

DARK VALLEY OF LOGIC

HOLE OF THE
SHORT-TERM MEMORY

THE EMPIRE OF THE FANTASY

CENTER OF SEEING

CEREBELLUM CAVE

PARRA
FOR
CUVA

ZWISCHEN DEN WELTEN

Jessica Rentzsch
Jörg Schneider

HAWK Hildesheim
Fakultät Gestaltung
Digitale Medien und Grafik Design
Thesis Wintersemester 2013/14
Prüfer Prof. Roman Bittner
und Dipl.-Des. Derya Öztürk



1	S.2	PROBLEMSTELLUNG	5	S.14	SOCIAL MEDIA
			5.1	S.14	BENUTZERFÜHRUNG
			5.2	S.14	BOTSCHAFTEN TEILEN
2	S.4	IDEE UND BEGRÜNDUNG	6	S.16	GESTALTUNG
2.1	S.4	VORSTELLUNG	6.1	S.16	GLAUBWÜRDIGKEIT
2.2	S.4	GEHEIMNISVOLL	6.2	S.16	INFOGRAFIK
			6.3	S.16	TYPOGRAFIE
			6.4	S.16	KARTE
3	S.6	RECHERCHE UND ANALYSE	6.5	S.18	FARBEN
3.1	S.6	PARRA FOR CUVA	6.6	S.20	KREATUREN
3.2	S.6	MUSIKVIDEOS UND DEREN GESCHICHTEN	6.7	S.22	EFFEKTE
3.3	S.6	INSPIRATION	6.8	S.22	PLATTENCOVER
4	S.8	NARRATIVES MUSIKVIDEO	7	S.24/26	PLANUNG UND KOSTEN
4.1	S.8	SURREALISMUS IM FILM			
4.2	S.8	WILLKÜR PLANEN	8	S.28/30	RÉSUMÉ
4.3	S.8	UNSERE FREIHEIT			
4.4	S.10	INTERESSE SCHAFFEN			
4.5	S.10	KULISSE			
4.6	S.10	STORY			
4.7	S.12	CHARAKTERE			

PROBLEM STELLUNG

1

Im Rahmen unserer Abschlussarbeit im Bachelor-Studiengang Digitale Medien und Grafik Design an der HAWK Hildesheim haben wir uns die Aufgabe gestellt, in die Welt des Surrealen einzutauchen und sie mit unseren Fähigkeiten und Mitteln darzustellen. Des Weiteren soll diese Welt als real und wirklich publiziert werden. In Form einer Social-Media-Kampagne wird der Betrachter dazu animiert seine Vorstellungskraft zu stärken. Wir möchten den Menschen das Fantasieren bewusster machen, sie dazu beflügeln ihr freien Raum zu lassen, um Neues zu entdecken.

PROLOG

Eine neue Version der Welt, die den Traum, das Unbewusste, das Magische in die Realität einbezieht. Den Begriff Realität erweitern. Wäre Traum mit Bewusstsein versetzt, wie würde der Begriff Realität verstanden werden? Zu diesem Zweck entstand der Begriff der Surrealität.

Die Surrealität ist eine umfassende Realität. In ihr sind Bewusstsein, Traum und Magie nur die Facetten eines einzigen Kristalls. Doch nicht zu verwechseln mit dem Übernatürlichen oder Übersinnlichen, es geht nicht um religiöse Dinge oder die Erkenntnisart von Gegen-

ständen. Es geht um das in den Dingen Enthaltene, das sich aus ihrem Wesen ergibt, die innewohnende Eigenschaft. Surrealität ist eine Vertiefung der Realität, eine Erweiterung durch die Einbeziehung der Fantasie.

„Alles drängt zu der Annahme, daß ein gewisser Punkt des Geistes existiert, in dem Tod und Leben, Traum und Wachsein, Vergangenheit und Zukunft, Vernunft und Unvernunft aufhören, gegensätzlich wahrgenommen zu werden“. (Edgar Jenée, Über Surrealismus, Katalog zur Ausstellung im Museum St. Ingbert, 1994)

Faszinierend und auch ein Stück beängstigend, doch trauen wir uns hinein in die Welt des nicht Greifbaren.

2

IDEE und BEGRÜNDUNG

2

2.1 VORSTELLUNG

Ein narratives Musikvideo ist die Einleitung der Kampagne. Der Zuschauer taucht unverhofft in eine fremde, verträumte Welt ein. Die Lebewesen dieser Welt erscheinen auf den ersten Blick sehr real, doch dann sehr fremd und unwirklich. Dieser Grenzgang zwischen dem Fremden und dem Greifbaren formt den Reiz dieser Welt. Die Verschmelzung zwischen Realfilm und 3D animierten Lebewesen bilden dafür die Grundlage. Wenn wir den Zuschauer durch das Video faszinieren und den Menschen das Gefühl geben etwas zu entdecken, steigt der Grad der Verbreitung durch die Social-Media-Kampagne.

2.2 GEHEIMNISVOLL

„Das Schönste, was wir erleben können, ist das Geheimnisvolle. Es ist das Grundgefühl, das an der Wiege von wahrer Wissenschaft und Kunst steht. Wer es nicht kennt und sich nicht mehr wundern oder staunen kann, der ist sozusagen tot und sein Auge erloschen.“
(Albert Einstein)

Menschen lieben das Geheimnisvolle, es ist aufregend, weckt Neugier und gibt uns neue Denkanstöße. Wird der Mensch alt, versteht er dann die Welt in die er hinein geboren wurde? Wohl eher nicht. Albert Einstein fasste es einmal so zusammen: „Das Schönste, was wir erleben können, ist das Geheimnisvolle.“
Das Geheimnisvolle und der Wunsch dieses zu entdecken und aufzulösen ist seit Urzeiten der Antrieb des Menschen gewesen. Wir brauchen kleine Abenteuer in unserem Leben, auch wenn dies bedeutet, eine Website und deren Bewohner zu erforschen.

Die wesentliche Entdeckung in der Kampagne ist die Aussage seine eigene Welt mit etwas Fantasie zu bereichern und seine Vorstellungskraft durch den Alltag nicht untergraben zu lassen. Eine einfache, aber schöne Auflösung. Des Weiteren lässt sich diese Aussage durch das Social Network Facebook leicht mit Freunden und Bekannten teilen.

Wir möchten die Kraft der guten Botschaft nutzen, um die Menschen zu bereichern und die Musik von Parra for Cuva bekannter zu machen. Wir haben uns für eine Social-Media-Kampagne entschieden, weil es in der jetzigen Zeit der einfachste und effektivste Weg ist Botschaften zu senden.

Musikvideos werden im Fernsehen kaum noch bewusst wahrgenommen. Vielmehr verbreiten sie sich über Plattformen wie Youtube, Vimeo und besonders durch Facebook. Der Erfolg von Bands wie „Ok go“ zeigt, wie es in kurzer Zeit machbar ist durch Musikvideos weltweit bekannt zu werden. Teilen die Nutzer auf Facebook eine Botschaft, identifizieren sie sich damit und machen sie persönlich. Entdecke ich nun diese Botschaft, macht es mich neugierig, da es die eines Freundes ist.

3.1 PARRA FOR CUVA

Nicolas Demuth ist ein Newcomer der Elektroszene in Berlin. Seit zwei Jahren produziert er unter dem Namen Parra for Cuva. Seine Musik enthält viele eigens erstellte Pianoklänge, die er in seiner elektronischen Verarbeitung samplet. Seine Stücke sind sanft, fantasie reich und laden zum Träumen ein. Es war für uns sehr wichtig dieses Gefühl auch im Video zu transportieren. Die Klänge und Beats wurden in die Handlung des Videos eingebunden und der Plotpoint richtet sich nach der dramatischen Musikentwicklung des Songs. Wim Wenders sagte einst, der Ton mache 70 Prozent des Filmes aus. Die Beziehung zwischen Musik und Bild stellt daher die größte Herausforderung.

3.2 MUSIKVIDEOS UND DEREN GESCHICHTEN

Emotionen und Gefühle können gut in Form von Geschichten verdeutlicht werden. Sie machen ein Video lebendig und greifbar. Erst durch die Geschichte verankert sich ein Erlebnis in unserer Erinnerung. Unsere Analyse von Musikvideos umfasst sehr viele moderne, aber auch klassische Stücke. Wir stellten für uns fest, dass die klassischen, älteren Stücke mehr Feingefühl für das Erzählen übrig haben, als die moderneren. Daher haben uns Künstler wie A-HA und Tom Petty stark beeinflusst.

3.3 INSPIRATION

Auf der Suche nach vergleichbaren Strategien ist uns die Website: „<http://www.wemissyoudo.de>“ aufgefallen. Drei Studenten der Filmakademie Baden-Württemberg haben eine gefühlvolle Kampagne kreiert, die uns allen die Natur wieder stärker ins Gedächtnis rufen soll. Eine weltweit sehr erfolgreiche Parabel über die Ausbeutung der Natur. Auch diese Kampagne startet mit einem Video. Auf der darauffolgenden Website hat der User die Möglichkeit zu verweilen, nachzudenken und die Botschaft zu verbreiten. Da dieses Konzept eines emotionalen Videos und der darauf folgenden Website sehr einfach funktioniert und sich leicht verbreiten lässt, haben wir uns stark daran orientiert.

Eine weitere erfolgreiche Aktion startete Christoph Fröhlich mit seiner Website „takethislollipop.com“. Sie wirkt auf den ersten Blick unscheinbar: Ein Countdown, ein blauer Lutscher, ein „Connect with Facebook“-Button, wie ihn tausende andere Seiten auch haben. Doch klickt man auf die Süßigkeit, startet ein mysteriöses Video. Zunächst sieht der nichts ahnende Zuschauer einen dunklen Gang, nur ein spärlich beleuchtetes Zimmer. Darin sitzt ein schmieriger Typ, der wild auf seiner Tastatur tippt. Plötzlich taucht das Facebook-Profil des Zuschauers auf seinem Bildschirm auf. Die Botschaft ist eindeutig: Gehe sparsam mit den Daten um, die du ins Internet stellst, denn das gezeigte Szenario kann schnell Wirklichkeit werden.

4.1 SURREALISMUS IM FILM

Schon seit Bunuel und den Anfängen des surrealistischen Films heißt es durch die intensive technische Vorbereitung, die Filme benötigen, fehlte bei den surrealistischen Filmen das Element des Unbewussten, „automatischen“ Gestaltens, das in Malerei und Literatur des Surrealismus dem Zufall eine bedeutende Rolle zukommen ließ. Dennoch setzt sich der Surrealismus in vielen Filmen durch, denn die Möglichkeiten der Montage erlauben eine Entfesselung der Gedanken von ihren raumzeitlichen Zusammenhängen. Da wollen wir anknüpfen, denn am meisten reizt uns, was wir nicht kennen und mit Logik nicht verstehen.

4.2 WILLKÜR PLANEN

Den Aspekt des Zufalles haben wir geplant und organisiert für unsere Zwecke genutzt. Mit einer Vorstellung von dem was wir wollen, sind wir in eine fremde Welt gekommen, wir haben aufgenommen und in Szene gesetzt was wir für gut und wertvoll erachtet haben. Dadurch kam ein großer Fundus an Material zusammen, der es uns ermöglichte im Schnitt frei arbeiten zu können. Darüber hinaus entwickelten wir während des Schneidens weitere Ideen und Handlungen, die unsere Geschichte angetrieben hat. Bis zur Hälfte des Filmes wussten wir noch nicht, dass es eine klassische Heldengeschichte wird.

4.3 UNSERE FREIHEIT

Das Gefühl von Freiheit haben wir nicht nur im Film simulieren wollen, sondern haben bewusst mit dieser Freiheit gehandelt und gearbeitet. Dadurch konnten wir kreativ mit Änderungen und Problemstellungen umgehen. Es ermöglicht uns spontane Ideen zu realisieren. Vorab wurde mit unserem Kunden Nicolas Demuth diese Herangehensweise diskutiert, besprochen und abgesehen. Ihm eröffnet es die Möglichkeit nicht alles kontrollieren zu müssen, gespannt zu bleiben und der Entwicklung des Projektes wurden keine Grenzen gesetzt.

4.4 INTERESSESCHAFFEN

Der Anschein eine schon längst vergessene Insel gefunden zu haben, ist der Schlüssel zu dem Betrachter. Weit weg von allem Gewohnten und Überdrüssigem. Gestrandeter sein und forschen zu können, weckt in uns ein tiefes Verlangen nach Neuem, Aufregendem und Abenteuerlichem. In diesem Zusammenhang ist die Musik ein wichtiger Treibstoff, um den Betrachter ein immersives und freies Erlebnis zu vermitteln.

4.5 KULISSE

Die Realbildaufnahmen entstanden an einer verlassenen Bucht auf der kleinen Insel Koh Phan Gan im südosten Thailands. Dieser Ort unterstreicht die Flexibilität die dieses Projekt hat, da wir erst sehr spät von diesem Ort erfahren haben und er die Gestaltung und Idee stark geprägt hat. Es handelt sich um ein Resort, das schon seit Jahren nicht genutzt wird. Alte zerfallene Bungalows und Gebäude, ein Ort, der von der Natur zurück erobert wird. Das Gefühl, auf einer verlassenen Insel gestrandet zu sein, ist dort wirklich existent. Die Idee liegt also nicht fern dem Betrachter zu suggerieren, dass der entdeckte Ort und die dort existierenden Tiere real sind. Diese Illusion wird allerdings nur geschaffen, um zum Schluss wieder eine Kehrtwendung im Denken zu provozieren. Das bedeutet, der sich schon sicher gefühlte Betrachter wird

zum Schluss in eine neue Denkrichtung geschupst, um das Spannungsfeld aufrecht zu halten. Die Kulisse bietet ein Spektrum an Möglichkeiten. Der Betrachter interpretiert, träumt und fantasiert.

4.6 STORY

Aus der Weite des Meeres kann sich ein Schiffbrüchiger mit letzter Kraft an einen verlassenen Strand ziehen. Er entdeckt eine fantastische Welt. Kleine haarige Wesen haben die von Menschenhand gebaute Siedlung für sich erobert und leben mit der Natur in Harmonie zusammen. Sie wachsen an Bäumen, nachdem sie gereift sind, fallen sie zu Boden und machen sich auf die Suche nach Nahrung und ihres gleichen.

Es scheint, als wäre dieser Ort perfekt, doch ein Monster aus den Tiefen des Meeres bricht diesen Frieden. Ein Krake saugt sich an den Felsen fest und verschlingt ein kleines Wesen nach dem Anderen. In Panik werden sie von den mit messerscharfen Zähnen bestückten Tentakeln verschlungen.

Es gibt nur eine Rettung, nur eine Möglichkeit sich von diesen Schlingen zu befreien. Dieses Opfer muss gebracht werden, um etwas Größeres zu schaffen. Es kostet viel Lebensenergie, doch der Gemeinschaftsinn der rosafarbenen Kreaturen ermöglicht ihnen sich zu vereinigen und zu einem großen Individuum zu werden. Empor steigt ein riesiger Falter aus hunderten kleinen haarigen Kreaturen, die sich der Verantwortung stellen ihre Artgenossen zu retten. Ein Kampf um Leben und Tod beginnt, ringend um den Sieg erschlägt der Falter seinen Gegner, der in die Finsternis seines Entstehens zurück gerissen wird.

Die kleinen Lebewesen atmen auf und der Frieden scheint für immer sicher zu sein. Zurück in die Strömung des Wassers gerissen, widerfährt dem Schiffbrüchigen die Situation erneut. Mit letzter Kraft zieht er sich an Land und macht seinen letzten Wimpernschlag. Das Meer wird langsamer und Stille kehrt ein. Nun wird klar, der Angespülte ist die erschlagene Krake.

4.7 CHARAKTERE

Zu einer guten Geschichte gehören Pointen, Plots und Dramaturgie. Die Geschichten der Charaktere müssen lesbar sein und verstanden werden. Der Inhalt der Webseite ist mit diesen Geschichten in Form von In-

fografiken gefüttert, um einen tieferen Einblick in das Leben der Pflanzenwesen zu schaffen. Die Evolution Plantea Movendos sind kleine puschelige Kreaturen. Sie bilden eine neue Form der Entwicklung. Es sind Lebewesen, die durch demografische und wechselnde vegetative Umstände dazu gezwungen wurden sich rasch weiter zu entwickeln. Sie bestehen aus zwei Arten von Wurzeln. Die nach innen gewachsenen Wurzeln, funktionieren wie Organe und die nach außen gewachsenen sind für die Nahrungsaufnahme verantwortlich. Die plüschigen rosafarbenen Haare können die Feuchtigkeit in der Luft spüren und den unterschiedlichen Geschmack von mineralisiertem Wasser schmecken. Ihre Hauptnahrungsquelle sind die Flüssigkeiten der Fluidums, die sehr mineralhaltig sind. Die Wurzeln können nur in der Luft verdunstete Wasserpartikel aufnehmen. Movendos bewegen sich daher oft an den Stränden der Insel. Sie sind eine sehr intelligente Lebensform, die ein sehr hohes Wissen über ihre Umwelt und ihre Evolution besitzt. Von Geburt an sind sie telepathisch miteinander verknüpft und haben dadurch einen sehr hohen Gemeinschaftssinn. Sie kommunizieren über ihre äußeren Wurzeln in Tonhöhen, die für das menschliche Gehör nicht wahrnehmbar sind. Ihr gesamtes Leben sind sie miteinander verbunden und daher auch in der Lage unter vielen Anstrengungen ein neues Individuum zu schaffen, den sogenannten Avem Inter Mundos.



Es ist wichtig den Gedanken freien Lauf zu lassen. Das hält den Geist vital und macht glücklich. Diesen Anspruch haben wir an unser Projekt. Es soll die Menschen fesseln und sie wieder mit neuen Ideen frei lassen.

5.1 BENUTZERFÜHRUNG

Nachdem das Musikvideo endet, gelangt der Betrachter direkt auf die Website mit einer Aufforderung diesen soeben erlebten geheimnisvollen Ort zu suchen und zu entdecken. Die Gliederung der OnePage führt den Benutzer rasant durch die gesamte Website. Durch das Klicken des Buttons „find it“ erreicht er direkt die Schatzkarte. Diese erinnert auf den zweiten Blick an ein Gehirn. Der Betrachter erfährt nun, wo er diesen geheimnisvollen Ort finden kann. Durch diese Art der Menüführung wird der Benutzer aufmerksam auf den Inhalt, kann aber die wichtigste Botschaft sofort erkunden.

5.2 BOTSCHAFTEN TEILEN

Kampagnen, in denen Markenfans unentgeltliche Leistungen für ein Unternehmen erbringen, haben sich schon oft für beide Seiten als gewinnbringend erwiesen. Durch Facebook werden Aussagen und Meinun-

gen persönlich und automatisch verteilt. Um Parra for Cuva bekannter zu machen, haben wir uns dazu entschieden sein Auftreten mit einer guten Aussage zu verbinden. Vielmehr erscheint der Musiker in dieser Kampagne im Hintergrund. Menschen teilen auf Facebook auch gute Musik, aber noch schöner ist es, wenn man sich mit einer guten Botschaft identifizieren kann. Die Musik, also die Marke, ist somit der Mehrgewinn.

Es wird wohl kaum einen Menschen geben, der seine Fantasie und Vorstellungskraft nicht zu schätzen weiß. Wir alle träumen gerne und unsere Vorstellung von paradiesischen Orten ähnelt sich oft. Wir zeigen Strände und exotische Pflanzen. Viele erinnert dies an ihre Urlaubsreisen und verbinden damit positive Ereignisse. Die Welt braucht positive Botschaften und die Menschen sind gerne bereit diese zu teilen.



6

6.1 GLAUBWÜRDIGKEIT

Um die Glaubwürdigkeit dieser Welt und der darin lebenden Kreaturen zu steigern, hat die Website die Anmutung von einem Logbuch. Es könnte von einem Forscher oder Entdecker gestaltet sein. Der blaubraune Hintergrund erinnert sofort an alte Karten, an Papier, was viel erlebt hat und viel erzählen kann. Es gibt Linien, die an Breitengrade erinnern und Elemente, die wie ein Kompass erscheinen.

6.2 INFOGRAFIK

Die charakteristischen Merkmale der Lebewesen werden durch die Infografik auf der Website erzählt. Die Infografik formt sich aus einem Zusammenspiel zwischen Fotorendering, Grafiken und Typografie. Grafisch werden Details der Lebewesen in Lupen dargestellt, um den Text visuell zu unterstützen.

6.3 TYPOGRAFIE

Die Typografie gliedert sich in drei Bereiche. Die Headline, für die Namen der Kreaturen. Die Subline, für eine detailliertere Betitelung der Karte und der Fließtext für Beschreibungen. Der gestalterische Umgang mit Schriften steht bei den Head- und Sublines im Fokus. Für die Headline wurde die DIN Alternate verwendet. Um sie für die Website brauchbar und eleganter zu machen, wurde die gesamte Geometrie der Schrift extrem nach oben und unten gesperrt. Die

Subline Schriften Rothmann Plain und Kefa sind zwei verspielte und sehr unterschiedliche Schriften, die zusammen eine spannende Kombination aus eleganter Geschlossenheit und schwungvoller Stabilität bewirken. Der Fließtext ist in der Cavier gesetzt, da sie sich gut in das Gesamtbild einfügt und sehr mondän mit dem Subline ergänzt.

6.4 KARTE

Die Karte formt sich aus zwei Schwerpunkten. Auf den ersten Blick erschließt sich eine gewöhnliche Schatzkarte, die den Ort bestimmt, um den es sich im Video handelt. Auf den zweiten Blick zeigt sich ein Gehirn, das den Bereich des primären visuellen Cortex beschreibt, der die Erzeugung von Fantasie in unserem Gehirn bewirkt. Die Beschriftungen der kleinen Hindernisse auf der „Insel“ verweisen ebenfalls auf Aktivitäten, wie logisches Denken, aber andererseits auf abenteuerliche Risiken, wie das Erklimmen eines düsteren Tales.



6

6.6 KREATUREN

Der Gestaltungsprozess der 3D animierten Lebewesen entstand direkt bei Begutachtung der Realbildaufnahmen. Kompositorischer Aufbau, betrachtungsführende Elemente, Farben, Anmutung, Handlung der Protagonisten haben die Form beeinflusst. Da uns nur begrenzt technische Mittel zu Verfügung standen, spielen auch technische Grenzen eine Rolle. Denn Renderzeiten beeinflussen den Gestaltungsprozess. Das bedeutet, es müssen gestalterische Lösungen gefunden werden, die mit wenig Rechenleistung auskommen. 3D Programme können heutzutage fantastisch Reflexionen berechnen oder Kräfte simulieren. Doch dafür braucht es auch rechenstarke Computer. Dies bedeutet, Gestalten in diesem Bereich ist immer auch ein Kampf um Kapazitäten. Da der Entwurfsprozess der Kreaturen direkt im 3D Programm erfolgte, konnten wir auf die Anmutung direkt reagieren.

Die Bewegung der Haare und das Schweben der Flüssigkeit zerstört das Gefühl der gewohnten Schwerkraft. Hier haben wir uns an Unterwasserwelten orientiert. Beispielsweise gaben uns Korallen eine wertvolle Inspirationsgrundlage.

Eine der größten Herausforderungen war jedoch diese Lebewesen in das Realbild einzufügen und auch real erscheinen zu lassen. Jede Szene musste dreidimensional getrackt werden, so dass im 3D Programm Bezugspunkte entstanden. Dadurch konnte die Kamerabewegung auf die erzeugten Objekte übertragen werden. Die Landschaft, wie beispielsweise Felsen oder Bäume, wurde nachgebaut, so dass realistische Schatten entstehen konnten. Die Ausleuchtung ist entscheidend, denn Richtung und Farbe des Lichtes im Realbild muss mit der im 3D Programm übereinstimmen. Dort, wo Spiegelungen nötig waren, wurden Ebenen geschaffen. Beispielsweise die Spiegelung der Krake auf der Meeresoberfläche oder die Umgebung in den schwebenden Flüssigkeiten.

Auch Kräfte sind entscheidend. Nicht nur Schwerkraft, sondern auch die Reibung der Haare untereinander bestimmt die Bewegungen. An Einstellungen, wie Kollisionen mit Oberflächen oder deren Federung, musste lange gefeilt werden.



6

6.7 EFFEKTE

Veränderungen im Bild gehen Hand in Hand mit Veränderungen im Ton. Um dies hervorzuheben wurden Effekte eingebaut die dies unterstützen. Licht oder Farbveränderungen die sich an den Beat anpassen. Der Look des Filmes verändert sich mit der Dramaturgie der Musik. Wenn auch nur kaum bemerkbar, wurde hier an sehr vielen Kleinigkeiten geschraubt. Diese kleinen Verbesserungen machen das Projekt erst lebendig.

Bei Aufnahmen unter freiem Himmel spielen Wetterverhältnisse eine sehr große Rolle. Nicht der Regen ist der größte Feind, sondern vielmehr die Sonne. Bedeckter Himmel wirkt wie eine riesige Softbox und gibt wunderbares weiches Licht und weiche Schatten. Die Illusion von Sonnenschein haben wir durch Posteffekte nachträglich eingefügt. Der Kontrast verschärft sich in dramatischen Momenten und die Farben werden etwas düsterer. Dies klärt sich auf, wenn die Harmonie wieder einkehrt.

6.8 PLATTENCOVER

Wir leben in einer sehr faszinierenden Welt, in der jeder, der mit Freude für Harmonie und Klänge, Musik produzieren kann. Daher gibt es auch eine unüberschaubare Fülle an Künstlern und Musikern, die gehört und gesehen werden wollen. Das Plattencover für die Unfold EP kämpft dennoch nicht um Aufmerksamkeit, sondern viel mehr um seine Entdeckung. Menschen, die gerne nach Musik stöbern, nehmen sich die Zeit und betrachten und analysieren Plattencover. Die Karte deutet auf eine geheimnisvolle Welt, doch den Weg dort hin muss jeder selbst enthüllen. Das Leitmotiv der Website und des Videos ist auch das Motiv des Covers. Enthülle das Geheimnis.

PLANUNG UND KOSTEN

7

KOSTEN

200€

100€

1300€

1000€

240€

60€

240€

300€

ANFORDERUNGEN

Kamera
Objektive
Licht

Requisite

Flug

Unterkunft

Impfungen

Visum

Krankenversicherung

Miete von Fahrzeugen

Eine strukturierte Projektorganisation stellt die notwendige Kommunikation und Entscheidungsfähigkeit des Projektes sicher. Drehort und Reisekosten sind große Posten, die kaum zu umgehen sind. Es wurden nur Kosten aufgelistet, die direkt mit dem Projekt in Verbindung stehen. Arbeitsmittel, die vorhanden waren, sind hier nicht aufgeführt.

**PLANUNG
UND
KOSTEN**

7

KONZEPTION

AUFGABEN

Drehbuch
Storyboard
Coperate Design

PERSONEN

Jessica Rentzsch
Jörg Schneider

Sound Konzept

Nicolas Demuth

ORGANISATION

Equipmentplan
Drehorte
Reiseplanung

Jessica Rentzsch
Jörg Schneider

PRODUKTION

Regie
Kamera
Schnitt
Animation 2D/3D
Composing
Webseitengestaltung

Jessica Rentzsch
Jörg Schneider

Grading
Programmierung
Sound/Masterring

Jessica Rentzsch
Jörg Schneider
Nicolas Demuth



8

Anders als bei den meisten filmischen Umsetzungen ist der Ton bei einem Musikvideo schon vorgegeben. Dies erzeugt viele Schwierigkeiten wenn Geschichten erzählt werden sollen. Doch ohne Dramaturgie lebt kein Film. Da wir künstlerisch alle Freiheiten hatten, war es uns möglich die Geschichte während des Schneidens entstehen zu lassen. So hatte die Musik den stärksten Einfluss. Das aufgenommene Material war anfangs eher ungeplant und fand seine Ordnung erst später. Es gab keinen Schnitt- oder Drehplan, so wie nach üblicher Herangehensweise. Ähnlich wie in der Malerei haben wir versucht den Zufall gezielt zu nutzen. Wir wollten zeigen, dass mit viel kreativer Freiheit Welten entstehen können, die in geplanten und durchstrukturierten Köpfen schnell verloren gehen.

Uns ist natürlich bewusst, dass es wichtig ist, Konzepte zu erstellen und diese zu verfolgen. Gerade bei großen Projekten, an denen viele Menschen arbeiten sind Pläne und Strukturen sehr wichtig. Da wir zu zweit alle Entscheidungen getroffen haben und jeden Schritt selbst ausführten, konnte dieses Projekt mit sehr viel Freiheit entstehen. Durch freies künstlerisches Arbeiten entstehen neue Räume und es werden neue Denkansätze gefunden. Es gilt aber auch diese Ansätze zu definieren. Warum empfinden wir diese neue Art der Gestaltung als gut und wofür könnte

sie Verwendung finden? Welche Gedanken, Emotionen oder Gefühle entstehen bei dem betrachten? Es braucht etwas Greifbares, um neue Denkansätze und Richtungen zu finden. Es fällt sehr schwer vor einem leeren Blatt seine Vorstellungskraft zu aktivieren. Allein aus dem Versuch zu Gestalten entsteht Gestaltung und dort knüpfen wir an, denken und verbessern. Wir verarbeiten Gesehenes und entwickeln es im Geiste weiter. Ohne Vorstellungskraft entsteht keine Idee. Am meisten gelenkt hat dieses Projekt seine Kulisse. Das Entdecken und Erforschen dieses Ortes setzte in uns Emotionen und Empfindungen frei, die uns zu neuen Ideen brachten.



RÉSUMÉ

8

FANTASIE ALS PRODUKTIVE KRAFT

Sigmund Freud beschreibt die Fantasie als Triebkraft unbefriedigter Wünsche, jede einzelne Fantasie wäre demnach eine Wunscherfüllung, eine Korrektur der unbefriedigten Wirklichkeit. Fantasien sind amorph, so wie die rosa Kreaturen in unserem Projekt. Sie passen sich den wechselnden Lebenseindrücken an.

Jeder kennt heute „Fantasy“, das Stichwort für Bücher und Filme, die eine phantastisch andersartige Welt darstellen. Historische Erinnerungen, Legenden, Märchen, Sagen, es wird übertrieben und überzogen. Doch zeigen diese fantastischen Darstellungen den Geist der Zeit nicht oft genauer als jede wissenschaftliche Studie? Fantastische Erfindungen, wie wir sie aus vielen Science Fiction Romanen kennen, sind heute Wirklichkeit. Bedeutet dies, alles was wir uns vorstellen kann auch real werden? Sicher ist, ohne eine Fantasie oder die Vorstellung von Ideen, gäbe es keinen Fortschritt.

Der Begriff „Fantasieren“ wird auch mit Tagträumen gleichgesetzt. Es ist der Grat zwischen Wirklichkeit und Traum der uns fasziniert und den wir nutzen. Wir möchten mit diesem Projekt zeigen, dass Fantasieren glücklich macht und wir unsere Vorstellungskraft nutzen sollten. In der heutigen Zeit gibt es einen riesigen Produktionsapparat, der die Menschen unterhält und ihnen das Denken abnimmt. Die Informationen kommen zu schnell und es sind zu viele. Nehmen wir uns Zeit und bauen unsere eigenen Welten, denn wir sind dazu fähig.

Fantasie ist wichtiger als Wissen,
denn Wissen ist begrenzt.
(Albert Einstein)

Ich erkläre hiermit, dass ich meinen Beitrag zur Gruppenarbeit selbständig und ohne andere als angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die Gedanken anderer sind direkt oder indirekt kenntlich gemacht.

Die Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.
