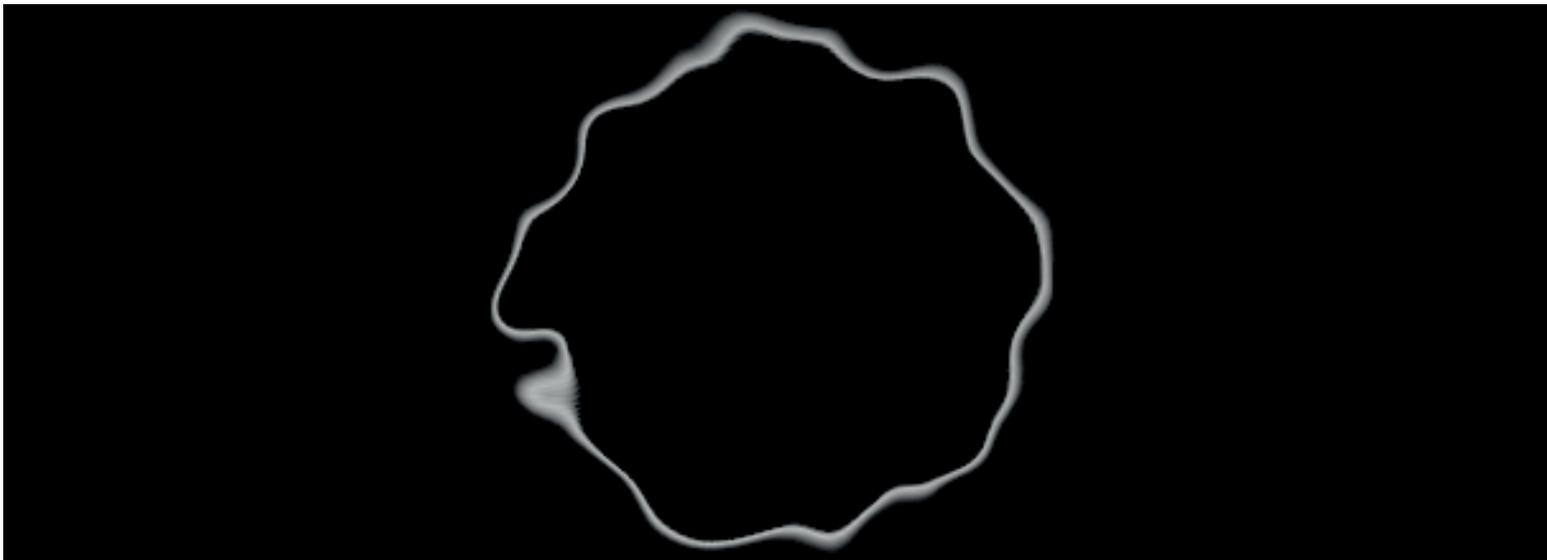
Der Shakclap und BaseKick bleiben immer im Bild.

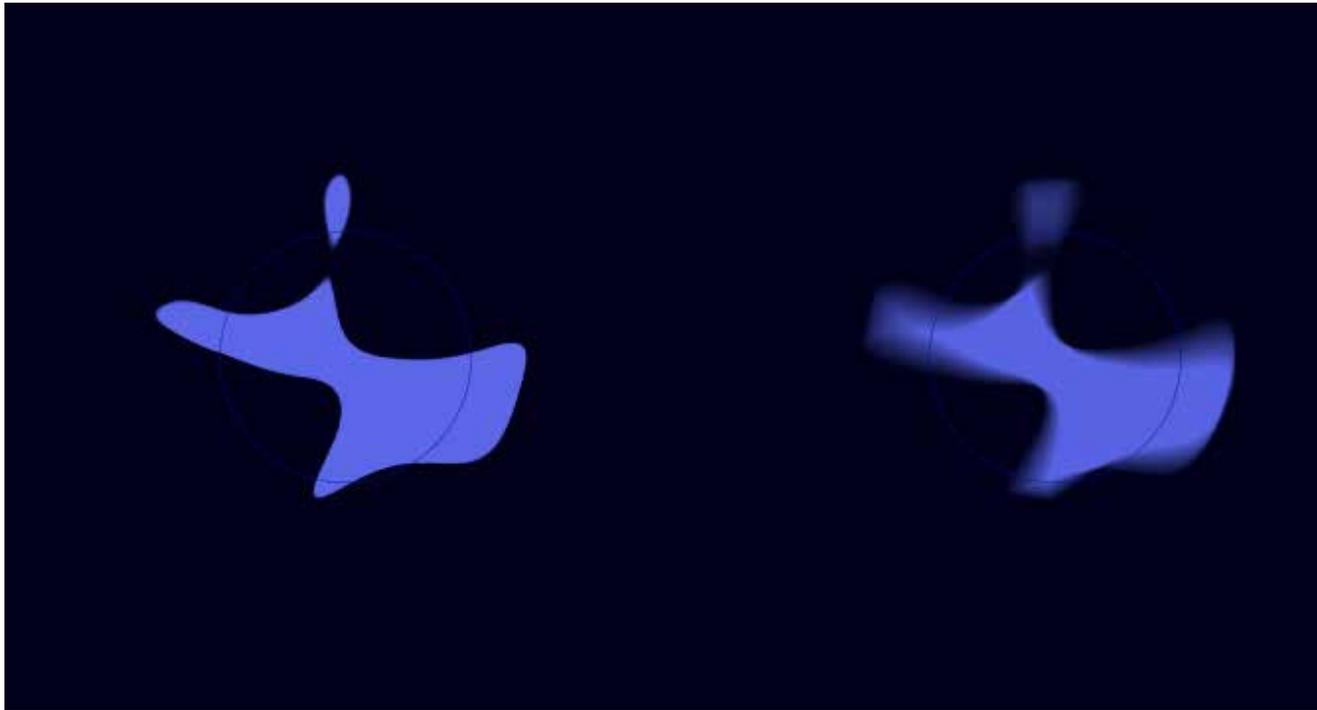
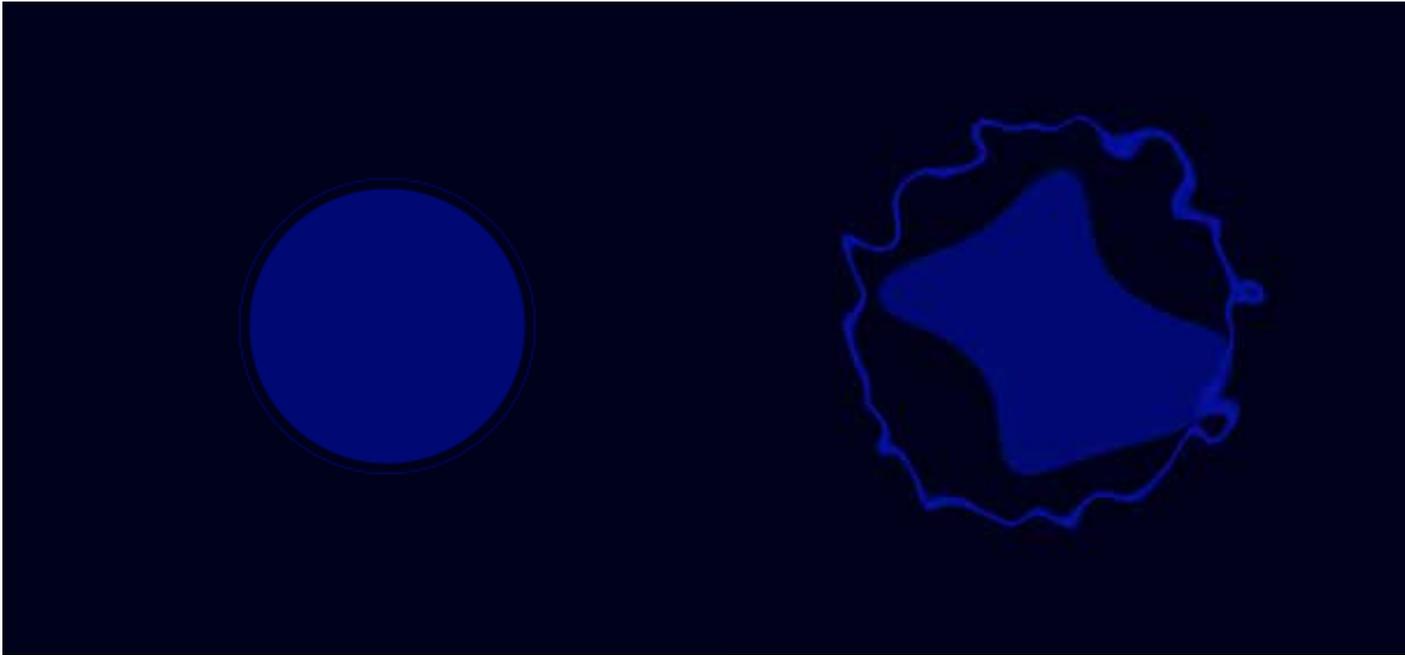
Details

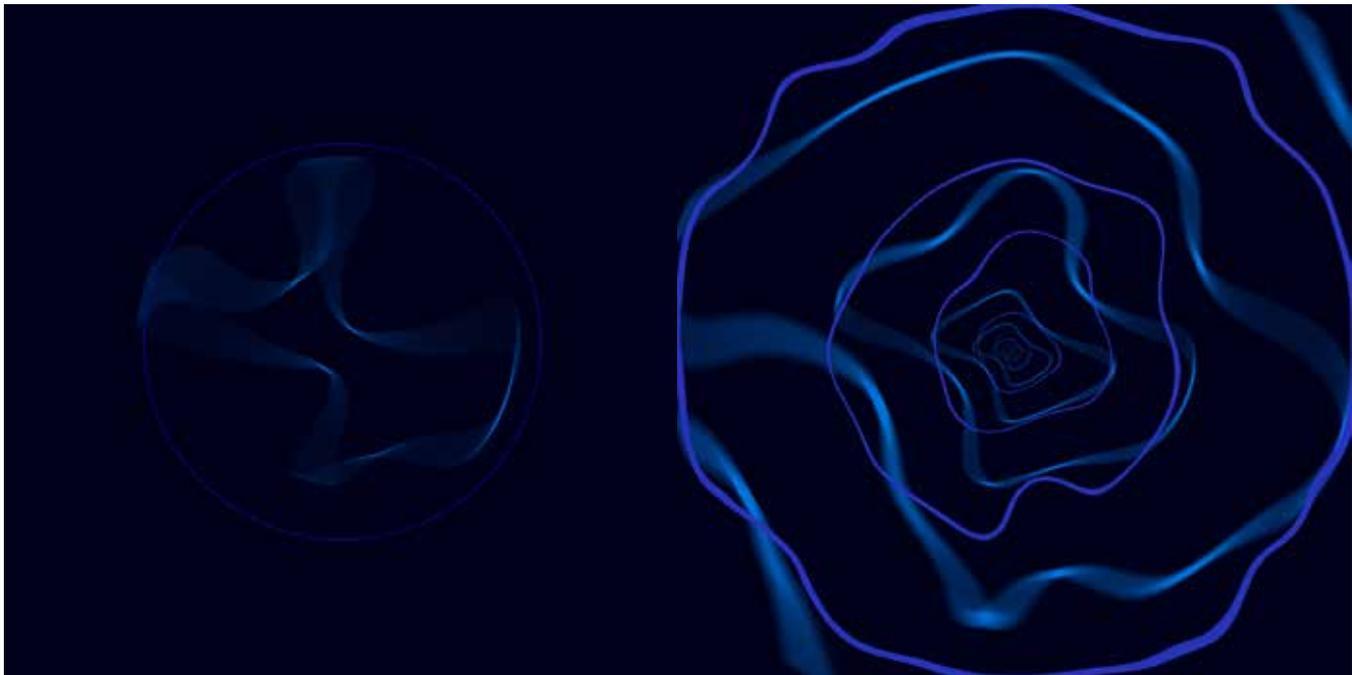
Die organischen Formen waren ein guter Start. Die Komplexität dieser Formen konnten wir je nach instrument ausreizen. Das spannende an diesem Schritt war auch das Stapeln der Formen hintereinander. Wir testeten, ob Schärfe oder Unschärfe einen großen Unterschied machten. Der Tunnel begann immer mehr zu wirken, wir brachten Bewegung in das Ganze und wir konnten in den Tunnel eintauchen. Dann begann die Challenge, den Basekick und den Shakeclap so zu animieren, dass sie zusammen funktionierten, obwohl sie sich in der Bewegung vollkommen unterschieden.

Während die Ringe des Basekicks sich eher nah außen bewegen, presst der Shakeclap die Ringe zusammen, verformt sich richtig. Wir haben uns entschieden, den Basekick konstant an Ort und Stelle zu lassen, wenn der Shakeclap die Ringe verzerrt. Das ganze bewegt sich regelmäßig, während andere Instrumente dazu kommen. Die Flying Guitar bewegt die Kamera. Mit ihr bewegt man sich unterschiedlich schnell durch den Tunnel. Je nach Tonhöhe vor oder zurück, getragen oder schnell. Das Becken zerschlägt den Tunnel, lässt alles schwimmen. Allerdings bildet er sich schnell wieder zurück. Das Becken kommt in einem regelmäßigen Abstand vor.

Die drei aufeinanderfolgenden Töne bauen sich Stück für Stück auf und schweben dann ganz langsam auf einen zu. Sie verblassen dann Ring für Ring. Sie entstehen aus dem Tunnel, genauso wie die Effect Guitar, die Kreise aus dem Tunnel schnellen lässt. Diese fliegen dynamisch auf einen zu.



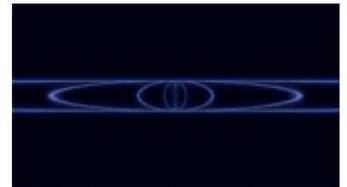
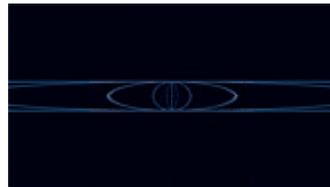




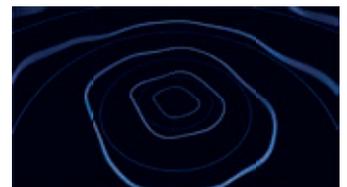
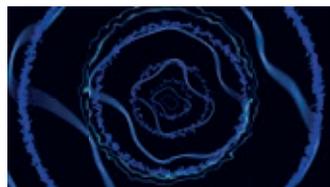
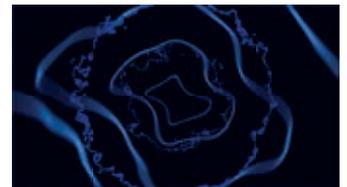
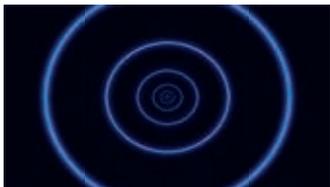
Farben

Umsetzung

Intro

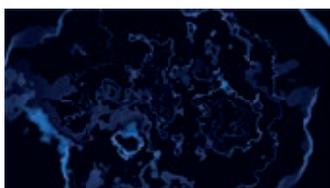
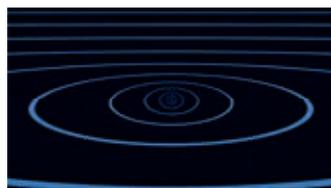
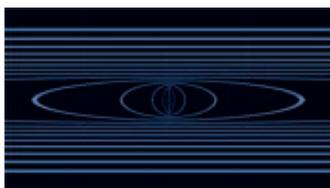


Hauptteil



Ende



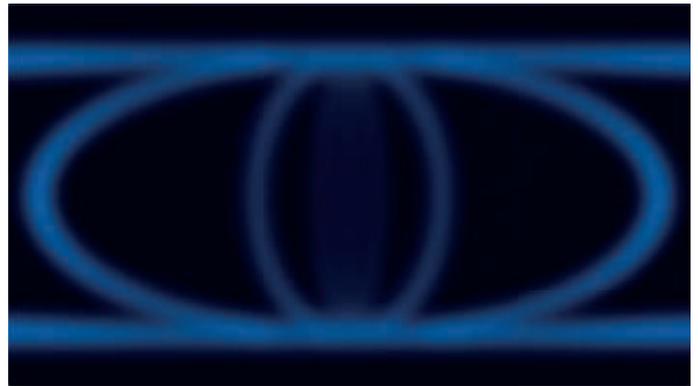


Intro

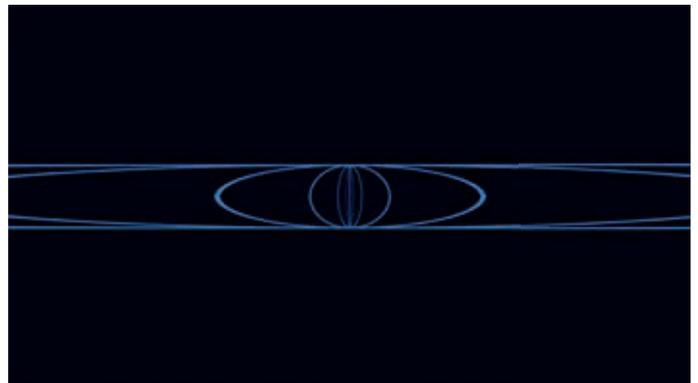
Der Tunnel baut sich auf – wir sind sehr nah am Entstehungspunkt, die Unschärfe zeigt noch nichts Konkretes. Das Kaltschen im Hintergrund lässt die Ringe leuchten. Alles entsteht erst.

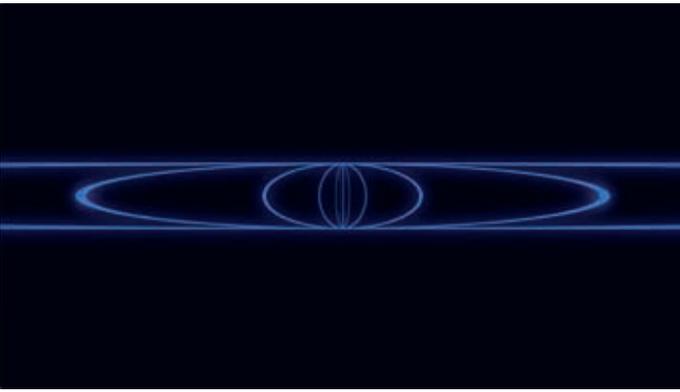


Zoom-Out. Wir können unscharf sehen, wo die reise hinführt.

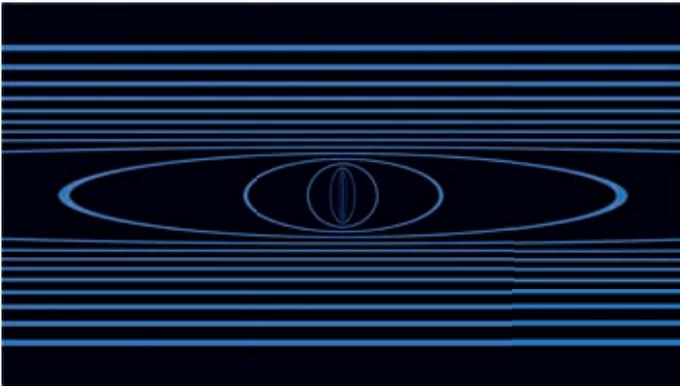


Vollständiger Zoom-Out. Die Unschärfe verschwindet und wir sehen den Tunnel entstehen. Die Ringe laufen verzerrt nach außen.

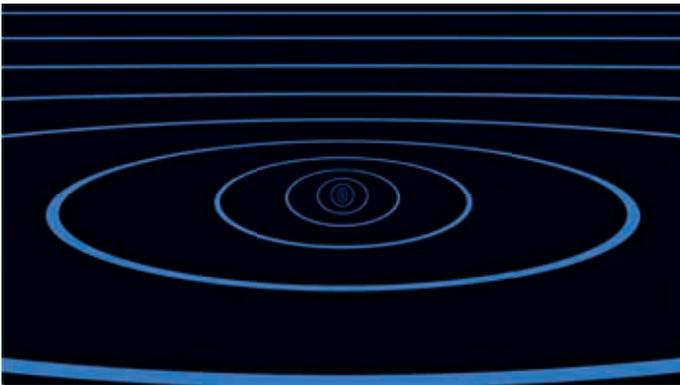




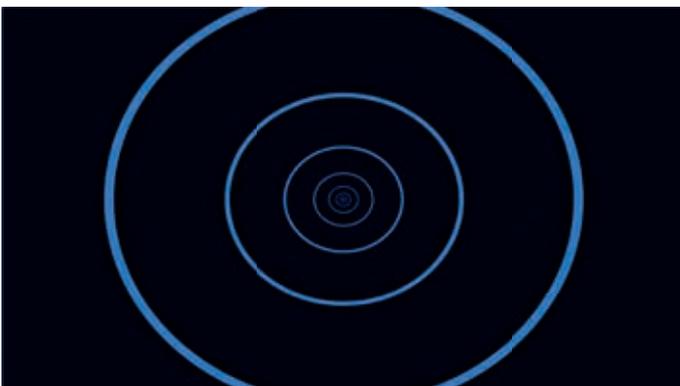
Das Leuchten erscheint immer beim Klatschen.
Das Bild bleibt weiterhin scharf.



Die Ringe laufen nach außen hin mit dem sehr verträumten Ton auf einen zu, das ganze öffnet sich jetzt und lässt den Betrachter eintauchen.



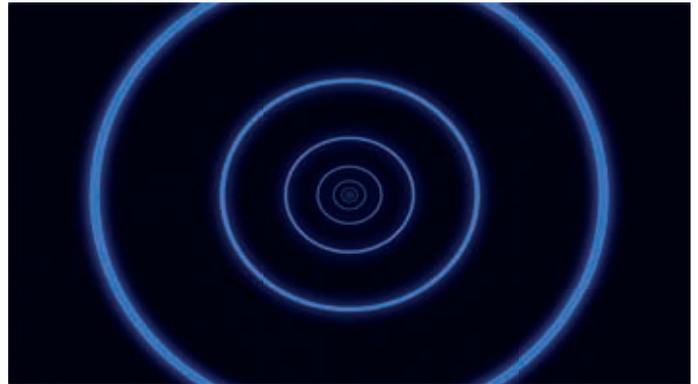
Die Perspektive kippt. Die ganze Visualisierung wird auf einmal räumlich.



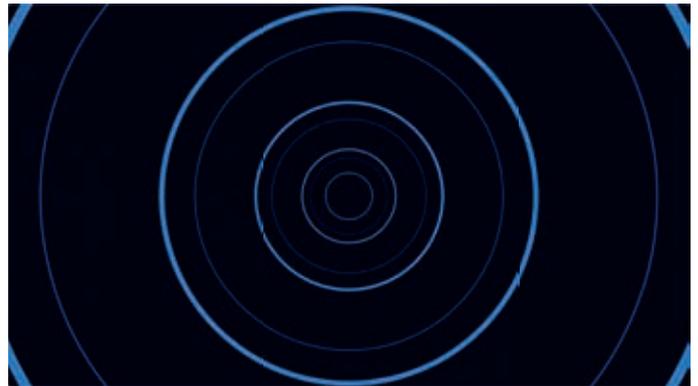
Die Perspektive kippt zurück. Wir tauchen weiter in den Tunnel ein, der immer weniger verzerrt wird und sich jetzt fertig ausgebildet hat.

Hauptteil

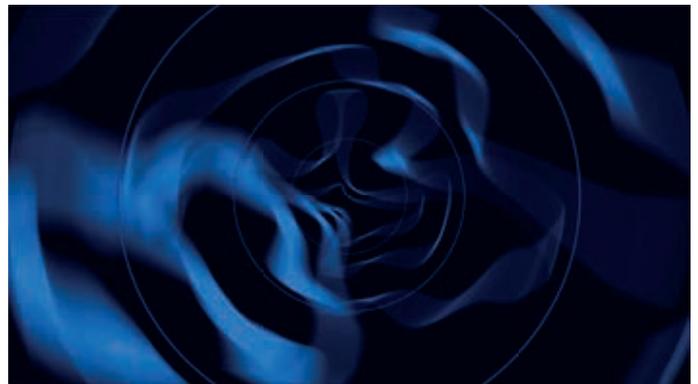
Der Tunnel verhält sich zunächst natürlich nach den Regeln des Intros, wird dann langsamer.

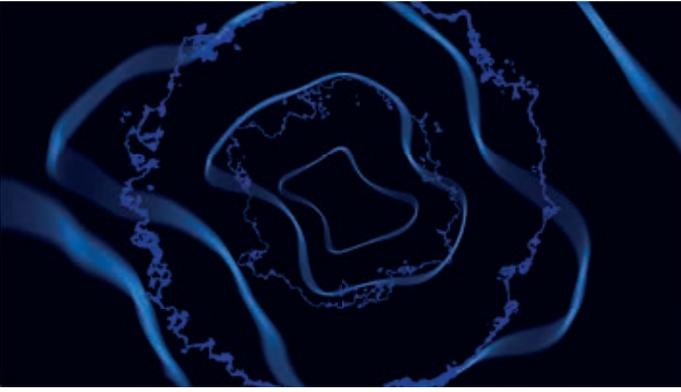


Der Basekick baut sich mit auf, die Konturbreiten unterscheiden sich, das Tempo nimmt ab.



Der Shakclap verzerrt die Ringe extrem und lässt sie unscharf werden.





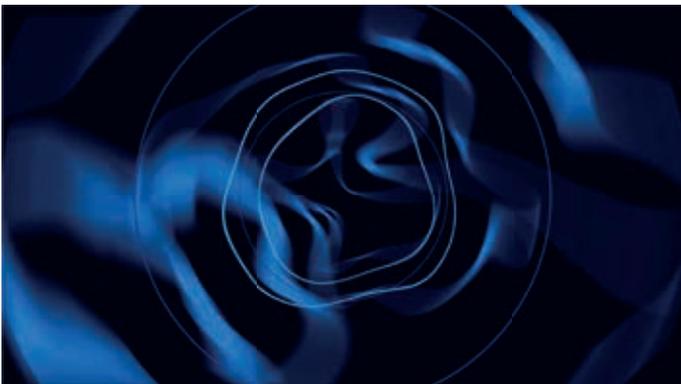
Der Basekick löst die Struktur der Ringe auf und lässt das ganze grieseln.



Das Becken zerschlägt die Ringe, die sich beim Verklängen auch wieder sehr schnell zurückbilden.

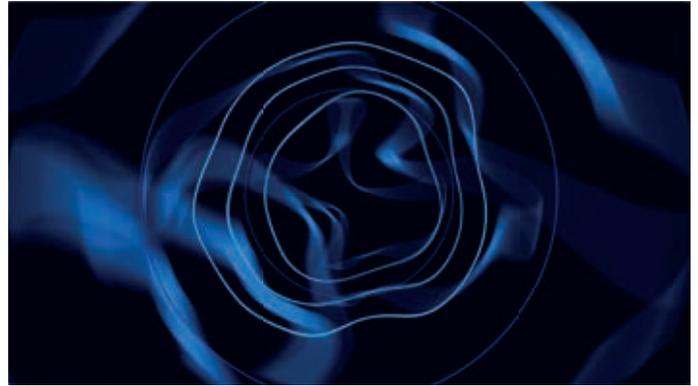


Bei den hellen Tönen bauen sich die drei Ringe auf, die sich langsam nach außen bewegen.

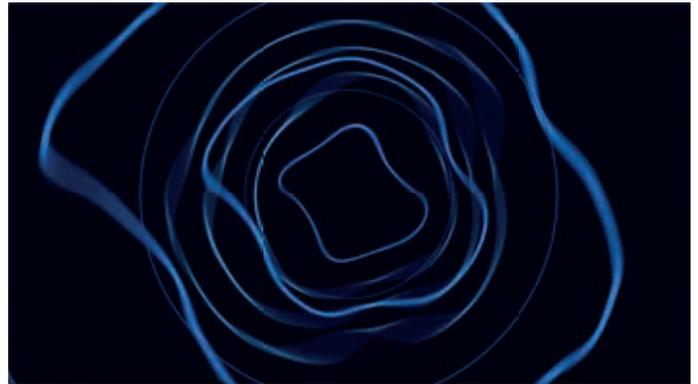


Bei den hellen Tönen bauen sich die drei Ringe auf, die sich langsam nach außen bewegen.

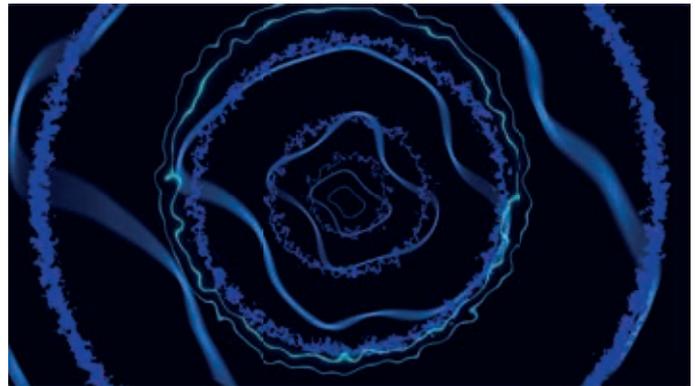
Bei den hellen Tönen bauen sich die drei Ringe auf, die sich langsam nach außen bewegen.



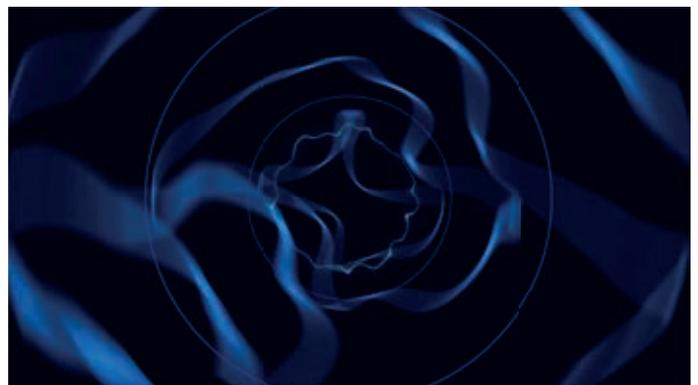
Die Ringe werden unscharf und verblassen dann relativ schnell wieder, allerdings auch nacheinander.

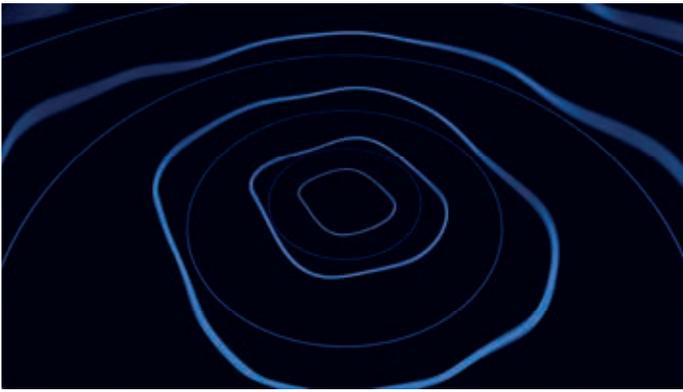


Mit der Flaying Guitar findet ein neues Element seinen Weg auf die Bühne – die sich bewegende organische Form „schnellt“ schon fast aus der Mitte hervor.



Das Element wird kleiner und fliegt dann in die Mitte zurück. Währenddessen bewegt sich alles ganz normal weiter.





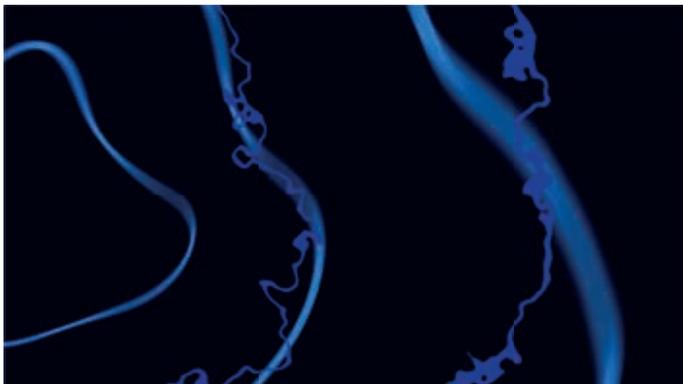
Die Perspektive wechselt und man sieht mit einem Mal den Tunnel von oben



Im Detail wird das Bewegungsverhalten des Basekicks und Shakeclaps veranschaulicht.



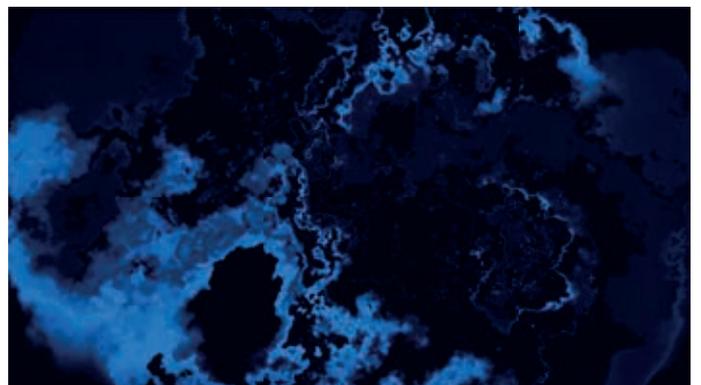
Im Detail wird das Bewegungsverhalten des Basekicks und Shakeclaps veranschaulicht.

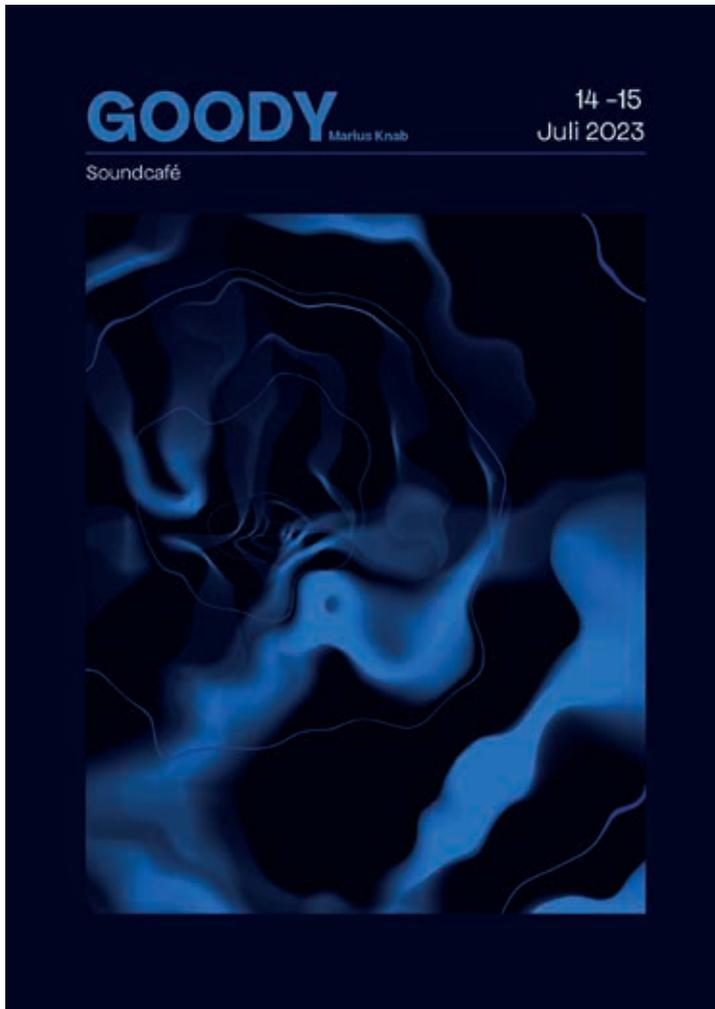


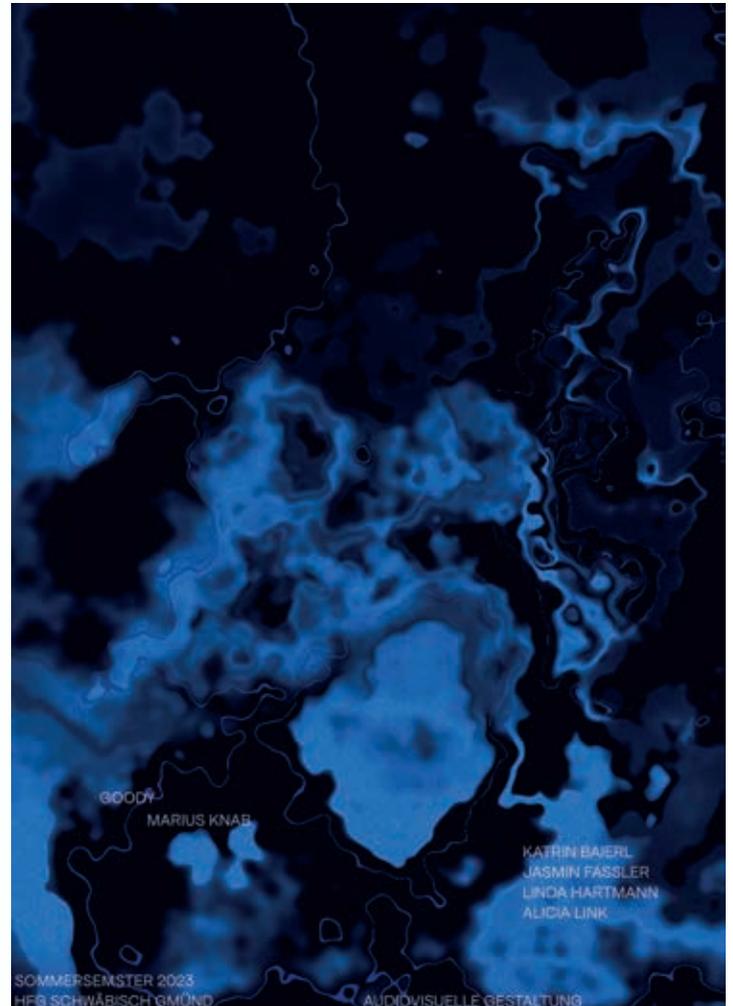
Im Detail wird das Bewegungsverhalten des Basekicks und Shakeclaps veranschaulicht.

Ende

Mit dem Ton des Beckens und das Verzerren des Bildes endet unsere Visualisierung.







Audiovisuelle Gestaltung

Alicia Link
Linda Hartmann
Jasmin Fassler
Katrin Baierl

Betreuung:
Prof. Michael Götte
Claudius Schulz
Seraphina Schidlo

„GOODY“ von Marius Knab

Sommersemester 2023

Hochschule für Gestaltung
Schwäbisch Gmünd

