



# Inhalte

# 1 Musik

- 1.1 Soundtrack 5
- 1.2 Tonspur Analyse 6
- 1.3 Anpassung der Tonspur 7

# 2 Analyse

- 2.1 Semantisches Differential 9–11
- 2.2 Wortwolken 12
- 2.3 Dramaturgie Analyse 13
- 2.4 Notation 14
- 2.5 Tonspuranalyse 15
- 2.6 Charaktere 16–17
- 2.7 Assoziationen 18–19

# 3 Konzeption

- 3.1 Morphologische Kästen 21–23
- 3.2 Formfindung 24–30
- 3.3 Farbfindung 31–36
- 3.4 Bewegungsübersetzung 37–41
- 3.5 Gesamtkomposition 42–45

# 4 transmediale Umsetzung

- 4.1 Plakatgestaltung 47–49

1 Musik

## 1.1 Soundtrack • We know what you whisper

Veröffentlichungsdatum: 11. November 2022

Album: Black Panther: Wakanda Forever

Laufzeit: 2 Minuten 35 Sekunden

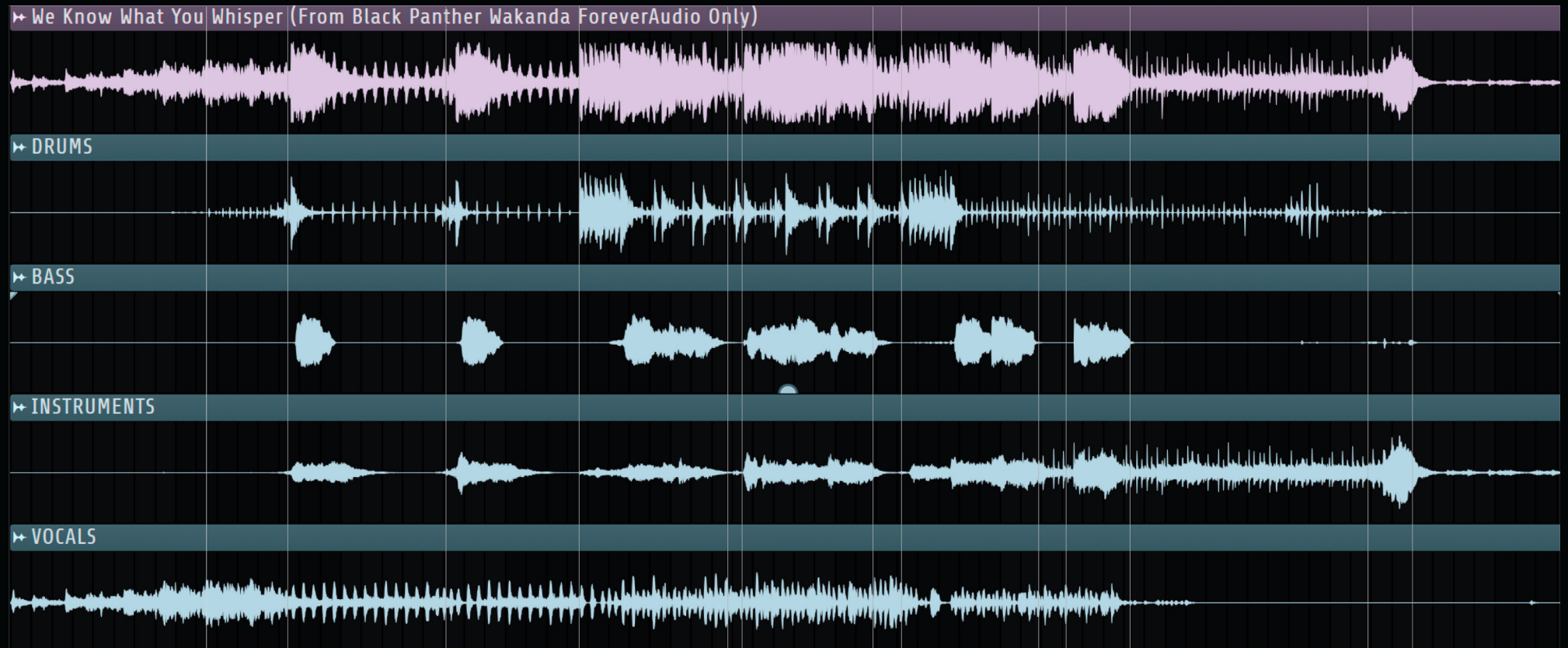
Künstler: Ludwig Göransson feat. Busiswa

„We Know What You Whisper“ ist ein Stück aus dem Soundtrack des Films Black Panther: Wakanda Forever. Es enthält den Gesang der südafrikanischen Künstlerin Busiswa.

- Der Komponist, Ludwig Göransson, ist ein schwedischer Filmkomponist und Produzent, der vor allem für seine Arbeiten an den Soundtracks von Oppenheimer, Tenet und der Serie The Mandalorian bekannt ist. Für seine Filmmusik hat er mehrere bedeutende Auszeichnungen gewonnen.

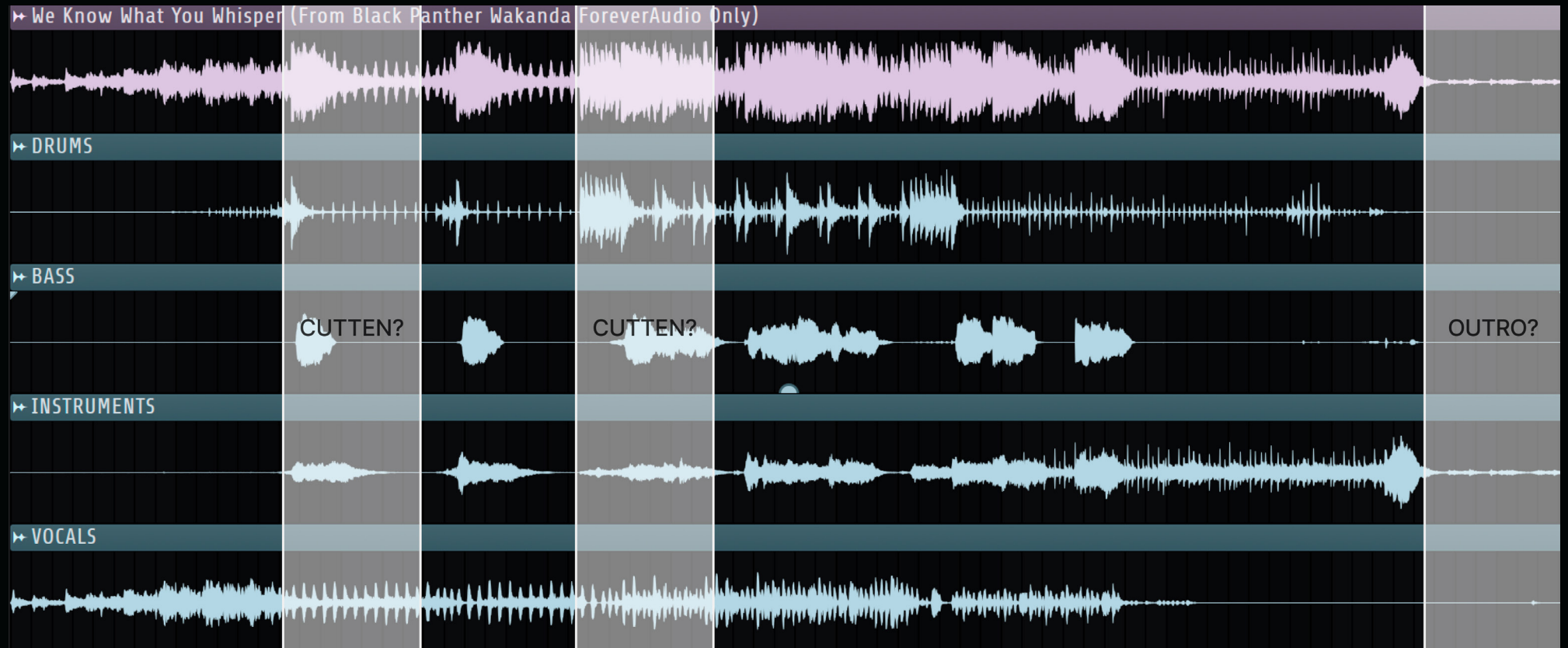
- Musikalisch wirkt das Stück eher düster, geheimnisvoll und rituell. Der Track verbindet orchestrale Filmmusik mit afrikanischen Einflüssen und Busiswas markantem Gesang.

## 1.2 Tonspur Analyse



Um einen Überblick über den gesamten Soundtrack zu erhalten, haben wir ihn in die einzelnen Tonspuren der Instrumente zerlegt. Anschließend haben wir die Tonspur in Kapitel gegliedert, die sich durch einsetzende bzw. aussetzende Instrumente charakterisieren. Dargestellt sind sie hier durch die grauen Striche.

## 1.3 Anpassung der Tonspur



Es haben sich die hier im Bild markierten Abschnitte gedoppelt. Um eine eindrucksvolle und abwechslungsreiche Visualisierung zu schaffen, haben wir die sich doppelnden Abschnitte rausgeschnitten.

# 2 Analyse

## 2.1 Semantisches Differential von Ben

### Energie/Dynamik

|               |                       |                       |                                  |                                  |                                  |                                  |
|---------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| ruhig         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| statisch      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| langsam       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| leblo         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |
| arrhythmisch  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| stagnierend   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| zurückhaltend | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |

energetisch  
dynamisch  
schnell  
lebendig  
rhythmisch  
aufbauend  
drängend

### Emotion/Stimmung

|              |                       |                       |                                  |                                  |                                  |                       |
|--------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| traurig      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| unfreundlich | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| beruhigend   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| positiv      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| angenehm     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| langweilig   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| heiter       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

froh  
freundlich  
erregend  
negativ  
unangenehm  
spannend  
angespannt

### Sensorik

|        |                       |                       |                                  |                                  |                                  |                       |
|--------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| sanft  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| leise  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| warm   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| weich  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| leicht | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| hell   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| rund   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

grob  
laut  
kalt  
hart  
schwer  
dunkel  
kantig

### Ordnung/Struktur

|               |                       |                       |                       |                                  |                                  |                       |
|---------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| einfach       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| übersichtlich | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| geordnet      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| locker        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

komplex  
unübersichtlich  
chaotisch  
angespannt

## 2.1 Semantisches Differential von Fiona

### Energie/Dynamik

|               |                       |                       |                       |                                  |                                  |                                  |
|---------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| ruhig         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| statisch      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| langsam       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| leblo         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| arrhythmisch  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |
| stagnierend   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |
| zurückhaltend | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |

energetisch  
dynamisch  
schnell  
lebendig  
rhythmisch  
aufbauend  
drängend

### Emotion/Stimmung

|              |                                  |                                  |                       |                                  |                                  |                                  |
|--------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| traurig      | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| unfreundlich | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| beruhigend   | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| positiv      | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |
| angenehm     | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| langweilig   | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| heiter       | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |

froh  
freundlich  
erregend  
negativ  
unangenehm  
spannend  
angespannt

### Sensorik

|        |                       |                       |                       |                       |                                  |                                  |
|--------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| sanft  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |
| leise  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| warm   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |
| weich  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |
| leicht | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |
| hell   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |
| rund   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |

grob  
laut  
kalt  
hart  
schwer  
dunkel  
kantig

### Ordnung/Struktur

|               |                       |                       |                                  |                                  |                       |                                  |
|---------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| einfach       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| übersichtlich | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| geordnet      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| locker        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

komplex  
unübersichtlich  
chaotisch  
angespannt

## 2.1 Semantisches Differential von Mia

### Energie/Dynamik

|               |                       |                       |                                  |                       |                                  |                                  |
|---------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| ruhig         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| statisch      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| langsam       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| leblo         | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |
| arrhythmisch  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| stagnierend   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| zurückhaltend | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |

energetisch  
dynamisch  
schnell  
lebendig  
rhythmisch  
aufbauend  
drängend

### Emotion/Stimmung

|              |                       |                       |                                  |                                  |                                  |                                  |
|--------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| traurig      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| unfreundlich | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| beruhigend   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| positiv      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| angenehm     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| langweilig   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |
| heiter       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |

froh  
freundlich  
erregend  
negativ  
unangenehm  
spannend  
angespannt

### Sensorik

|        |                       |                       |                       |                                  |                                  |                       |
|--------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| sanft  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| leise  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| warm   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| weich  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| leicht | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| hell   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| rund   | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

grob  
laut  
kalt  
hart  
schwer  
dunkel  
kantig

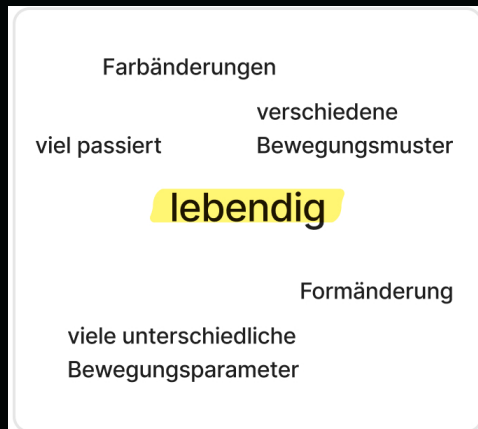
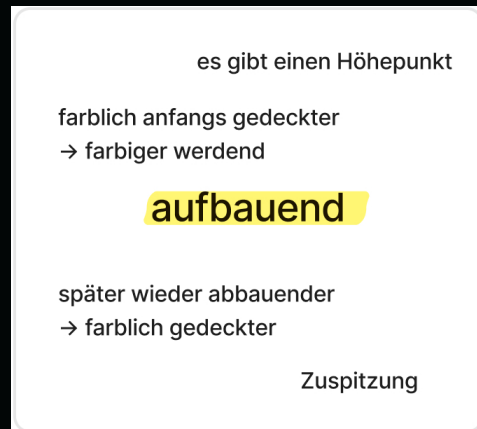
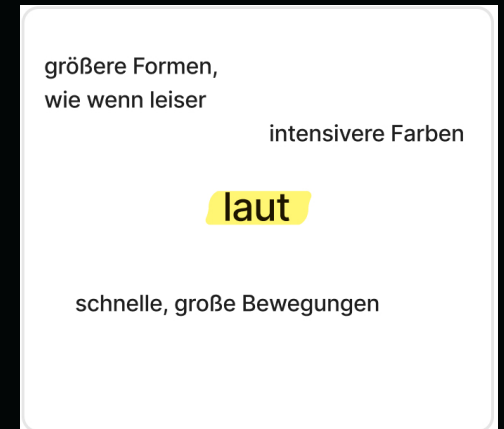
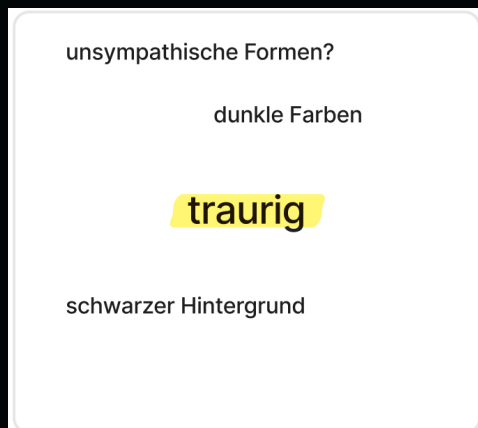
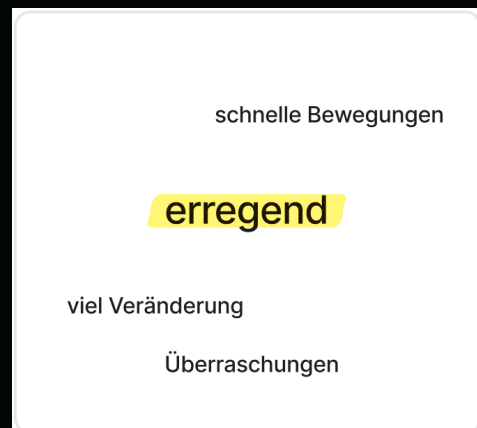
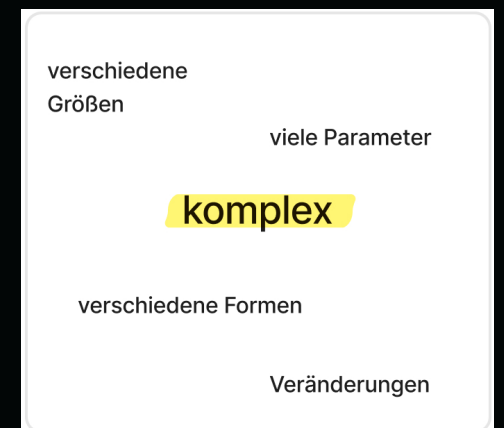
### Ordnung/Struktur

|               |                       |                       |                       |                                  |                                  |                       |
|---------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| einfach       | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| übersichtlich | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> |
| geordnet      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| locker        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

komplex  
unübersichtlich  
chaotisch  
angespannt

## 2.2 Wortwolken

Wortwolken haben wir genutzt, um sich überschneidende Ergebnisse aus den semantischen Differentialen in mögliche Visualisierungen zu übersetzen. Wir haben überlegt, wie wir die Atmosphäre grafisch widerspiegeln können.

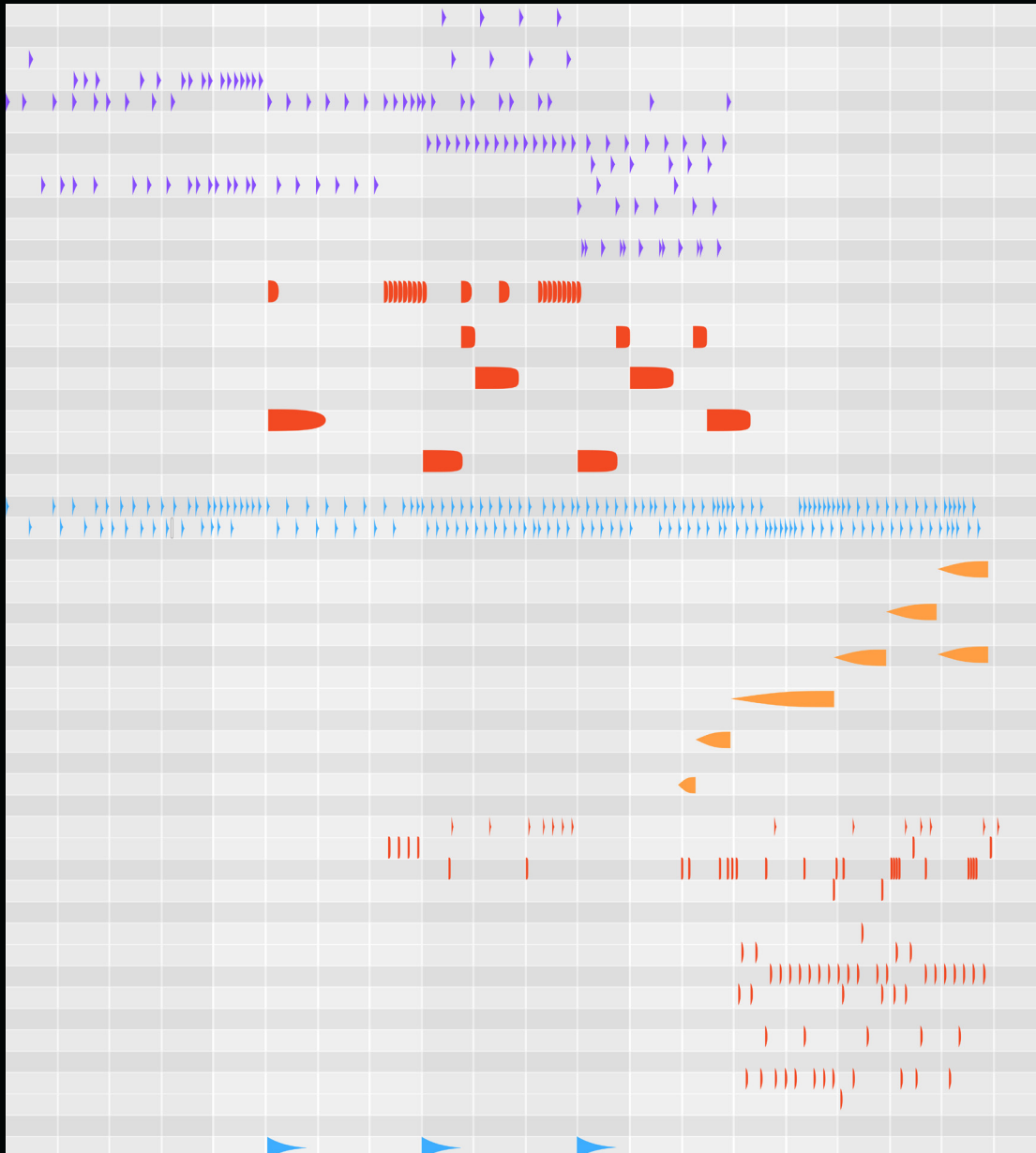


## 2.3 Dramaturgie Analyse

Das Stück wirkt am Anfang und Ende geheimnisvoll, pirschend und verdeckt doch zwischendrin wirkt es lauter, attackierend und drängend. Es baut sich Stück für Stück auf, wirkt wie eine Übernahme und flacht am Ende wieder ab.



## 2.4 Notation • mit Tonhöhenänderung und Tonlänge



Vocals

Pauke

Bass

Shaker

Violine

Bongo

Marimba

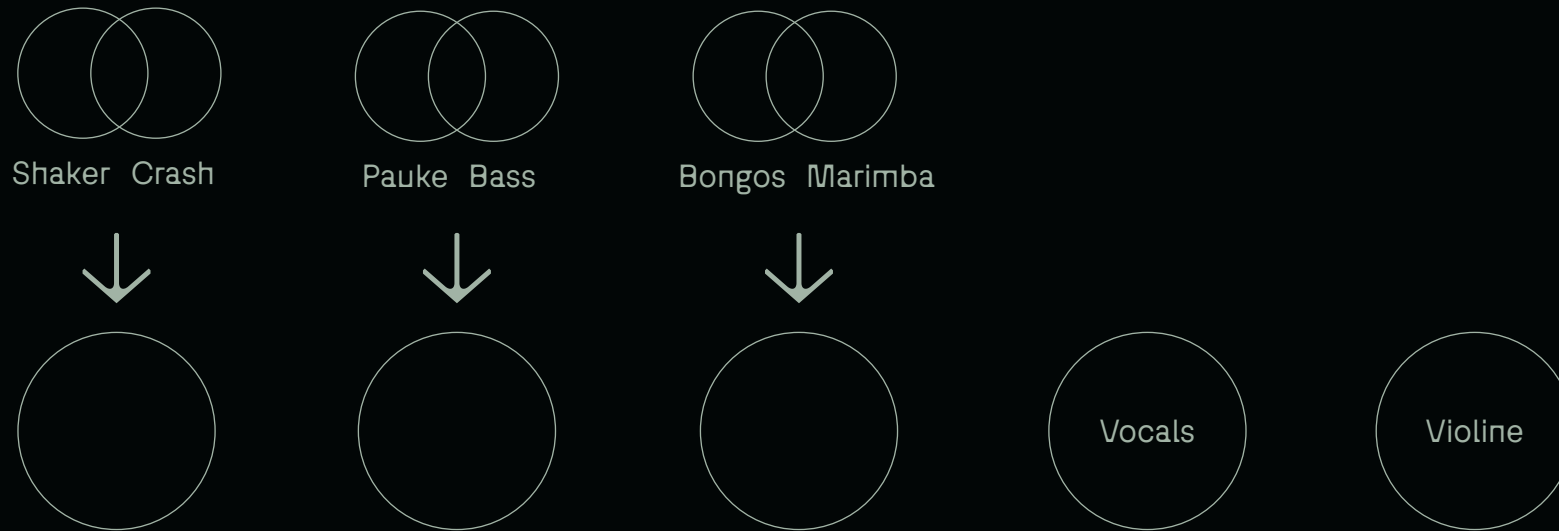
Crash

## 2.5 Tonspuranalyse

Die analysierten Abschnitte haben wir detailliert beschrieben. Dadurch konnten wir ein besseres Verständnis für die jeweiligen Teilbereiche entwickeln und gleichzeitig einen umfassenden Gesamtüberblick über die Struktur und Zusammenhänge gewinnen.

| Zeit                    | 0:00 – 0:09 min                                                                                                                                                                                                       | 0:09 – 0:13 min       | 0:13 – 0:20 min                                                                                          | 0:20 – 0:26 min | 0:26 – 0:32 min                                                                                                                                                             | 0:32 – 0:34 min       | 0:34 – 0:40 min                                                                     | 0:40 – 0:42 min       | 0:42 – 0:48 min                                                                             | 0:48 – 0:50 min              | 0:50 – 0:52 min | 0:52 – 1:04 min                                                                                     | 1:04 – 1:06 min | 1:06 – 1:13 min                                                                       |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Instrumente             | Stimme                                                                                                                                                                                                                | Stimme, Shaker, Pauke | Stimme, Pauke, Bass, Shaker                                                                              |                 | Stimme, Pauke, Bass, Shaker, Snare<br>Bass wird prominenter                                                                                                                 | Stimmen, Shaker       |                                                                                     | Stimmen, Shaker       | Stimme, Pauke, Bass, Shaker, Snare, Percussion (= extra Geräusche)<br>Bass wird prominenter | Stimmen, Shaker, Percussions | Bass, Pauke     | Violine, Percussion (Xylophon)                                                                      |                 |                                                                                       |
| Form                    |                                                                                                                                      |                       |                         |                 |                                                                                           |                       |                                                                                     |                       |                                                                                             |                              |                 |                                                                                                     |                 |                                                                                       |
| laut/leise              | leise → lauter                                                                                                                                                                                                        | leise → laut          | Stimmen und Pauke: laut<br>Shaker leise                                                                  |                 | laut<br>(Shaker leiser als Rest)                                                                                                                                            |                       |                                                                                     |                       | am lautesten                                                                                |                              |                 | wird wieder leiser                                                                                  |                 |                                                                                       |
| hoch/tief               | hoch                                                                                                                                                                                                                  | hoch → tief           | Pauke: tief<br>Shaker und Stimmen: hoch                                                                  |                 | Pauke: tief<br>Shaker und Stimmen: hoch                                                                                                                                     |                       |                                                                                     |                       | Pauke und Bass: tief<br>Percussions: mittel<br>Shaker: hoch                                 |                              |                 | Violine: tief<br>Percussions: mittel<br>Shaker: hoch                                                |                 |                                                                                       |
| schnell/langsam         | langsam → schneller                                                                                                                                                                                                   | langsam → schneller   | schon schnell                                                                                            |                 | schnell                                                                                                                                                                     |                       |                                                                                     |                       | am schnellsten                                                                              |                              |                 | wird langsamer                                                                                      |                 |                                                                                       |
| kurz/lang               | kurz                                                                                                                                                                                                                  | kurz                  | Pauke: lang<br>Stimmen: kurz aber viele                                                                  |                 | Pauke: acht kurz und neunte lang<br>Stimmen: kurz aber viele                                                                                                                |                       |                                                                                     |                       | Pauke: acht kurz und neunte lang<br>Stimmen: kurz aber viele                                |                              |                 | Violine: lang<br>Percussions: kurz                                                                  |                 |                                                                                       |
| hart/weich              | weich                                                                                                                                                                                                                 | weich                 | hart                                                                                                     |                 | hart                                                                                                                                                                        |                       | hart, sehr eckig                                                                    |                       | hart, auch weiche Elemente (Percussions)                                                    |                              |                 | weicher, runder                                                                                     |                 |                                                                                       |
| dunkel/hell             | dunkel, versteckt                                                                                                                                                                                                     | dunkel, versteckt     | dunkel, heller werdend                                                                                   |                 | Pauke: dunkel<br>Rest: heller werdend                                                                                                                                       |                       |                                                                                     |                       | Bass & Pauke: bleiben dunkel<br>Stimmen & Rest: am hellsten                                 |                              |                 |                                                                                                     |                 |                                                                                       |
| Farbe                   |                                                                                                                                      |                       |                         |                 |                                                                                           |                       |  |                       |          |                              |                 |  wärmer, sanfter |                 | zurück auf Anfang, verblassend, transparenter?                                        |
| Vordergrund/Hintergrund | Hintergrund                                                                                                                                                                                                           |                       | Vordergrund                                                                                              |                 | Vordergrund                                                                                                                                                                 |                       | Vordergrund                                                                         |                       | Vordergrund                                                                                 |                              |                 | rückt leicht in den Hintergrund                                                                     |                 | Hintergrund                                                                           |
| groß/klein              | klein, geduckt → sich ausstreckend                                                                                                                                                                                    |                       | Kreis breitet sich bei Paukenschlag aus, Kontur zittert leicht                                           |                 | Kreis wird bei jedem Paukenschlag schrittweise größer, Kontur zittert                                                                                                       | ganz kurze Leere      |                                                                                     | ganz kurze Leere      |                                                                                             | ganz kurze Leere             |                 |                                                                                                     |                 |                                                                                       |
| Bewegung                |                                                                                                                                    |                       |                       |                 |                                                                                         |                       |                                                                                     |                       |                                                                                             |                              |                 |                                                                                                     |                 |  |
| Eigenschaften           | Echo, wie Schallwellen, Tropfen fällt auf Wasser → diese Wellen                                                                                                                                                       |                       | ausbreiten, Stimmen wie Pfeilschuss                                                                      |                 | ausbreiten, Stimmen wie Pfeilschuss                                                                                                                                         | z<br>u<br>s<br>a<br>m | ausbreiten                                                                          | z<br>u<br>s<br>a<br>m | grafischer Höhepunkt, wieder wärmer, Stimme anderer Rhythmus                                | z<br>u<br>s<br>a<br>m        |                 | Senkung nach dem Höhepunkt. alles wird warm                                                         |                 | Abschluss, Auflösung                                                                  |
| Adjektive               | formend                                                                                                                                                                                                               |                       | zitternd, kreisförmig (durch Stimmen), großflächig, rasselnd, zusammenhalt<br>Stimmen: spitz, metallisch |                 | bedrohlich, kantiger, liniger                                                                                                                                               | m<br>e<br>n<br>z<br>i | heller, aber bedrohlicher, vordringender                                            | m<br>e<br>n<br>z<br>i |                                                                                             | m<br>e<br>n<br>z<br>i        |                 | streichend, ziehend                                                                                 | bäumt sich auf  | fröhlicher, verschwindend, auflösend, zerstreut, verblassend, kleiner                 |
| Athmosphäre / Gefühle   | bedrohlich, bedrängend, zerstreut, umzingelnd                                                                                                                                                                         |                       | Shaker: kleine Blasen, die poppen                                                                        |                 | wird dynamischer, bedrückend, drängend                                                                                                                                      | e<br>h<br>e<br>n      | dominant, bedrohlich, kühler, Steigerung                                            | e<br>h<br>e<br>n      | Zuspitzung, Spitze                                                                          | e<br>h<br>e<br>n             |                 | weicher, harmonischer                                                                               | spannend        | Rückzug                                                                               |
| Assoziationen           | <ul style="list-style-type: none"> <li>viele kleine Wassertropfen, die Wellen bilden</li> <li>verschiedene Positionen → Formen sich zu großem Gebilde</li> <li>kein Rhythmus → findet gemeinsamen Rhythmus</li> </ul> |                       |                                                                                                          |                 | Formation wird gebildet, wird einheitlicher und koordiniert, aufziehendes Gewitter, Warnung                                                                                 |                       | Formation bleibt, wird aber größer, dominanter und bedrohlicher                     |                       | Formation bleibt, wird aber größer, dominanter und bedrohlicher                             |                              |                 | langer, dicker Faden: er dünnt sich aus umso höher die Töne werden                                  |                 | oben unten, pfeifend                                                                  |
| Notizen                 | Vision 1: Wassertropfen Szenerie<br>Vision 2: Kugel als Mittelpunkt, metallisch, Stimmen schießen wie Pfeile auf Kugel<br>→ Kann man das zsmführen?                                                                   |                       |                                                                                                          |                 | Shaker bisher immer im Rhythmus 1/1, jetzt 1/3 Beat und wird danach schneller 1/2<br><br>Stimmen machen Kreis größer? Verblenden sie oder addieren sie sich zum Kreis dazu? |                       |                                                                                     |                       |                                                                                             |                              |                 |                                                                                                     |                 |                                                                                       |

## 2.6 Charaktere

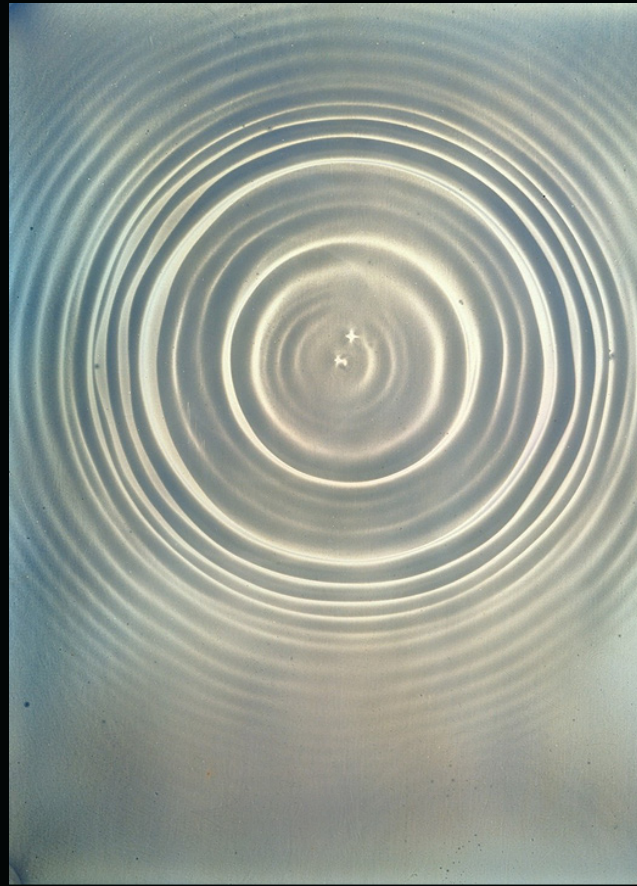


Aus der Notation geht hervor, dass es Korrelationen zwischen einigen Instrumenten gibt, sodass sie sich zu einem Charakter zusammenfassen lassen. Außerdem gibt es teils kaum hörbare Unterschiede zwischen Instrumenten, sodass sie als ein Charakter gesehen werden können. Zwischen Shaker und Crash ist kaum ein Unterschied zu hören, Pauke und Bass sowie Bongos und Marimba spielen meist zum gleichen Zeitpunkt und können als ein Charakter behandelt werden.

## 2.7 Assoziationen • Themenwelt



- Die Vielschichtigkeit des Soundtracks und die dunkle, dennoch lebhaft Atmosphäre haben bei uns allen eine direkte Assoziation mit dem Dschungel ausgelöst.

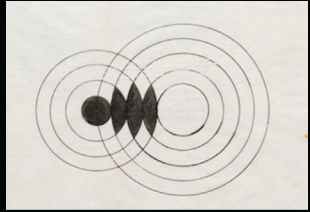
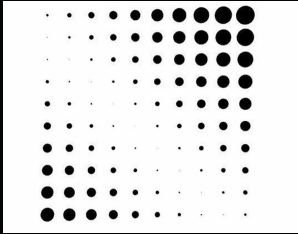
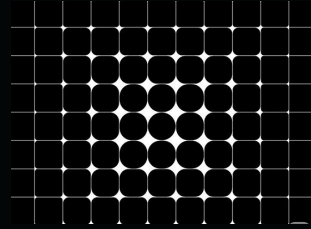
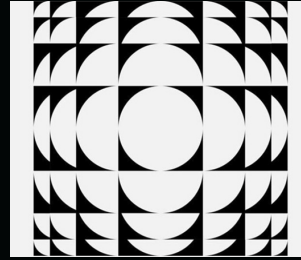
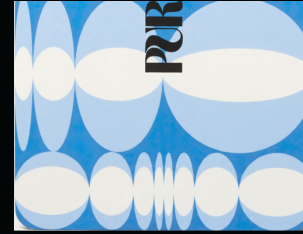
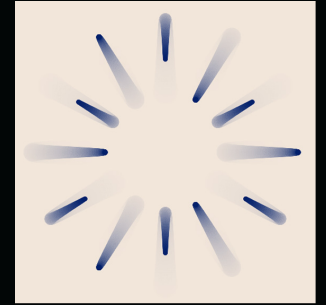


- Die Stimmen haben organische, kreisförmige und tropfenartige Assoziationen in großer Anzahl ausgelöst.



- Der aufbauende Abschnitt und der Höhepunkt geben einen kämpferischen Eindruck. Durch die aufbauende Spannung ist die Atmosphäre kriegerisch.

## 2.7 Assoziationen • Formsprache



Für die Entwicklung der Formsprache haben wir nach visuellen Referenzen recherchiert, um mögliche Szenen zu visualisieren. Auffällig dabei ist die Verwendung von ausschließlich organische Formen. Diese haben sich bereits von Anfang an als gestalterisches Merkmal durch unseren gesamten Entwicklungsprozess gezogen.

# 3 Konzeption

# 3.1 Morphologische Kästen

| Vocals    | Form | Anzahl | Größe | Deckkraft | Position | Bewegung         | Richtung |
|-----------|------|--------|-------|-----------|----------|------------------|----------|
| dringlich |      |        |       |           |          |                  |          |
| kollektiv |      |        |       |           |          |                  |          |
| kurz      |      |        |       |           |          | echo, nach außen |          |
| spitz     |      |        |       |           |          | verblasen        |          |
| kraftvoll |      |        |       |           |          |                  |          |
| rufend    |      |        |       |           |          |                  |          |
| vehement  |      |        |       |           |          |                  |          |
| lebendig  |      |        |       |           |          |                  |          |

Vocals

| Shaker     | Form | Anzahl | Größe | Deckkraft | Position | Bewegung | Richtung |
|------------|------|--------|-------|-----------|----------|----------|----------|
| fein       |      |        |       |           |          |          |          |
| nervös     |      |        |       |           |          |          |          |
| hektisch   |      |        |       |           |          |          |          |
| zitternd   |      |        |       |           |          |          |          |
| vibrierend |      |        |       |           |          |          |          |
| treibend   |      |        |       |           |          |          |          |
| schnell    |      |        |       |           |          |          |          |

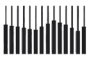
Shaker

| Bass       | Form | Anzahl | Größe | Deckkraft | Position | Bewegung           | Richtung |
|------------|------|--------|-------|-----------|----------|--------------------|----------|
| pulsierend |      |        |       |           |          |                    |          |
| schwer     |      |        |       |           |          |                    |          |
| vibrierend |      |        |       |           |          | vibrierende Wellen |          |
| bedrohlich |      |        |       |           |          |                    |          |
| tief       |      |        |       |           |          |                    |          |
| schiebend  |      |        |       |           |          |                    |          |
| grollend   |      |        |       |           |          | echo, nach außen   |          |
| wuchtig    |      |        |       |           |          | pochend            |          |
| organisch  |      |        |       |           |          |                    |          |

Bass

| Pauke   | Form | Anzahl | Größe | Deckkraft | Position | Bewegung | Richtung |
|---------|------|--------|-------|-----------|----------|----------|----------|
| rund    |      |        |       |           |          |          |          |
| rollend |      |        |       |           |          |          |          |
| massiv  |      |        |       |           |          |          |          |

Pauke

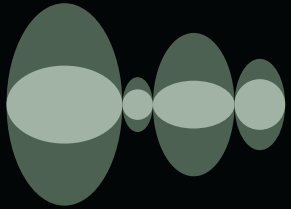
| Marimba  | Form                                                                              | Anzahl                                                                            | Größe                                                                             | Deckkraft                                                                         | Position                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Bewegung                                                                                                                                                                 | Richtung         |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| klopfend |  |  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                        |                  |
| hüpfend  |  |  |  |  | <br>                                                                                                                                                                           | <br> |                  |
| leicht   |  |  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                        | ↑ ↑              |
| schmal   |  |  |  |  | <br><br><br> |                                                                                        | ↑<br>↓<br>←<br>→ |
| schlank  |  |  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                        | ↑ ↑<br>↓ ↓       |

Marimba

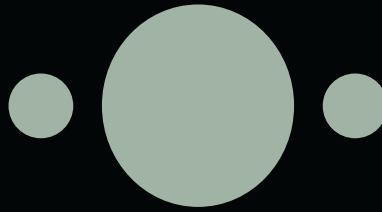
| Violine   | Form                                                                                | Anzahl                                                                              | Größe                                                                               | Deckkraft                                                                           | Position                                                                            | Bewegung                                                                            | Richtung |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| fein      |  |  |  |  |                                                                                     |  | →        |
| beweglich |  |  |  |  |  |  | →        |

Violine

## 3.2 Formfindung • erste Skizzen



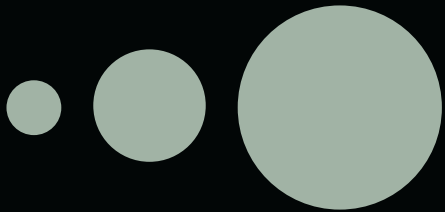
Stimmen



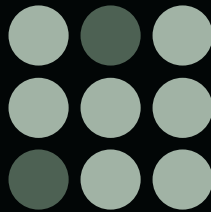
Bass



Shaker



Violine

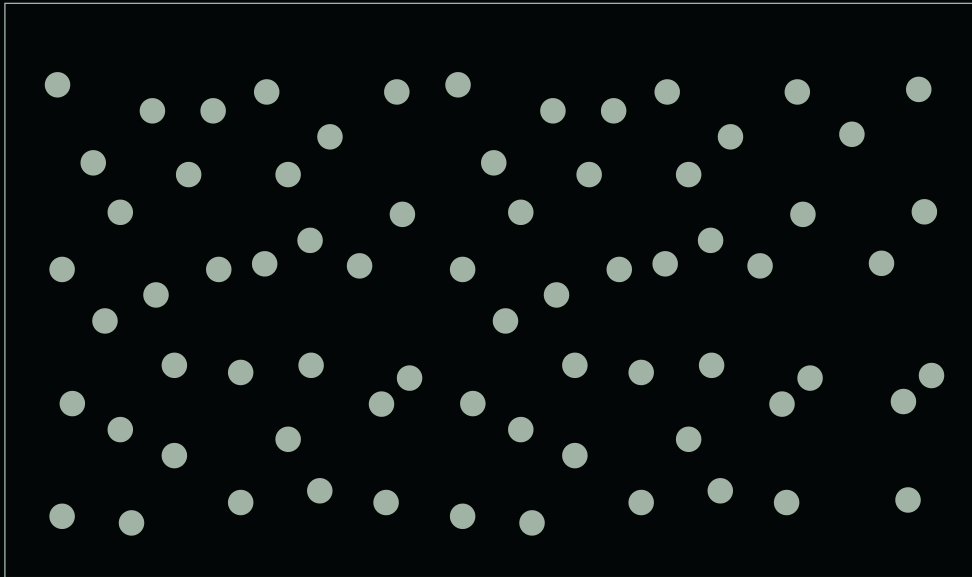


Marimba

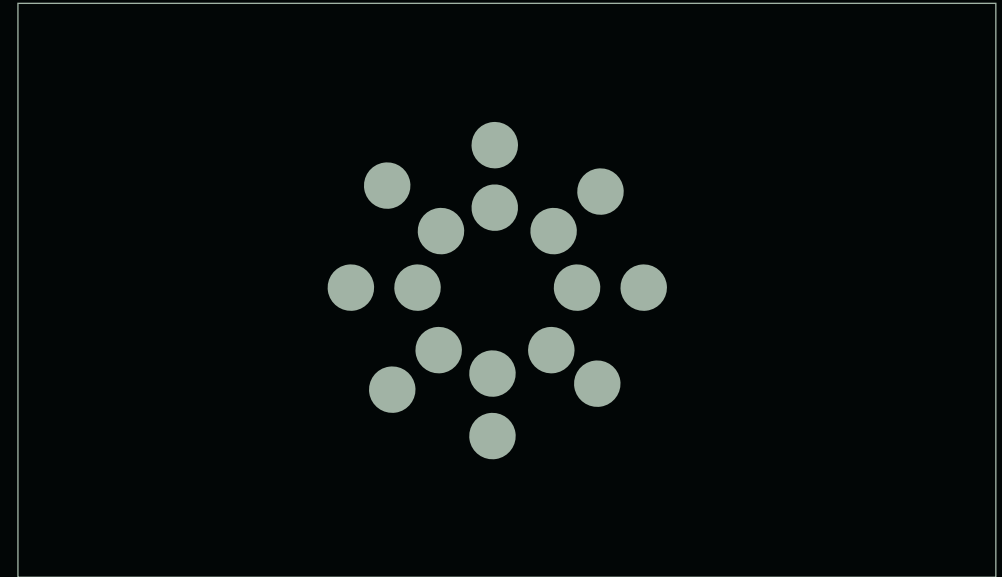
Wir haben für jedes Instrument jeweils eine erste Formskizze entwickelt. Als Grundlage dienten uns einfache Kreisformen, von denen ausgehend wir verschiedene Variationen und Abwandlungen erarbeitet haben. Dieser iterative Prozess ermöglichte es uns, unterschiedliche Formansätze zu untersuchen und die charakteristischen Merkmale der einzelnen Instrumente schrittweise herauszuarbeiten.

## 3.2 Formfindung • Rasterkonzipierung

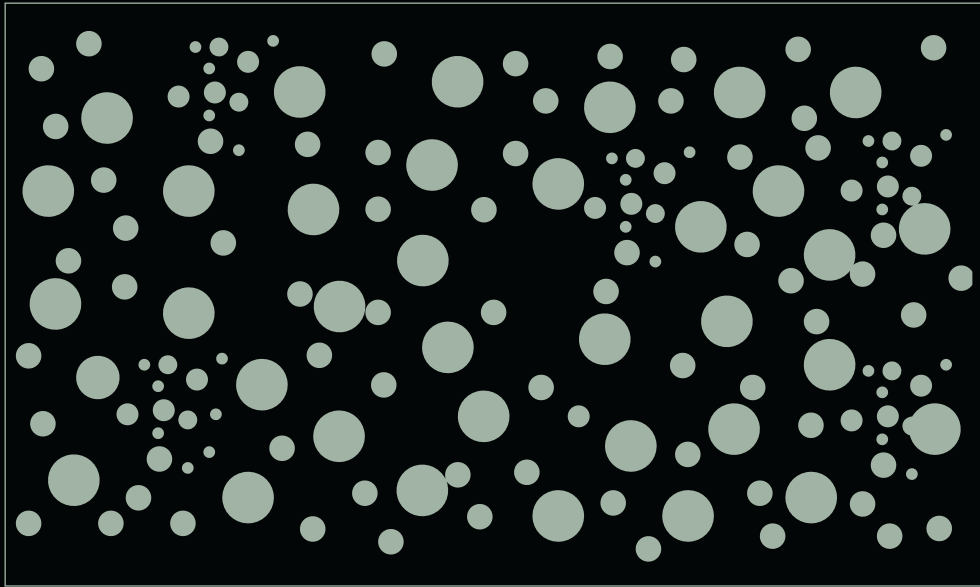
Um die Vielzahl der Instrumente und die Struktur des Soundtracks übersichtlich darzustellen, haben wir ein Rastersystem entwickelt. Es bildet die Grundlage für den Aufbau der Animation und sorgt für eine konsistente Anordnung der visuellen Elemente.



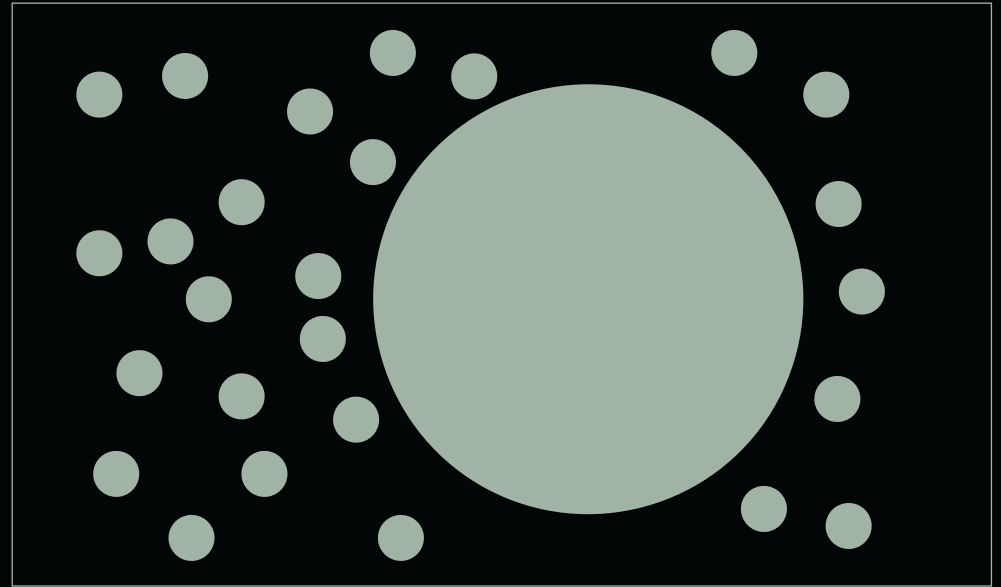
● Skizze 01 basiert auf einer Vielzahl von Elementen, die die hohe Anzahl der Klangelemente im Soundtrack widerspiegeln. Die Anordnung ist letztendlich zu chaotisch und repräsentiert die musikalische Struktur nicht richtig.



● Skizze 02 ordnet die Elemente radial um ein mittiges Zentrum an. Obwohl das Raster eine klare Struktur schafft, wirkt es insgesamt zu starr und wird der dynamischen sowie atmosphärischen Wirkung des Soundtracks nicht gerecht.

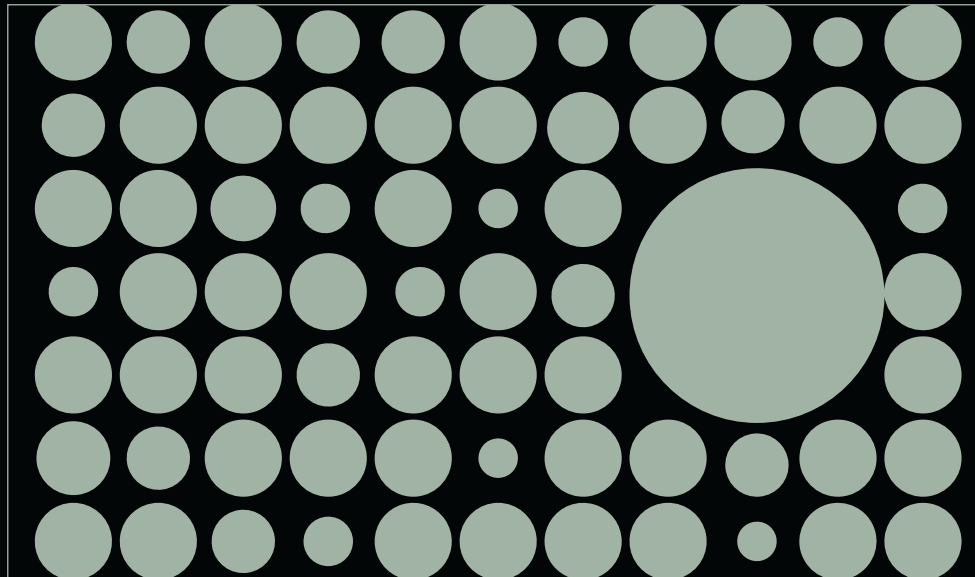


● Skizze 03 stellt die Vielzahl der Elemente durch variierende Größen und Abstände dar. Die unregelmäßige Anordnung vermittelt jedoch einen chaotischen Eindruck und wird der strukturierten Komposition des Soundtracks nicht gerecht.



● Im Gegensatz zu den vorherigen Entwürfen setzt Skizze 04 auf eine reduzierte Anzahl von Elementen und konzentriert sich auf eine klarere Komposition. Ein dominantes Hauptelement übernimmt dabei die zentrale Rolle und symbolisiert den präsenten Bass.

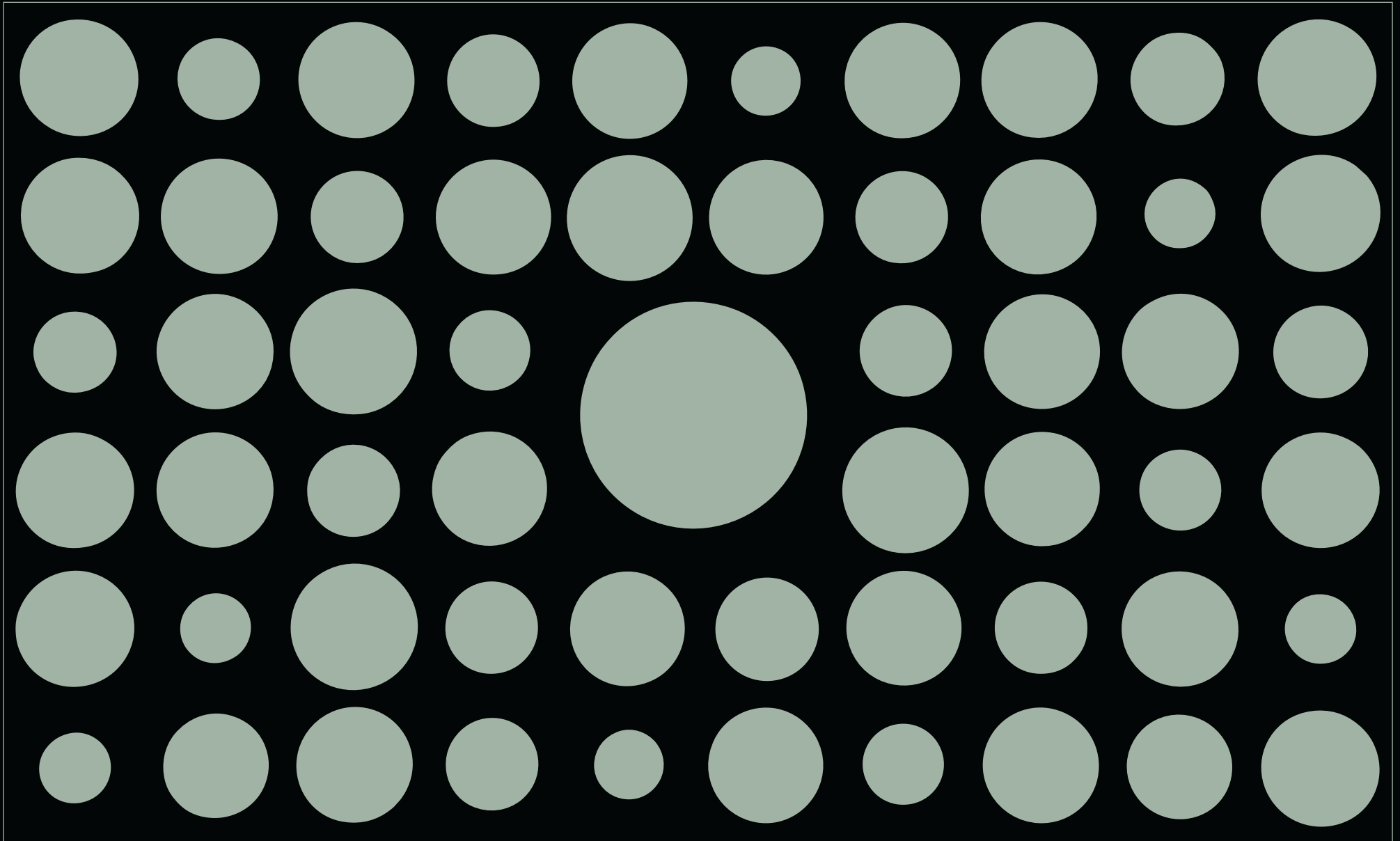
## 3.2 Formfindung • Rasterkonzipierung



● Skizze Ø5 basiert auf dem Aufbau von Skizze Ø4 und optimiert die Anordnung der Elemente. Durch die reduzierte Größe des den Bass wirkt die Komposition ausgewogener und harmonischer.

## 3.2 Formfindung • finales Raster

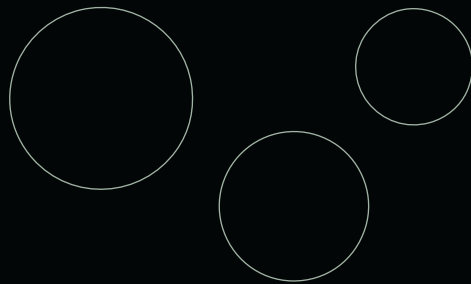
Das finale Raster positioniert den Bass zentral. Er ist zu Beginn bewusst nicht zu dominant für ein ausgewogenes Gesamtbild. Trotz der Anzahl der Kreise, die für die Vocals stehen, wirkt die Komposition nicht überladen, sondern bleibt klar und übersichtlich.



## 3.2 Formfindung • Zuordnung

Die finale Formzuordnung hat sich parallel zur Rasterfindung entwickelt. Das Raster ermöglicht ein einheitliches Erscheinungsbild und bildet die Grundlage für die Formgebung.

- In unserer Visualisierung stehen die Kreise stellvertretend für alle Instrumente. Die Unterscheidung erfolgt später durch Farbgebung und Größe.

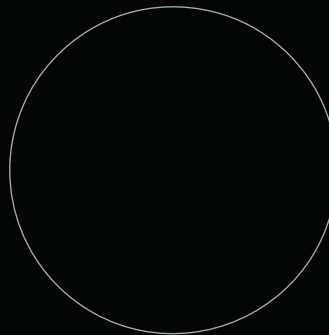


- Vocals

Die kleinen, in ihrer Größe variierenden Kreise repräsentieren die Stimmen. Die Größen stehen dabei für ihre Lautstärke und Intensität.

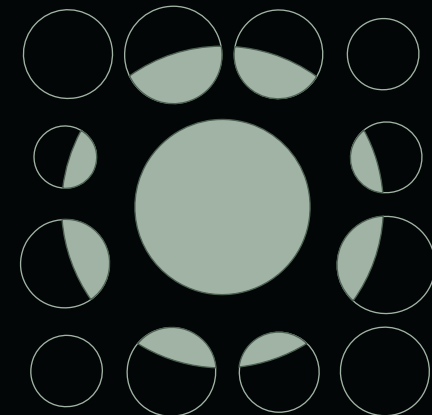
- Marimba

Auch die Marimba wird in der Form der Vocals dargestellt. Sie unterscheidet sich durch die Farbgebung.



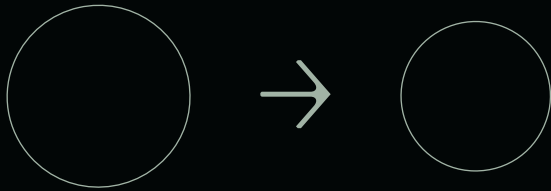
- Bass

Der dominante Bass wird durch einen deutlich größeren Kreis dargestellt.



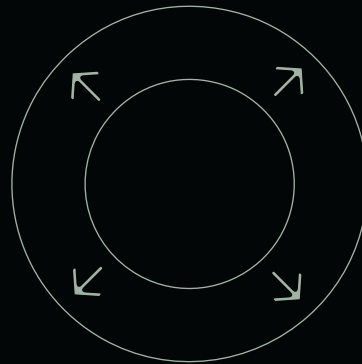
- Violine

Die Violine wird am Ende des Soundtracks zunehmend lauter und bildet dessen Abschluss. Sie wird als Maske dargestellt, die die Farben aller Elemente verändert.



#### ● Shaker

Die Shaker sind über den gesamten Soundtrack hinweg präsent. Deshalb haben wir uns für eine subtile Visualisierung entschieden. Die Kreise der Vocals, die meist zeitgleich mit den Shakern zu hören sind, verkleinern sich kurz und kehren anschließend zu ihrer ursprünglichen Größe zurück.



#### ● Pauke

In den Momenten, in denen die Pauke besonders präsent ist, wird sie durch einen subtilen Zoom auf den Bass visualisiert. Dieser Zoom verstärkt die Wirkung der Visualisierung und vertieft das visuelle Erlebnis.

### 3.3 Farbfindung



Für die fünf entwickelten Charaktere haben wir verschiedene Farbreihen erarbeitet, um unterschiedliche Farbwelten zu vergleichen. Das half uns, die visuelle Identität der einzelnen Charaktere zu präzisieren und zu definieren.

- Farbwelt 1

Die Farbpalette besteht aus hellen, natürlichen und bunten Farbtönen. Sie vermittelt einen ruhigen sowie harmonischen Eindruck.

- Farbwelt 2

Die Farbwelt besteht aus hellen Farbtönen, wirkt jedoch insgesamt weniger natürlich. Das ist nicht die gewünschte Wirkung.

- Farbwelt 3

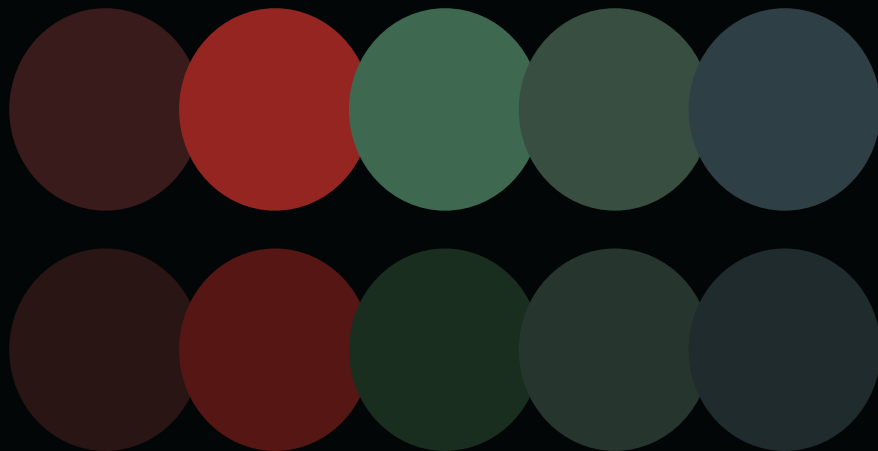
Die Farben sind hell und fröhlich. Diese Wirkung greift die Atmosphäre des Soundtracks jedoch nicht auf.

- Farbwelt 4

Die Farbpalette besteht aus hellen Farbtönen. Sie kombiniert warme sowie kühlere Nuancen in einer Farbwelt.

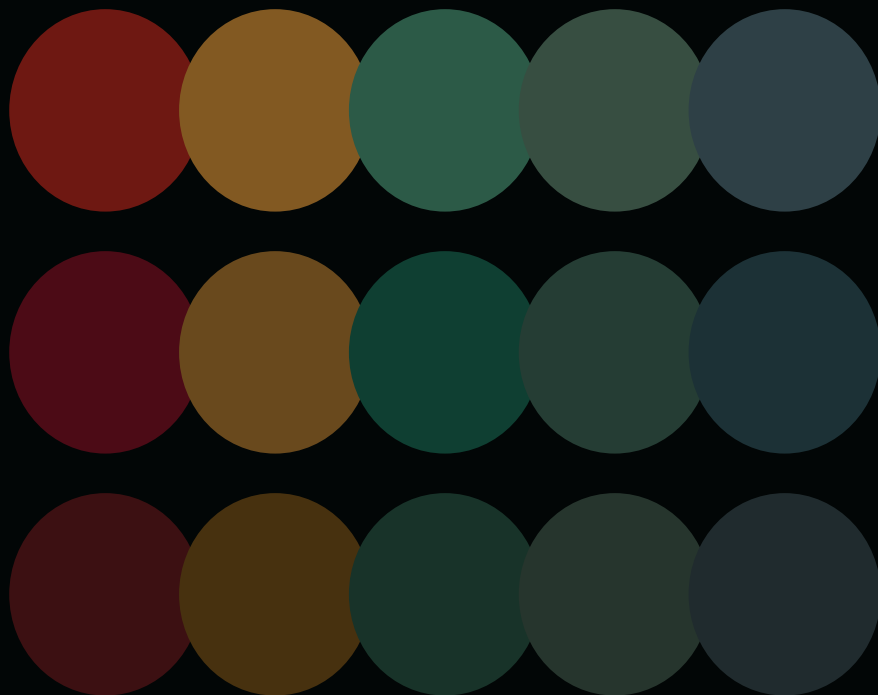
- Farbwelt 5

Die Farben liegen näher beieinander und sind insgesamt dunkler. Im Vergleich zu den vorherigen Farbreihen kommen sie der gewünschten Wirkung deutlich näher.



#### ● Farbwelt 6

Die Farben sind kühl und dunkel. Die Farbreihe ermöglicht harmonische Abstufungen und ist gut aufeinander abgestimmt. Insgesamt wirkt sie düster und mystisch.



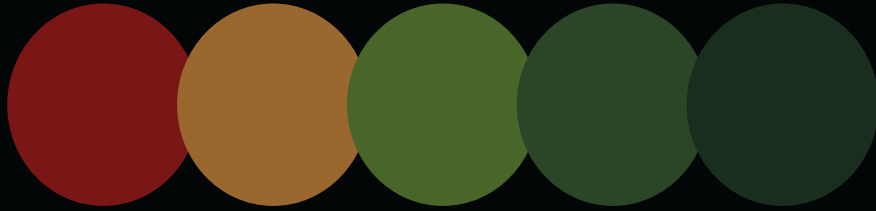
#### ● Farbwelt 7

Im Vergleich zu Farbwelt 6 sind die Farben wärmer, bleiben in ihrer Farbwahl jedoch grundsätzlich ähnlich. Der Ockerton verändert die Wirkung deutlich in Richtung des warmen Farbspektrums und lenkt die Aufmerksamkeit stärker auf diesen Farbton.



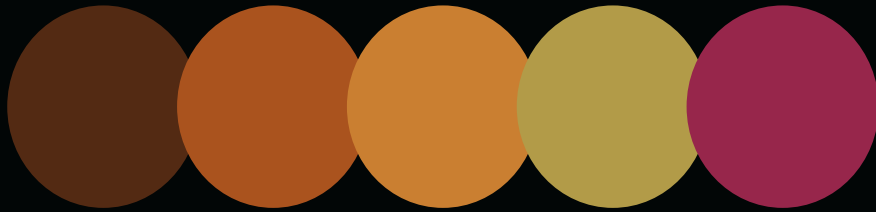
● Farbwelt 8

Die Farbwelt ist bunt und warm. Im Vergleich zu den vorherigen Farbwelten wirkt sie atmosphärisch jedoch weniger überzeugend.



● Farbwelt 9

Die Farben wirken sehr warm und fröhlich. Im Vergleich zu den vorherigen Farbwelten ist die atmosphärische Wirkung jedoch weniger überzeugend.



● Farbwelt 10

Diese Farbreihe ist die finale Auswahl. Sie umfasst verschiedene Grüntöne sowie einen dominanten Rotton.



An dieser Stelle tritt unser Gesamtkonzept in den Vordergrund. Wir greifen den anfänglichen Gedanken des Dschungels und des Kampfes auf. Die Animation stellt diesen Kampf in einer natürlichen Szenerie dar. Der Bass tritt dabei gegen die übrigen Instrumente an, die ihn angreifen. Dieses Konzept bildet die Grundlage für unsere Farbgebung.

### 3.3 Farbfindung • Zuordnung

- Bass #7D0505

Seine Farbe steht für die Bedrohlichkeit des Kampfes und bildet einen bewussten Kontrast zur Farbgebung seines Gegenspielers, der Vocals.



- Violine #B98A0B

Die Form der Violine geht aus dem Bass hervor. Daher ist sie, ausgehend vom Rot des Basses, in einem Orangeton eingefärbt.



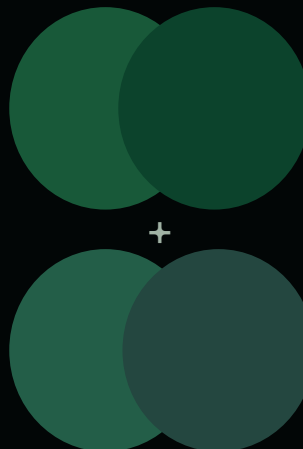
- Marimba #8C9F16

Die Marimba wird in der ursprünglichen Form der Vocals dargestellt. Zur Unterscheidung ist sie, ausgehend vom Grün der Vocals, in einem helleren Grünton eingefärbt.

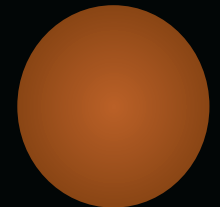
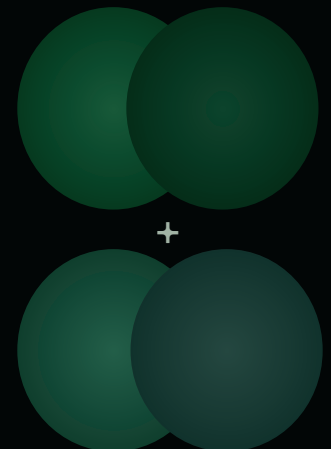


- Vocals #305E47 #214730  
#29643D #2E4942

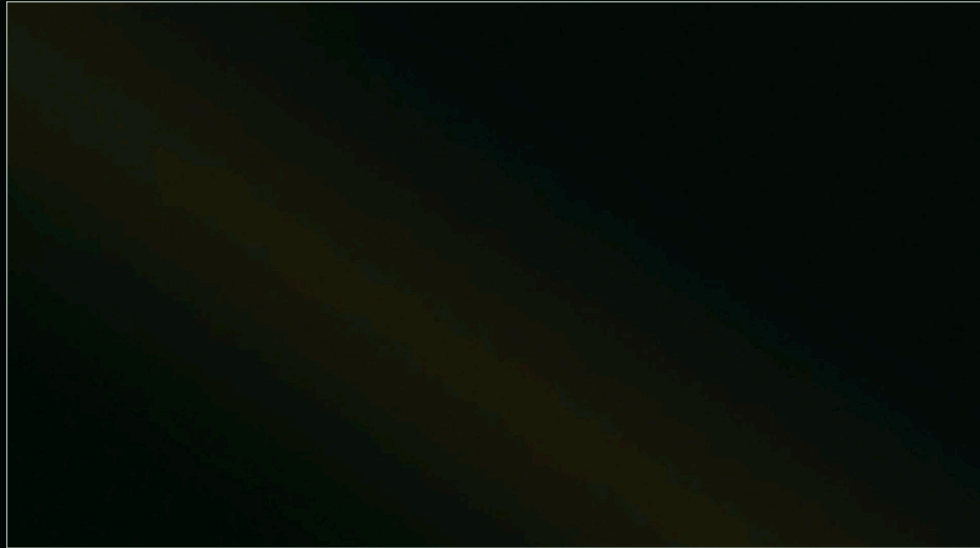
Die Vocals bilden die farbliche Grundlage der Visualisierung und tragen zu ihrer Atmosphäre bei. Um unterschiedliche Tonlagen und Tonlängen zu unterscheiden, haben wir ausgehend von zwei Grüntönen zwei weitere Nuancen entwickelt. Diese verstärken die natürliche Wirkung der Farbgestaltung.



Um eine imposantere Wirkung zu erzielen, haben wir auf alle Elemente einen radialen Verlauf mit dunkleren Rändern angewendet. Dadurch wirken sie plastischer und eindrucksvoller.

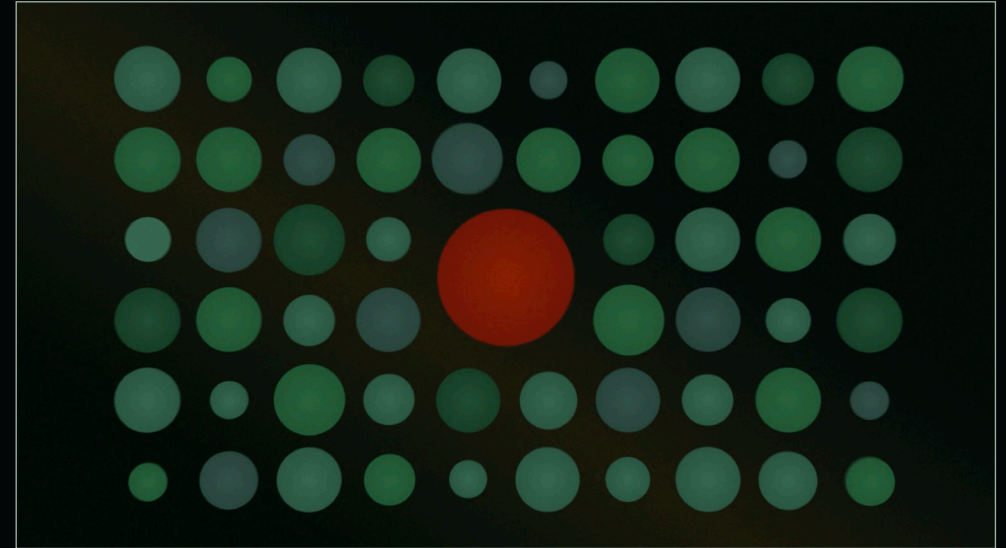


### 3.3 Farbfindung • Umsetzung



- Hintergrund

Im Hintergrund befindet sich ein Lichtstrahl, der das Sonnenlicht im Dschungel symbolisiert. So wird die Analogie zusätzlich verstärkt.

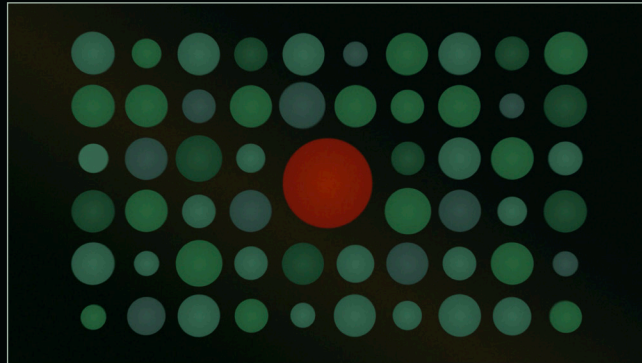
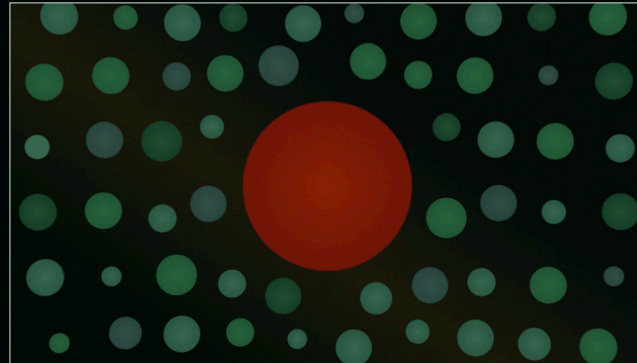
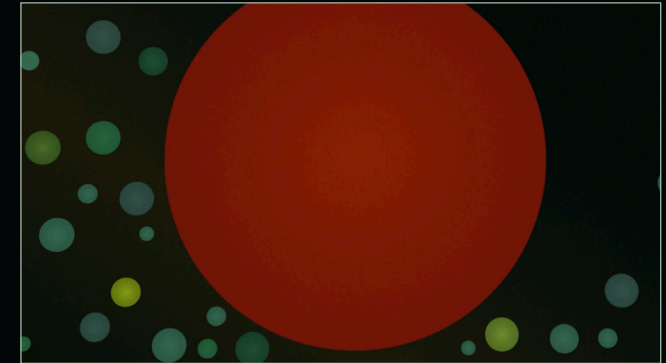


- grundlegendes Raster in Farbe

Das lauteste Element, der Bass, ist in der dominanten Farbe Rot dargestellt und zentral im Raster positioniert. Dadurch erhält er die seiner Bedeutung entsprechende visuelle Präsenz. Die Vocals umgeben ihn vollkommen.

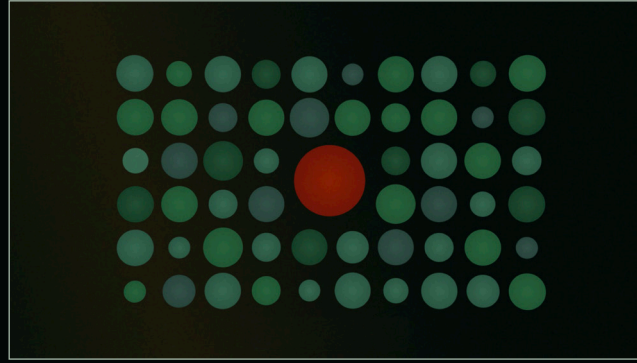
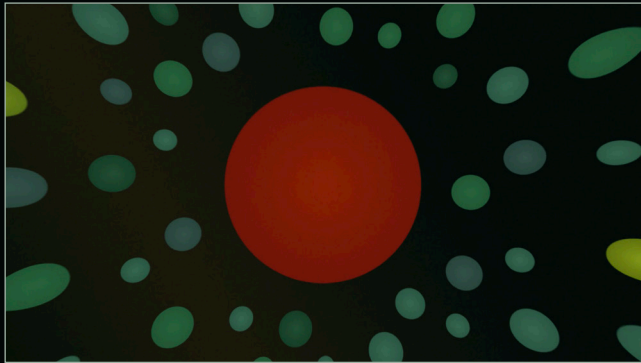
### 3.4 Bewegungsübersetzung • Bass

Der Bass bildet das zentrale Element der Visualisierung. Er ist meist in Kombination mit der Pauke zu hören. Gemeinsam erzeugen sie die höchste Lautstärke, weshalb der Bass als größtes und dominantes Element dargestellt wird. Im Kampf mit den Vocals reagiert er durch schlagartige Vergrößerungen und Verkleinerungen.



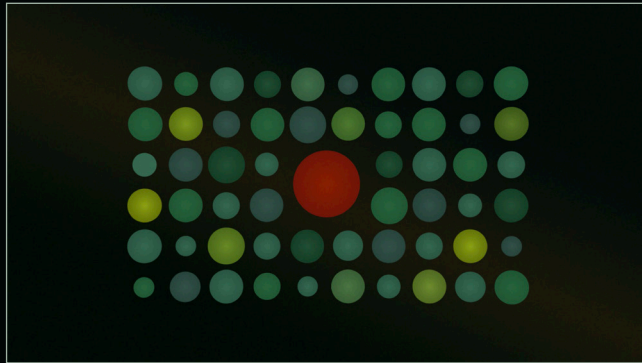
### 3.4 Bewegungsübersetzung • Vocals

Die Bewegung der Vocals ist an die des Basses gekoppelt. Der Kampf der Elemente wird durch gegenseitiges Ausbreiten und Zurückdrängen visualisiert. Vergrößert sich der Bass, verkleinern sich die Vocals und umgekehrt. Zu Beginn erscheinen die Vocals nach und nach im Raster, bis sie sich in die gemeinsame Bewegung mit dem Bass einfügen.



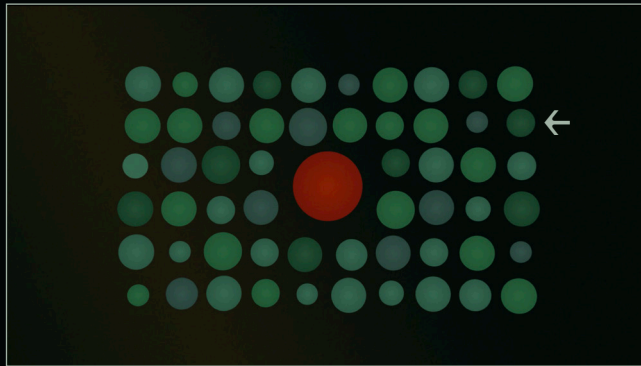
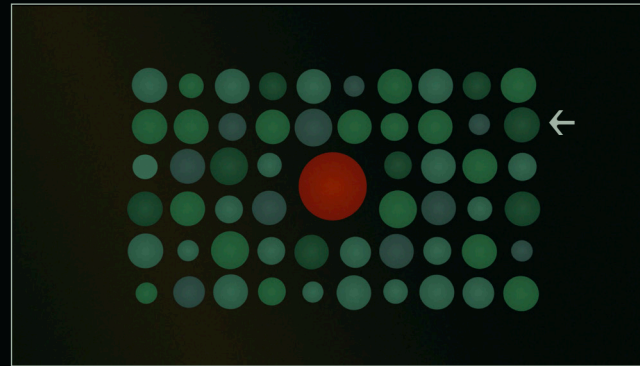
### 3.4 Bewegungsübersetzung • Marimba

Der Klang der Marimba ähnelt dem eines Xylophons. Um diese Analogie in der Animation darzustellen, wechseln die Kreise der Vocals für kurze Augenblicke abwechselnd in den Grünton der Marimba. Dadurch entsteht der Eindruck, als würden die Kreise wie ein Xylophon gespielt.



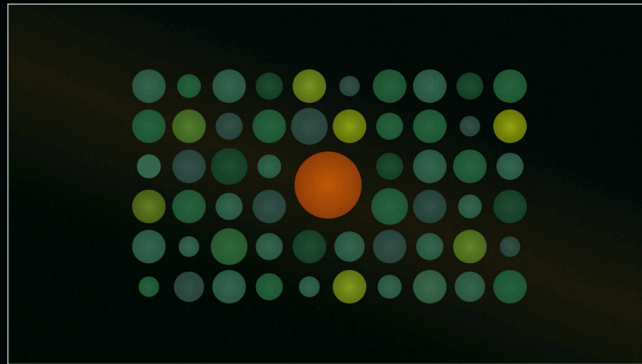
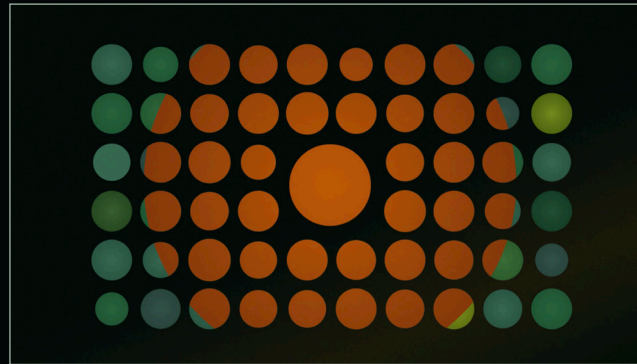
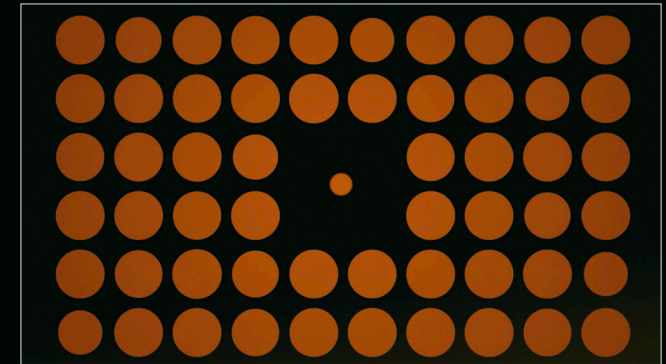
### 3.4 Bewegungsübersetzung • Shaker

Wir haben uns entschieden, die Bewegung des Shakers bewusst dezent zu gestalten. Da er über den gesamten Soundtrack hinweg präsent ist, würde eine auffällige Bewegung von den Hauptelementen ablenken. Stattdessen wird seine Bewegung über die Vocals visualisiert, die im gleichen Rhythmus erklingen. Einzelne Kreise verändern für einen sehr kurzen Moment ihre Größe. Diese subtile Bewegung ist kaum bewusst wahrnehmbar, verstärkt jedoch den Gesamteindruck der Visualisierung.



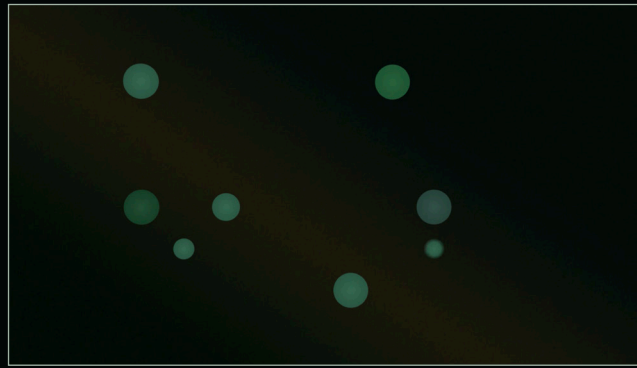
### 3.4 Bewegungsübersetzung • Violine

Der Klang der Violine baut sich gegen Ende des Sounds zunehmend auf, flacht anschließend wieder ab und leitet das Ende der Animation ein. Da die Violine erst einsetzt, nachdem der Bass verstummt ist, übernimmt sie dessen Form. Die Veränderung ihrer Funktion wird durch die Farbgebung verdeutlicht. Mit ihrer klanglichen Ausbreitung und dem gleichzeitigen Verstummen aller anderen Instrumente breitet sich die Violine maskenartig durch die Kreise der Vocals aus, bis sie schließlich alle Elemente vollständig übernommen hat.

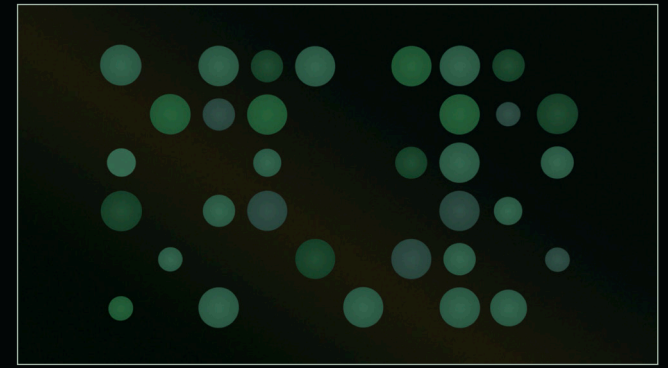


## 3.5 Gesamtkomposition

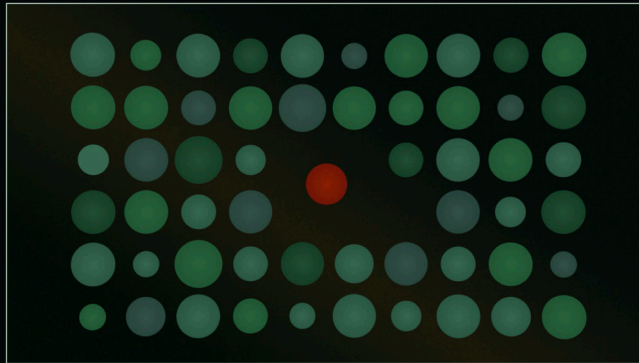
Im Folgenden sind die wichtigsten Schlüsselszenen vorgestellt, um einen Überblick über den Aufbau der gesamten Visualisierung zu geben.



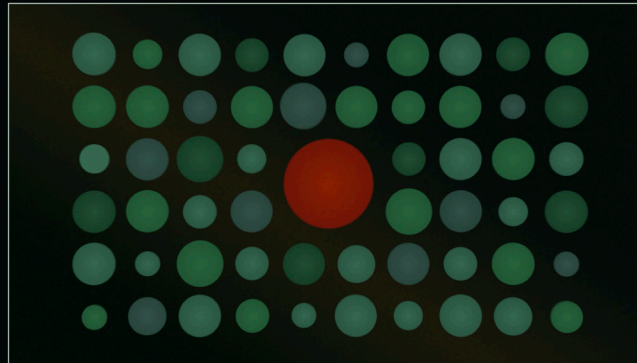
Aufbau des Rasters



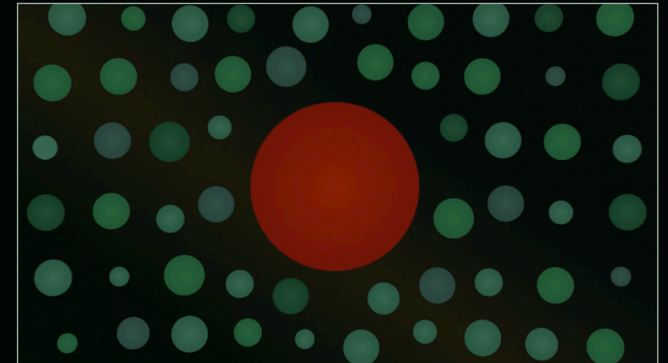
fortschreitende Erkennbarkeit des Rasters



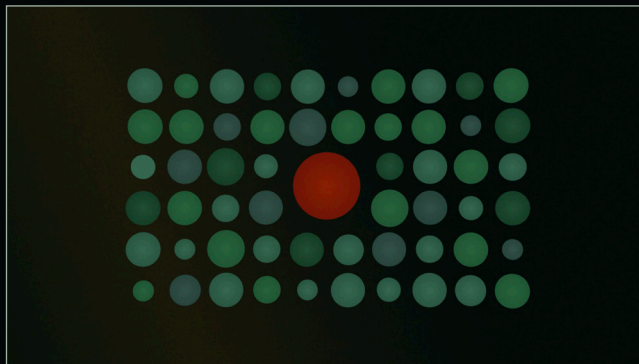
vollständiges Raster und Einführung Bass



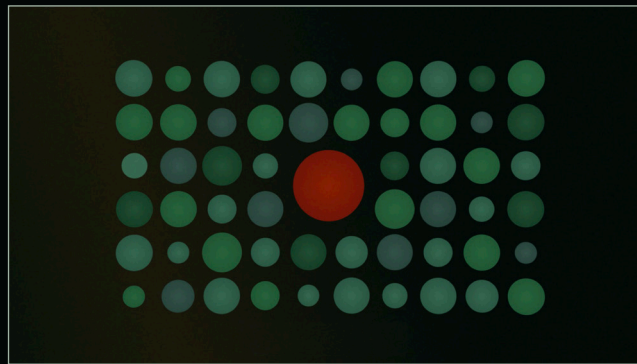
Standardgröße Bass



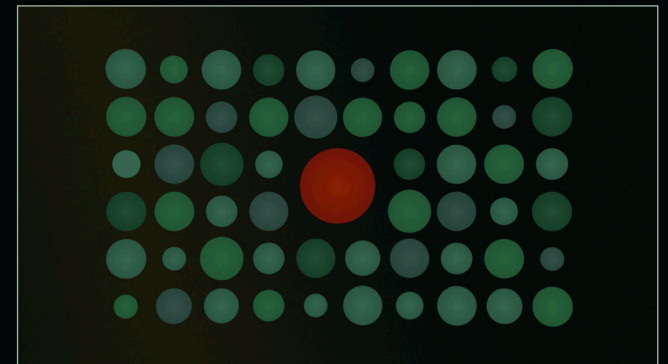
Kampf: Bass und Vocals, Vergrößerung Bass



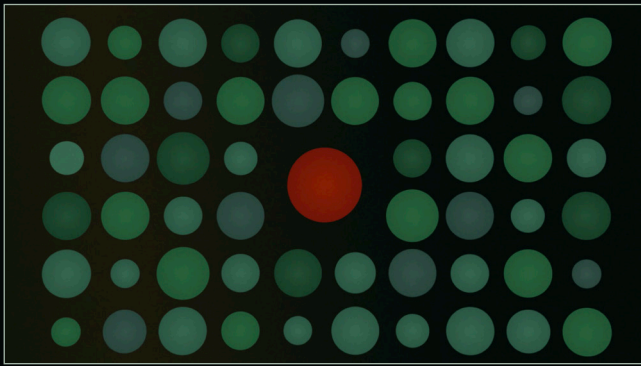
Zurückdrängen durch die Vocals



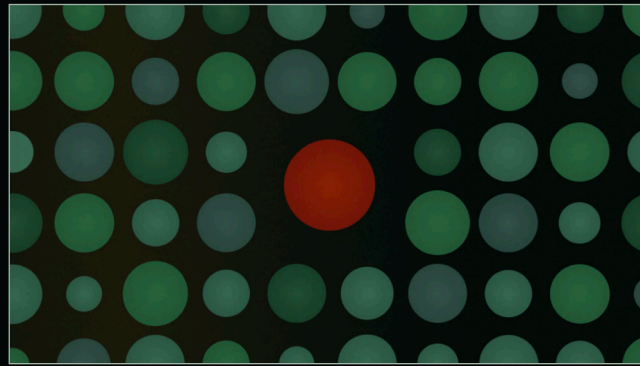
erkennbare Pauke durch Zoom



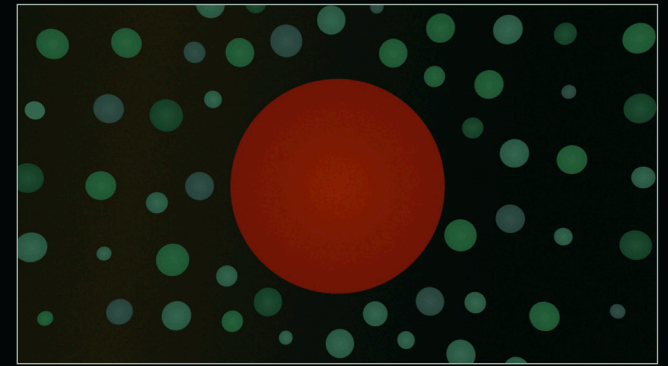
Paukenschlag, weiterer Zoom



weiterer Zoom



weiterer Zoom



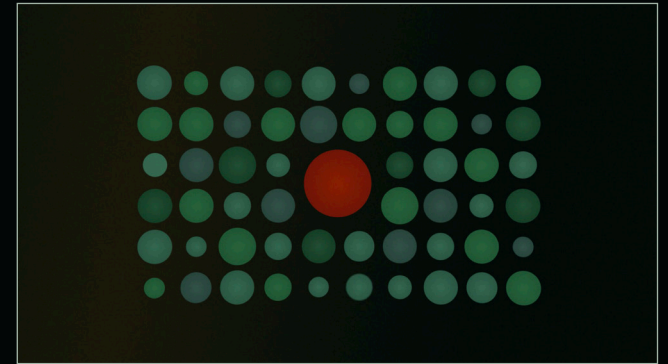
schlagartige Vergrößerung des Basses und Zurückdrängen der Vocals



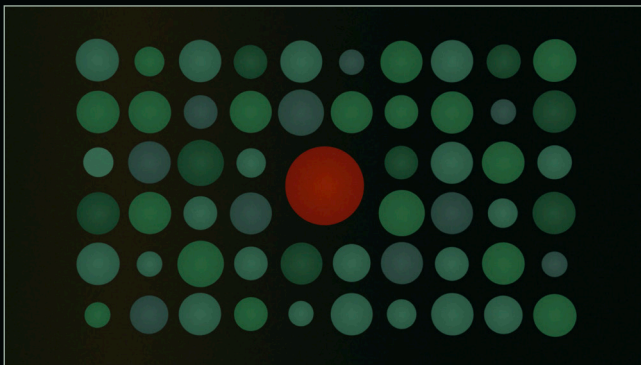
Nahaufnahme des Verdrängens



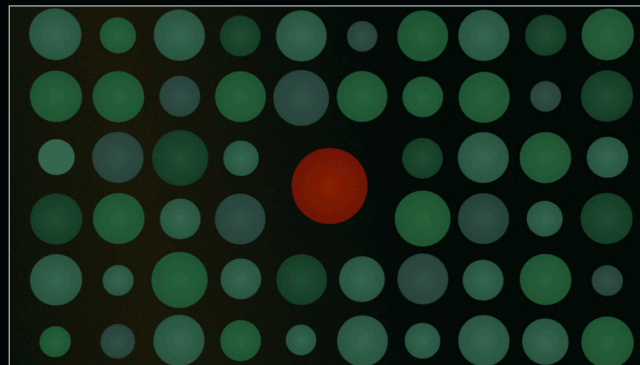
weitere Nahaufnahme



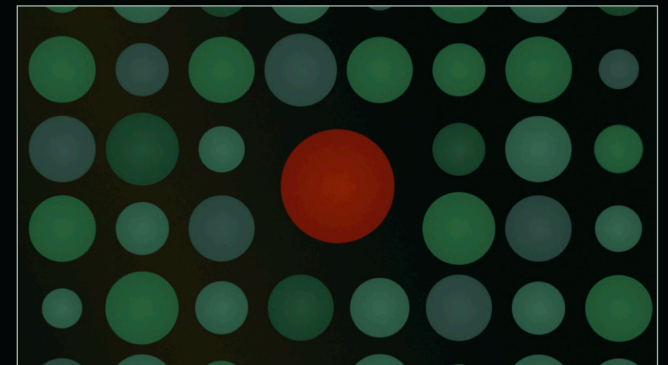
Zurückdrängen durch die Vocals



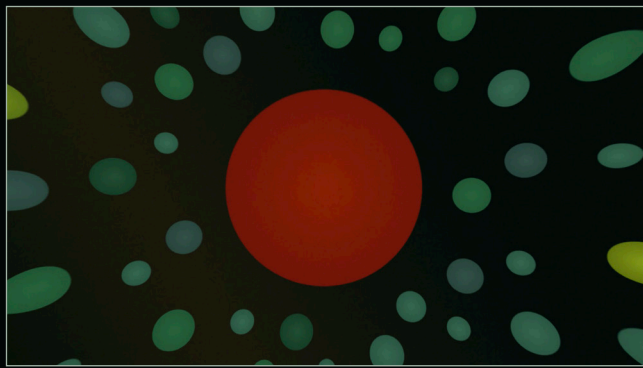
Auslösen des Zooms durch Paukenschlag



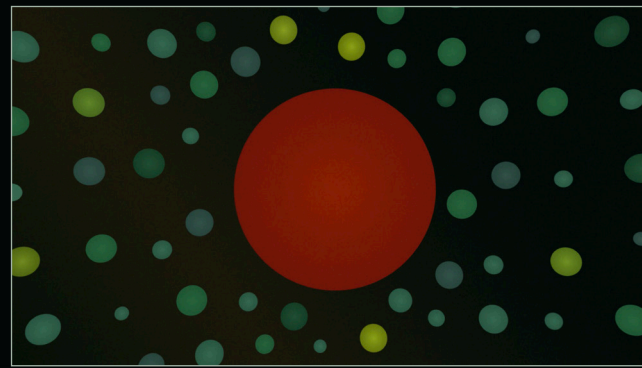
weiterer Zoom



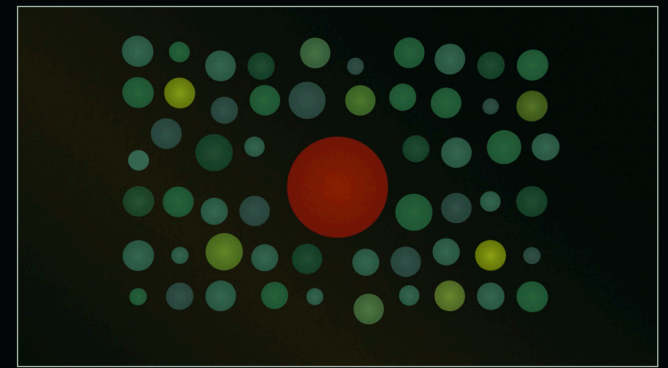
weiterer Zoom



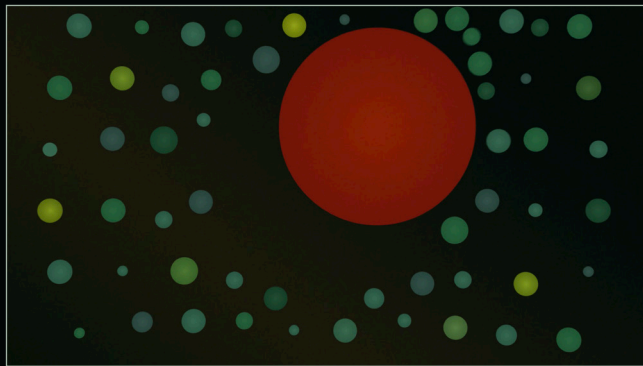
rasante Vergrößerung des Basses und Zurückdrängen der Vocals, Marimba erscheint



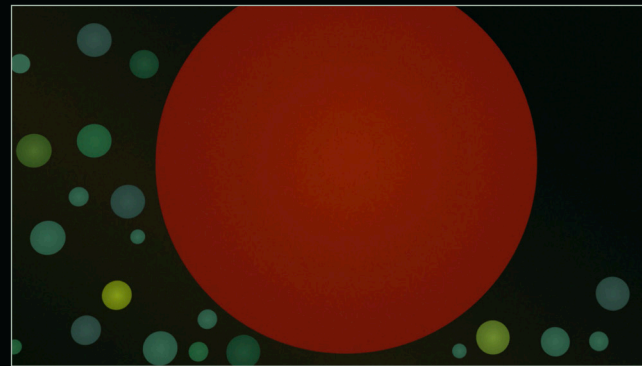
Ausdehnung des Basses



Zurückdrängen durch die Vocals



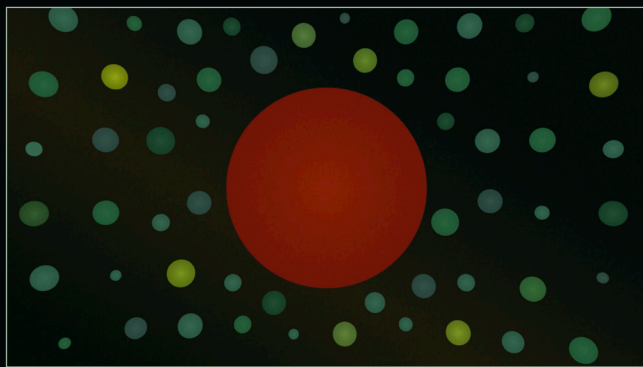
Lösung aus zentralen Position des Basses



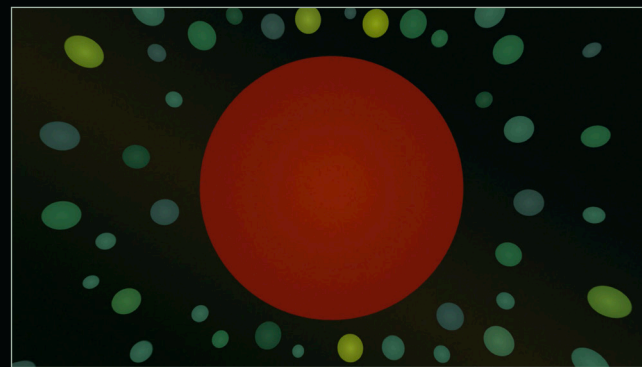
Nahaufnahme



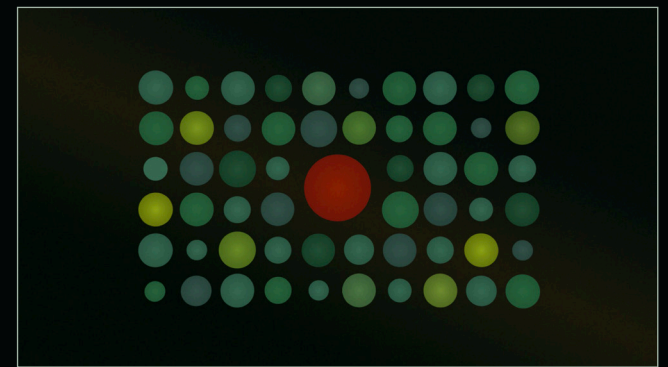
weitere Nahaufnahme



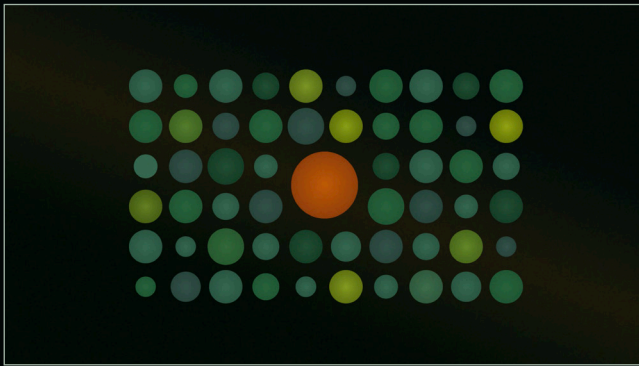
Vergrößerung des Basses



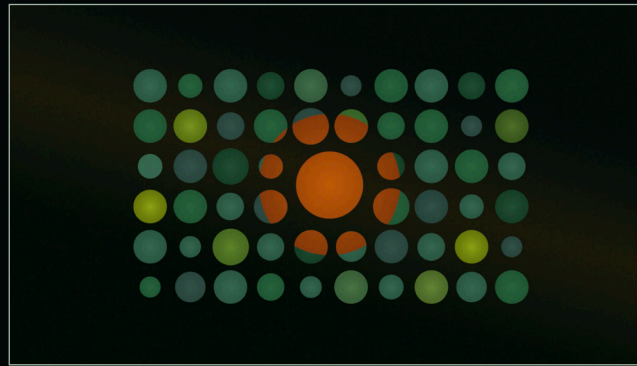
Zurückdrängen durch die Vocals



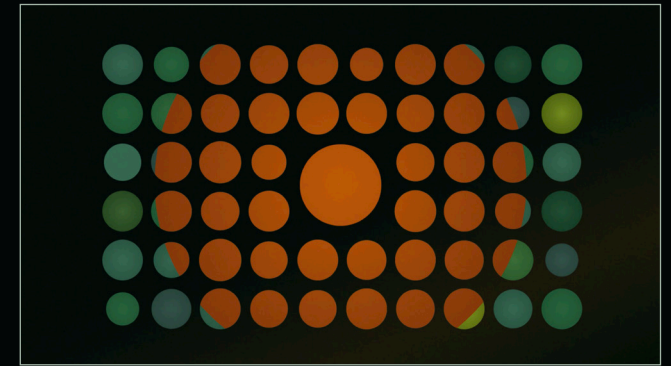
Zurückkehren zum Raster



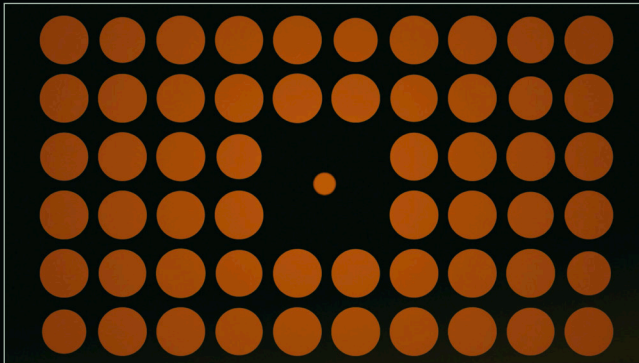
Entstehung der Violine innerhalb des Basses, da dieser nicht mehr vorkommt



maskenartige Ausbreitung der Violine



weitere Ausbreitung



vollständige Ausbreitung, zentraler Kreis verschwindet bei Erlischen der Violine



Auflösung des Rasters

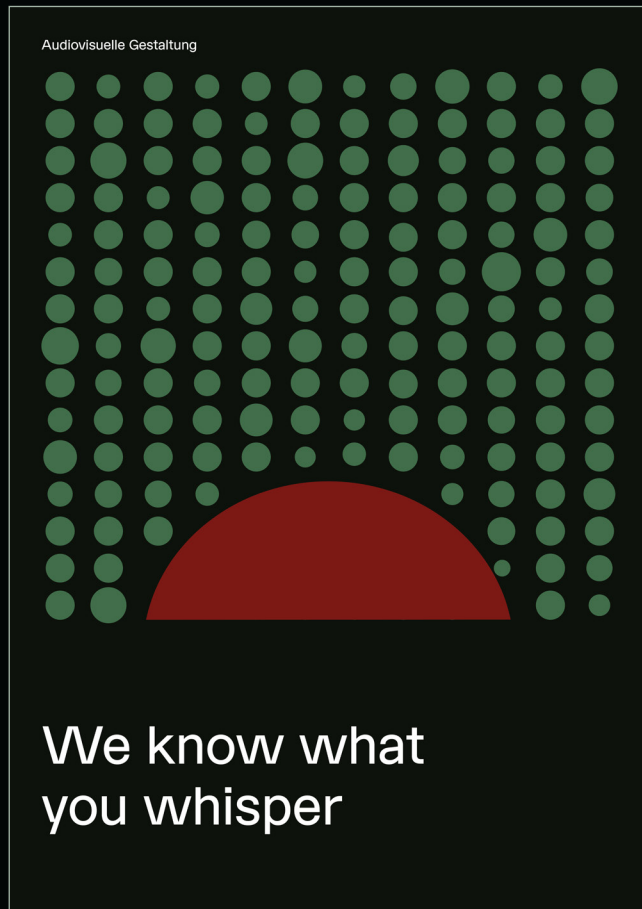


fortgeschrittene Auflösung des Rasters



Abspann

# 4 transmediale Umsetzung



● Entwurf 1

Hier haben wir erste grundlegende Anordnungen entwickelt.



● Entwurf 2

Die Positionierung des Basses war entscheidend für die weitere Anordnung. Hier ist eine weitere Variation dargestellt.



● Entwurf 3

Der Versuch, durch eine dynamischere Anordnung mehr Spannung zu erzeugen.

## 4.1 Plakatgestaltung • Entwürfe



### ● Entwurf 4

Eine Weiterentwicklung von Entwurf 3. Die Größenverhältnisse stimmen nicht. Dieser Entwurf wirkt trotz der Weiterentwicklung nicht ausgewogen.



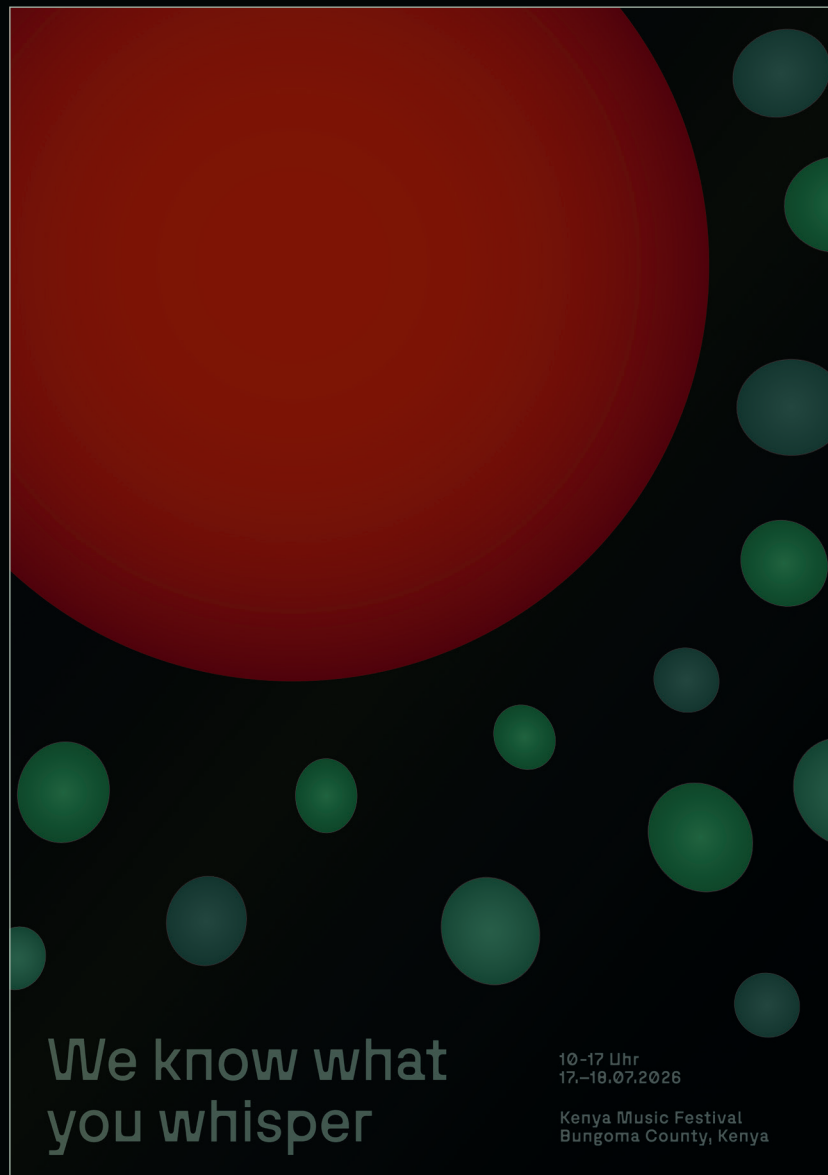
### ● Entwurf 5

Eine Variante von Entwurf 4 mit einer alternativen Typografie.



### ● Entwurf 6

Hier haben wir mit einer grundlegend anderen Anordnung gearbeitet. Die Elemente bilden keine eindeutige Leserichtung und lenken den Blick quer über das Plakat.



- finaler Entwurf

Das Plakat greift die Bewegung der Animation auf. Der spannendste Moment der Visualisierung überträgt ihre Dynamik auf das statische Medium. Durch die Reduktion auf wenige Kreise erzeugt das Plakat Aufmerksamkeit, ohne dabei überladen zu wirken. Gleichzeitig bildet sich so eine klare Leserichtung von oben nach unten.



● Studierende

Ben Oesterle  
Fiona Eberl  
Mia Lauer

● Betreuung

Prof. Michael Götte  
Selina Dick

● Audiovisuelle Gestaltung

3. Semester Kommunikationsgestaltung  
Sommersemester 2026  
HfG Schwäbisch Gmünd

