

# TRAILERSCOPE

The anatomy of trailers

## Konzeption & Entwicklung

Carlos Niermeier	667410
Jannik Busmann	667887
Linnea Helms	681531
Tobias Düser	667486

# Inhalt

<b>Einleitung</b>	5
<b>Projektplanung</b>	9
Projektverlauf	
Strukturplan	
<b>Konzeptentwicklung</b>	15
Ideenindungsphase I	
Ergebnisse der Ideenfindungsphase	
Vorideen	
Ideenindungsphase II	
<b>Trailerscope</b>	25
Datenerhebung	
Visualisierung	
Entwicklung	
Website & Plakate	
Corporate Design	
Namensherkunft	
Typografie	
Farbwahl	
Explainer Video	
<b>Resumé</b>	37
<b>Credits</b>	38

THE FOLLOWING **PREVIEW** HAS BEEN APPROVED FOR  
**ALL AUDIENCES**  
BY THE MOTION PICTURE ASSOCIATION OF AMERICA, INC.

[www.filmratings.com](http://www.filmratings.com)

[www.mpa.org](http://www.mpa.org)

# Einleitung

**Das Medium Film zieht uns seit rund einem Jahrhundert in seinen Bann, ob im Kino, zu Hause oder unterwegs. Aber welche Potentiale hält das Bewegtbild noch offen?**

---

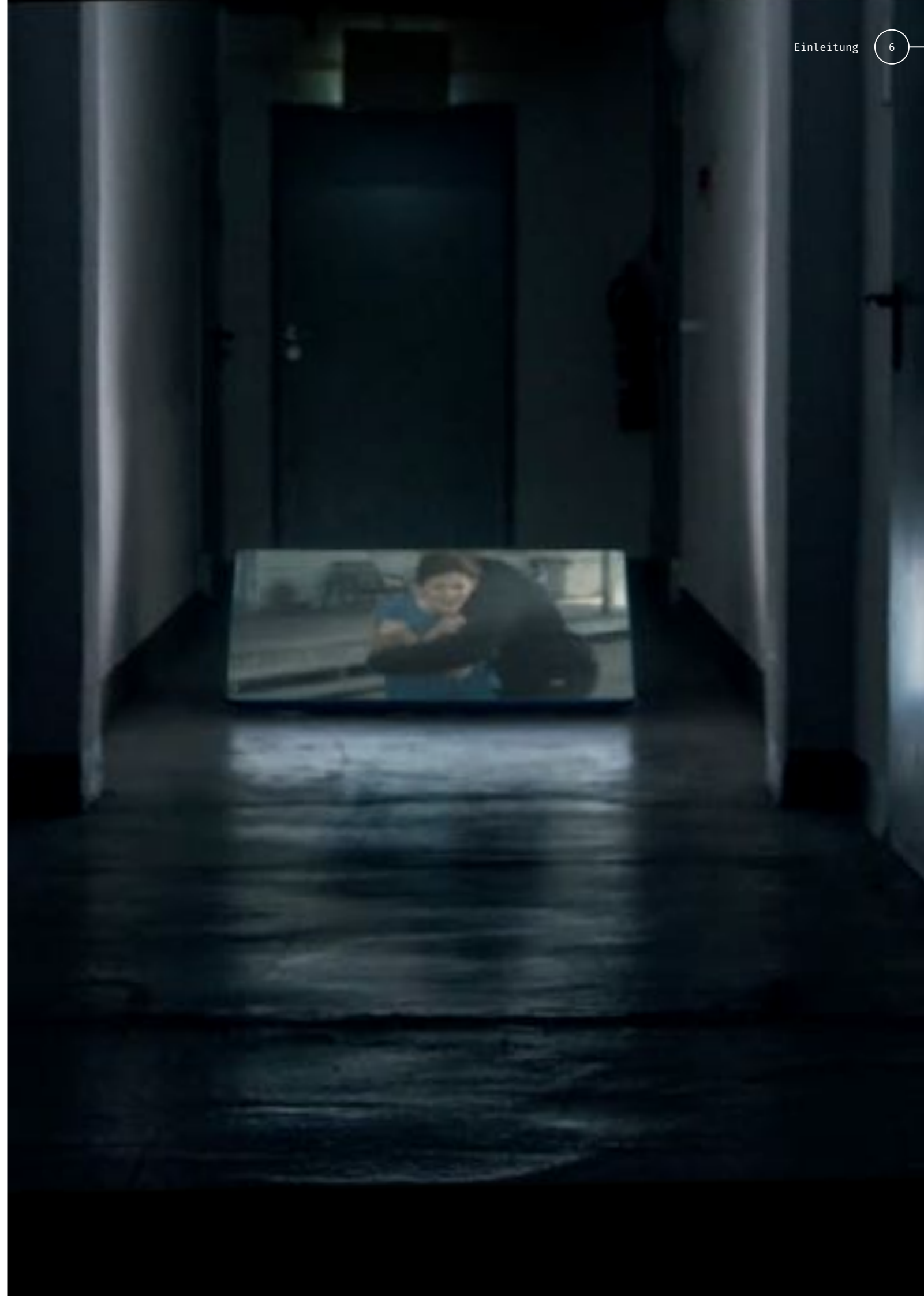
Durch die zunehmende Digitalisierung unserer Gesellschaft ist der Konsum von Bewegtbild präsenter denn je und nicht aus unserem Alltag wegzudenken. Dennoch orientieren sich vorhandene Interaktionsparadigmen sowie der Konsum von Bewegtbild auch heute noch an antiken Vorbildern.

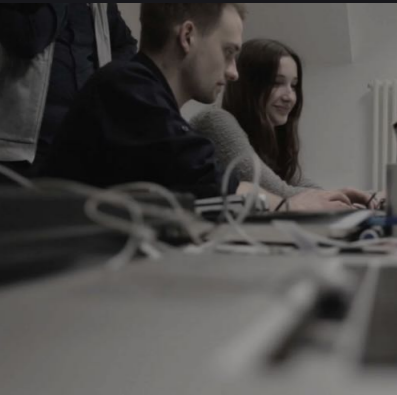
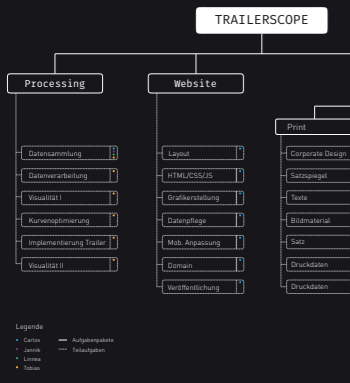
Das Medium Film als solches ist vielseitig und ausdrucksstark, allerdings liegen viele Bedeutungsebenen, die uns bei der Interaktion mit dem Bewegtbild bzw. dessen Konsum neue Erfahrungen offenbaren können, noch ungenutzt im Medium versteckt.

Unter dem diesjährigen Semesterthema « Access to Movies » wollten wir genau diese versteckten Potentiale erschließen und einem breiten Publikum gegenüber erfahrbar machen.

Das in diesem Semester entstandene Projekt zeichnet sich durch einen sehr experimentellen Ansatz sowie einen iterativen Entwicklungsprozess aus.

Dieser komplexe und langwierige Prozess wird in der vorliegenden Publikation im Detail vorgestellt. Wir wünschen unseren Lesern viel Spaß beim Sichten unserer Semesterdokumentation.





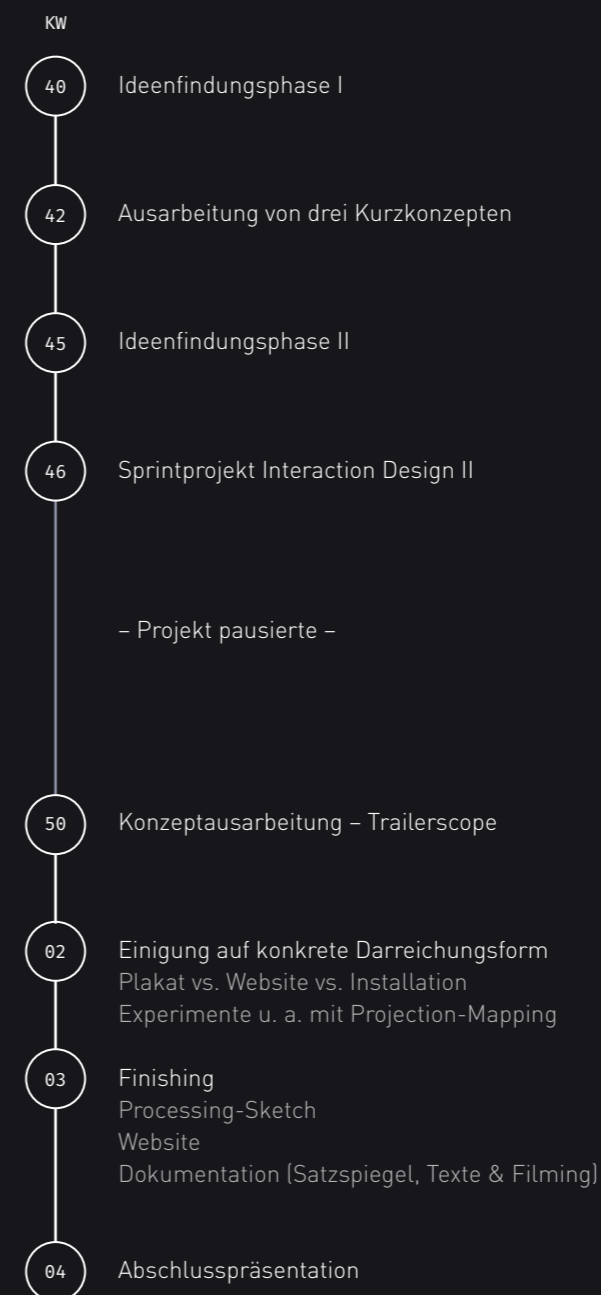
# Projektplanung

**Am Anfang eines jeden Projekts steht die Projektplanung. Aufgabenpakete müssen definiert und Ressourcen aufgabenangemessen eingeplant werden.**

In diesem Semester haben wir uns mit verschiedensten Methoden zum Strukturieren und Planen von Projekten auseinandergesetzt, die im Rahmen des Semesterprojekts Anwendung fanden. Initial wurde ein Projektplan erstellt, der uns einen groben Rahmen für das Projekt vorgab. Grob in der Hinsicht, als dass ein solcher Projektplan ein lebendiges Dokument ist, das sich im Projektverlauf aufgrund verschiedener Einflüsse – internen wie externen Ursprungs – stets verändert und erweitert. Grundsätzlich ist jedes Projekt individuell. Neue Aufgabenpakete kommen im Entwicklungsprozess hinzu, die zuvor gar nicht absehbar waren.

Es gibt kaum vordefinierte Schablonen sodass bei der anfänglichen Erstellung eines Projektplans von greifbaren Parametern wie Start- und Endzeitpunkt sowie allgemeinen Tätigkeiten unter Berücksichtigung von Pufferzeiten ausgegangen werden muss. Nachdem wir das Thema erschlossen und uns auf ein konkretes Konzept geeinigt hatten, wurde auf Basis dessen ein Strukturplan erstellt, der alle für die Umsetzung relevanten Arbeitspakete, Teilaufgaben und Verantwortlichkeiten enthielt, um die noch verbleibende kurze Zeit möglichst produktiv und effizient zu nutzen.

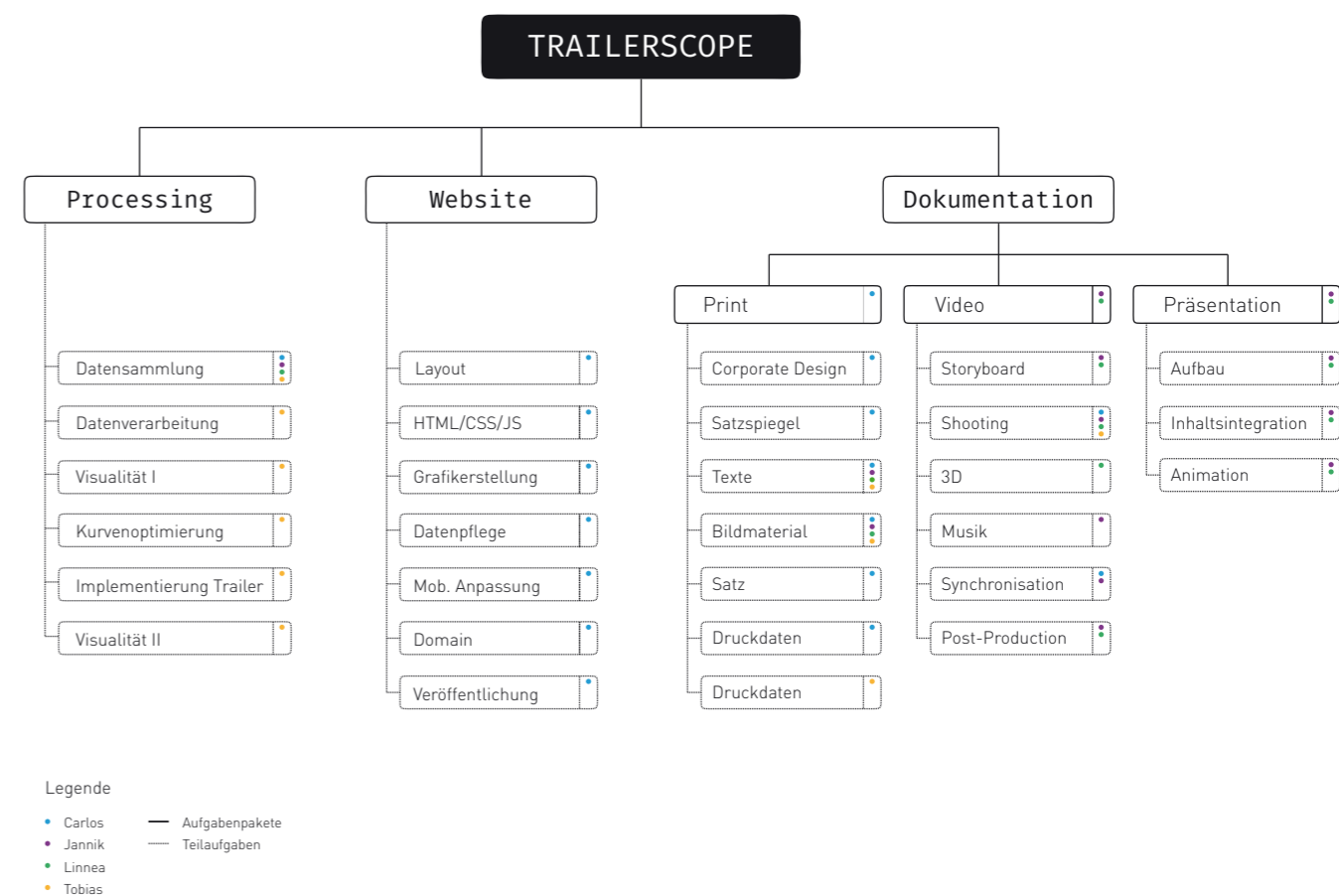
## Projekverlauf

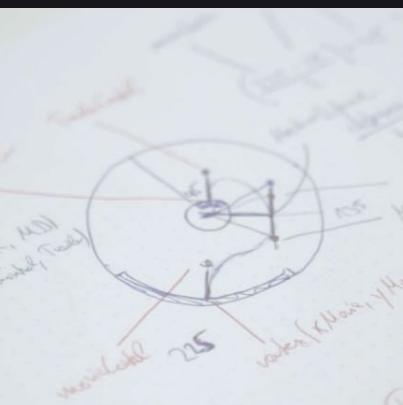


## Strukturplan

Aufgrund anderer Projekte und Hausarbeiten im Hochschulkontext pausierte das Projekt zwischenzeitlich. Zudem fiel der Entscheidungsprozess insbesondere während der Ideenfindungsphase innerhalb des Teams sehr schwer, da uns keine der Ideen anfangs wirklich so überzeugt hat, als dass wir es anderen überzeugend verargumentieren konnten. Das führte dazu, dass der eingangs erstellte Zeitplan nicht mehr passte. Das erschwerte es natürlich, konkrete Aufgabenpakete für die Umsetzung zu identifizieren und entsprechend aufzuteilen.

Nachdem wir den Dezember dazu genutzt hatten, ein stimmiges Konzept auf die Beine zu stellen und erste Entwicklungserfolge zu feiern, konnten wir aus den gesammelten Erfahrungen einen Strukturplan mit allen wichtigen Aufgabenpaketen und Teilaufgaben erstellen, der Richtungsweisend für die Zeit zwischen Neujahr und Abschlusspräsentation war. Natürlich ist auch der Strukturplan ein lebendiges Dokument, das im Zuge der Umsetzung wächst.





**DATEI EINES FILMS:**

Helligkeit	Reaktion der
Farbspalte	Produktionskosten
Bewegung	Charaktere
Schnitte	Drehorte
Einstellungslänge	Realität/ästhetik der
Lautstärke	Stadtort innerhalb
Tonhöhe/-tiefe	Bewertungen (IMDB)

Filmvorschläge zum Thema  
#WURST:

--	--	--	--



# Konzeptentwicklung

Bevor es an die Umsetzung geht, bedarf es eines stimmigen Konzepts. Doch wie will man etwas konzipieren, von dem man eigentlich gar nicht so viel weiß, wie man denkt?

Anfangs waren wir von den Eindrücken aus der ersten Lehrveranstaltung des Semesters durch die vorgestellten Arbeiten sehr voreingenommen. Es ist uns schwer gefallen, das Thema « Access to Movies » zu fassen und das bewegte Bild mit all seinen Facetten zu begreifen. Welche Vorerfahrungen haben wir?

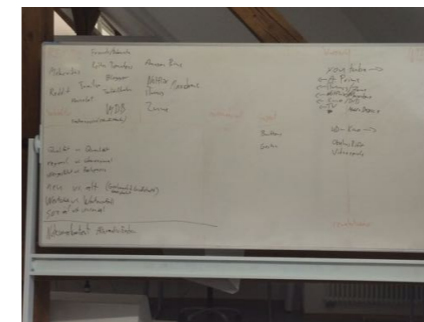
Wollen wir uns eher auf die Interaktion mit dem Bewegtbild, der Empfehlung von Filmen, dem Konsum selbst oder der Datenvisualisierung auseinandersetzen? Um auf diese Fragen auch nur annähernd eine Antwort zu finden, mussten wir uns dem Thema in verschiedenen Ideenfindungsphasen Schritt für Schritt nähern.

## Ideenfindungsphase I

In der ersten Ideenfindungsphase ging es vorrangig darum, das Semesterthema begreifbar und übersichtlicher zu machen. Mit Hilfe verschiedenster Leitfragen ist es uns gelungen, das Medium Film genauer zu beleuchten und Licht in unterschiedlichste Aspekte zu bringen.

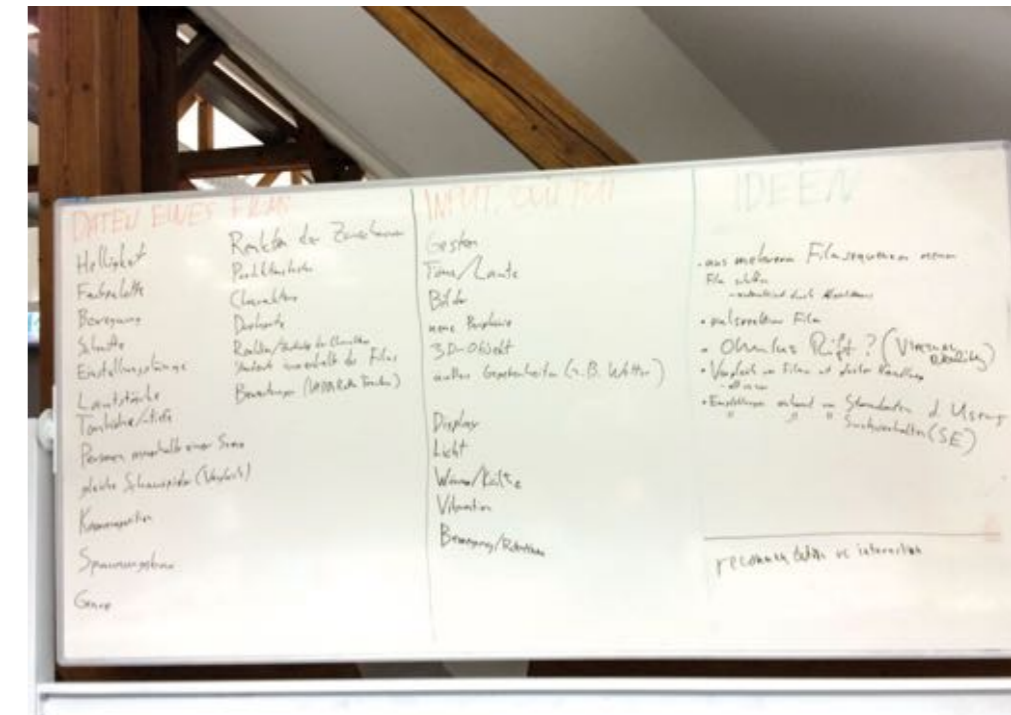
Die Fragen, die während der Annäherung an das Thema im Fokus standen beschäftigten sich unter anderem mit den verschiedenen Parametern, die ein Film beinhalten kann sowie die Erfassung und Ausgabe dieser. Auch Orte, an denen uns der Film im alltäglichen Leben begegnet oder Plätze an denen das bewegte Bild bisher nicht vorhanden ist, jedoch potenziell von Nutzen sein könnte, wurden zusammengetragen.

Aus dieser Methodik konnten wir erste Ideen ableiten und diese in der nächste Phase zu weiteren Kurzkonzepten ausdefinieren.



**links:** Analyse von vorhandenen Filmkritik-Diensten in Form von zwei C-Boxen.

**rechts:** Brainstorming zu Daten, Ausgabemedien/-paradigmen und ersten Ideenansätzen.



# Ergebnisse der Ideenfindungsphase

## Parameter eines Films

- |                                  |                   |                                  |
|----------------------------------|-------------------|----------------------------------|
| Personen innerhalb einer Szene   | Helligkeit        | Charaktere                       |
| Gleiche Schauspieler (Vergleich) | Farbpalette       | Drehorte                         |
| Kameraposition                   | Bewegung          | Reaktionen/Zustände der Charakt. |
| Spannungskurve                   | Schnitte          | Standorte innerhalb des Films    |
| Genre                            | Einstellungslänge | Bewertungen                      |
| Reaktion der Zuschauer           | Lautstärke        |                                  |
| Produktionskosten                | Tonhöhe/-tiefe    |                                  |

## Output-Möglichkeiten

- Display
- Licht
- Wärme/Kälte
- Vibration
- Bewegung/Rotation
- 3D-Objekte

## Input-Möglichkeiten

- Gesten
- Töne/Laute
- Bilder
- Neue Peripherie
- Äußere Gegebenheiten

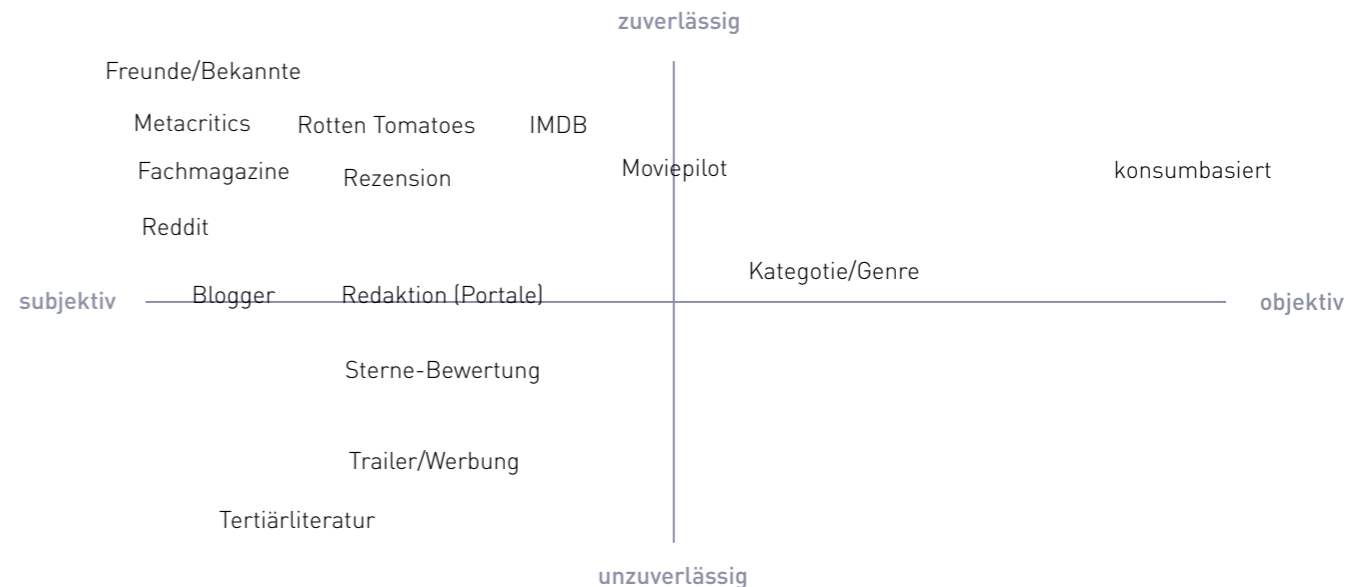
## Bewegtbild

- |                  |                                  |
|------------------|----------------------------------|
| Planetarium      | Schattenspiele                   |
| Spiele           | Streaming-Dienste (Youtube etc). |
| Kopfstandmethode | Öffentliche Verkehrsmittel       |
| Museum           | Werbung                          |
| Kaufhäuser       | Theater Krimidinner/Esstheater   |
| Straße           |                                  |

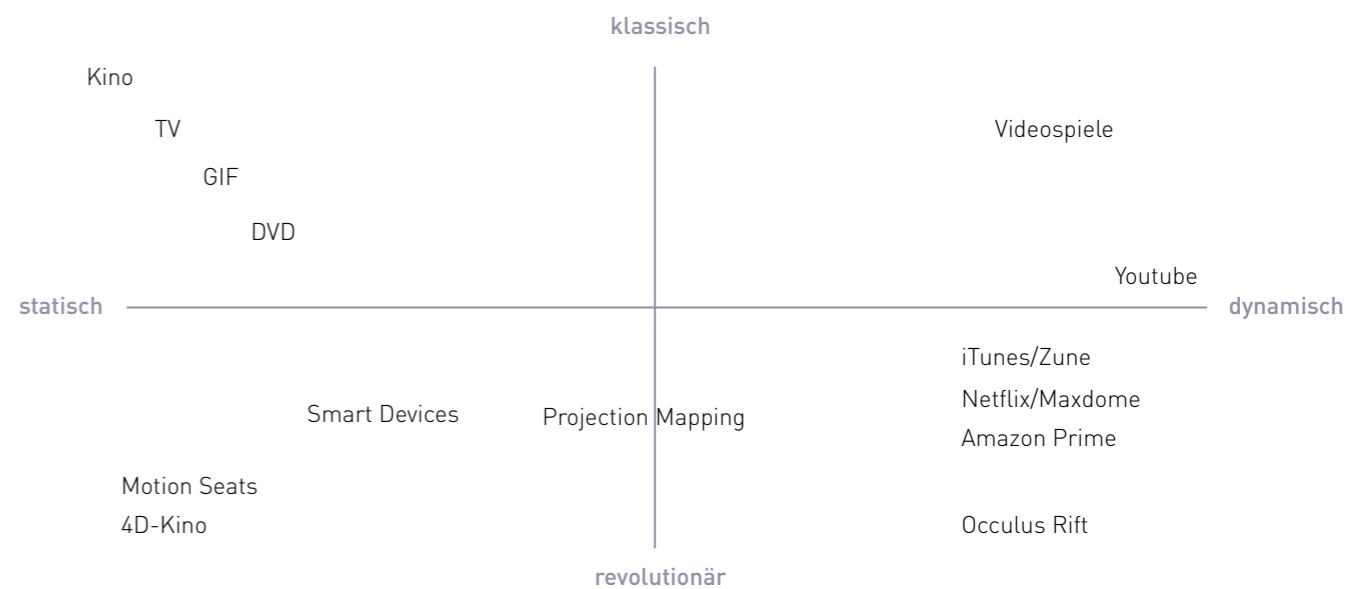
## Ideenansätze

- |                               |                                     |
|-------------------------------|-------------------------------------|
| Filme rückwärts schauen       | Neuer Film aus Filmsequenzen        |
| Ambilight 2.0                 | Stressbasierte Filmauswahl          |
| trendbasierte Filmauswahl     | Empfehlungen anhand von Standorten  |
| musikbasierte Filmauswahl     | Empfehlung anhand von Suchverhalten |
| Strobolicht-Prinzip           | Vergleich von Filmen mit gleicher   |
| Exzess to Movies (Trinkspiel) | Handlung                            |

## C-Box: Filmbewertung/-empfehlung



## C-Box: Konsummöglichkeiten



## Vorideen

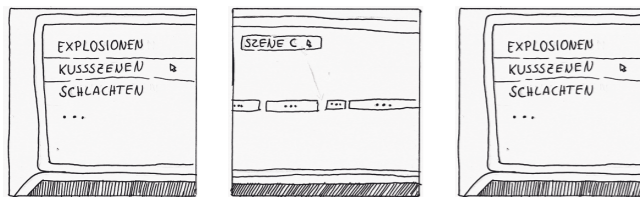
Nachdem das Semesterthema mit Hilfe der ersten Ideenfindungsphase für alle begreiflicher wurde, konnten erste Ideen aus den Ergebnissen generiert werden.



### Trendzap

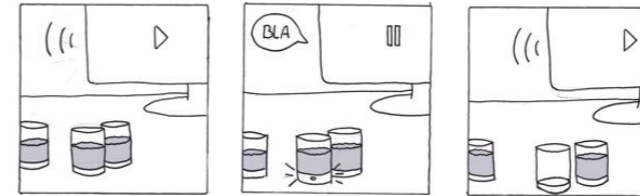
Eine Idee beschäftigte sich mit der Auswahl von Filmen im Bezug auf tagesaktuelle Themen. Das Konzept bestand aus zwei verschiedenen Aspekten, die in einem Projekt vereint werden sollten. Zum einen ging es um das automatisierte Auslesen von besonders beliebten, aktuellen oder oft und schnell geteilten Themen im Internet.

Zum anderen sollte die Möglichkeit bestehen, als Nutzer zwischen verschiedenen Filmen auswählen zu können. Das Ziel bestand darin, mit Hilfe eines Algorithmus eine Auswahl an Filmen zur Verfügung zu stellen. Um dies zu ermöglichen sollten die zu dem jeweiligen Zeitpunkt oft genutzten Hashtags, beispielsweise über Google Trends (<https://www.google.de/trends/>), ausgelesen werden.



### Recompose

Eine weiteres Konzept befasste sich mit der Möglichkeit als Benutzer aus einem oder mehreren Filmen einen neuen Film zu erschaffen. Es sollte ein interaktives Artefakt, z. B. in Form einer Website, erstellt werden, welches verschiedene Szenen aus Filmen aufzeigt. Die unterschiedlichen Szenen sollten durch Interaktion des Benutzers zu einem neuen Film zusammengesetzt werden. Auf diese Weise wollten wir, eine neue Art des Filmerlebnisses schaffen und untersuchen, ob es möglich ist einen neuen Film, der inhaltlich schlüssig ist, aus bereits bestehenden Filmen zu erstellen.



### Excess to movies

Unsere dritte Idee setzt sich mit dem Filmerlebnis auseinander. Auf eine spielerische Art und Weise sollte der Film eine zusätzliche Erlebnisperspektive erhalten. Das Konzept beruht auf einem bekannten Spielprinzip, bei dem jedem Mitspieler der Name einer Person innerhalb eines Films oder einer Serie zugeordnet wird. Sobald ein Name genannt wird, muss der Spieler, dem dieser zugeordnet wurde, ein (alkoholisches) Getränk zu sich nehmen.

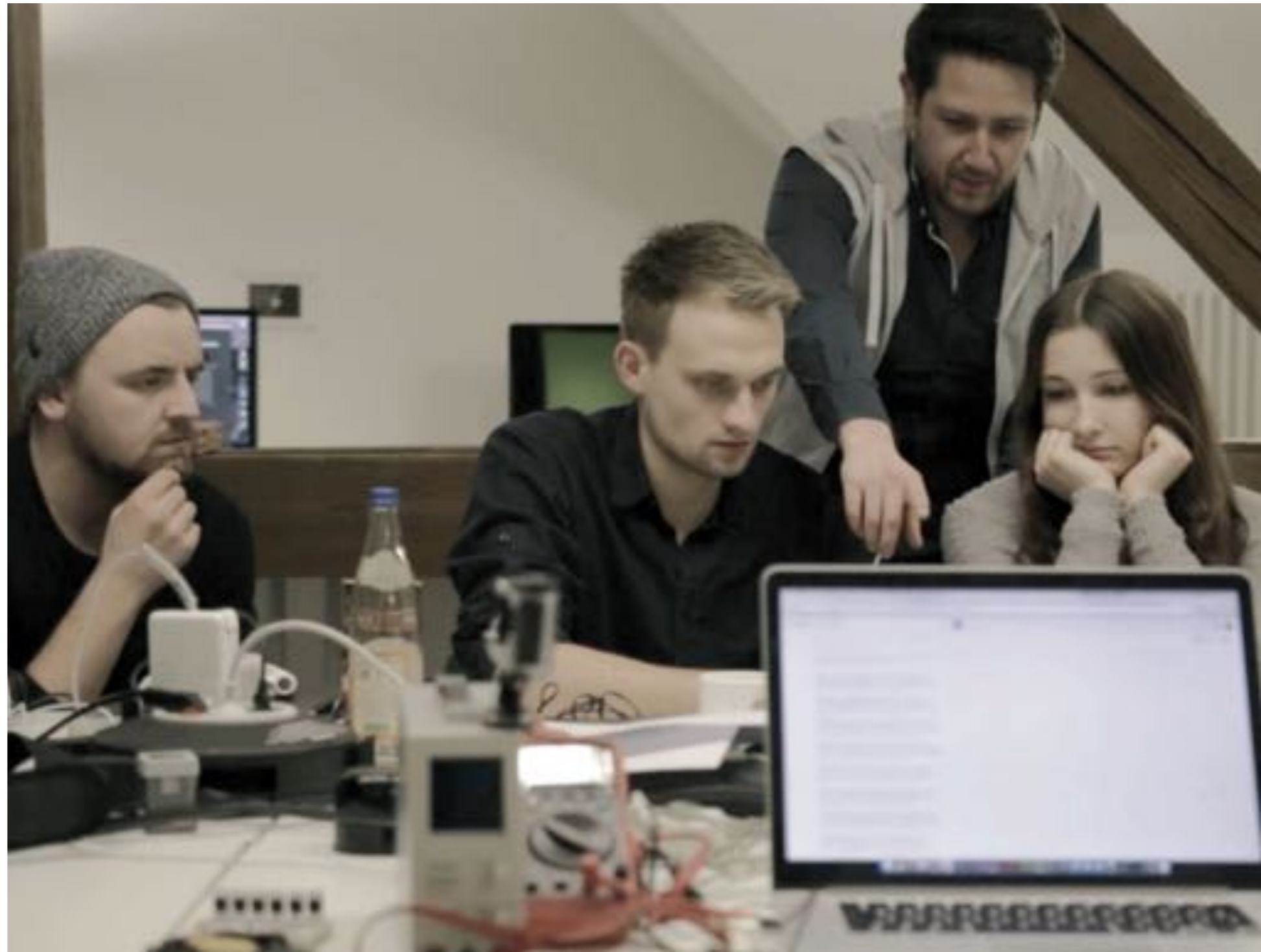
Über eine Applikation sollte im ersten Schritt jedem Spieler ein Wort zugeordnet werden. Anschließend sollten die Tonspur oder die Untertitel des Films in Echtzeit ausgelesen werden. Sobald ein vorher zugeordneter Name im Film vorkommt, signalisieren Schnapsgläser mit integrierten farbigen LEDs, welcher Mitspieler trinken muss. Zusätzlich oder Anstelle der farbigen Lichter stand auch die Möglichkeit im Raum, die Geschwindigkeit des Films zu verändern oder ihn zu pausieren, sobald der Name eines Spielers genannt wird.

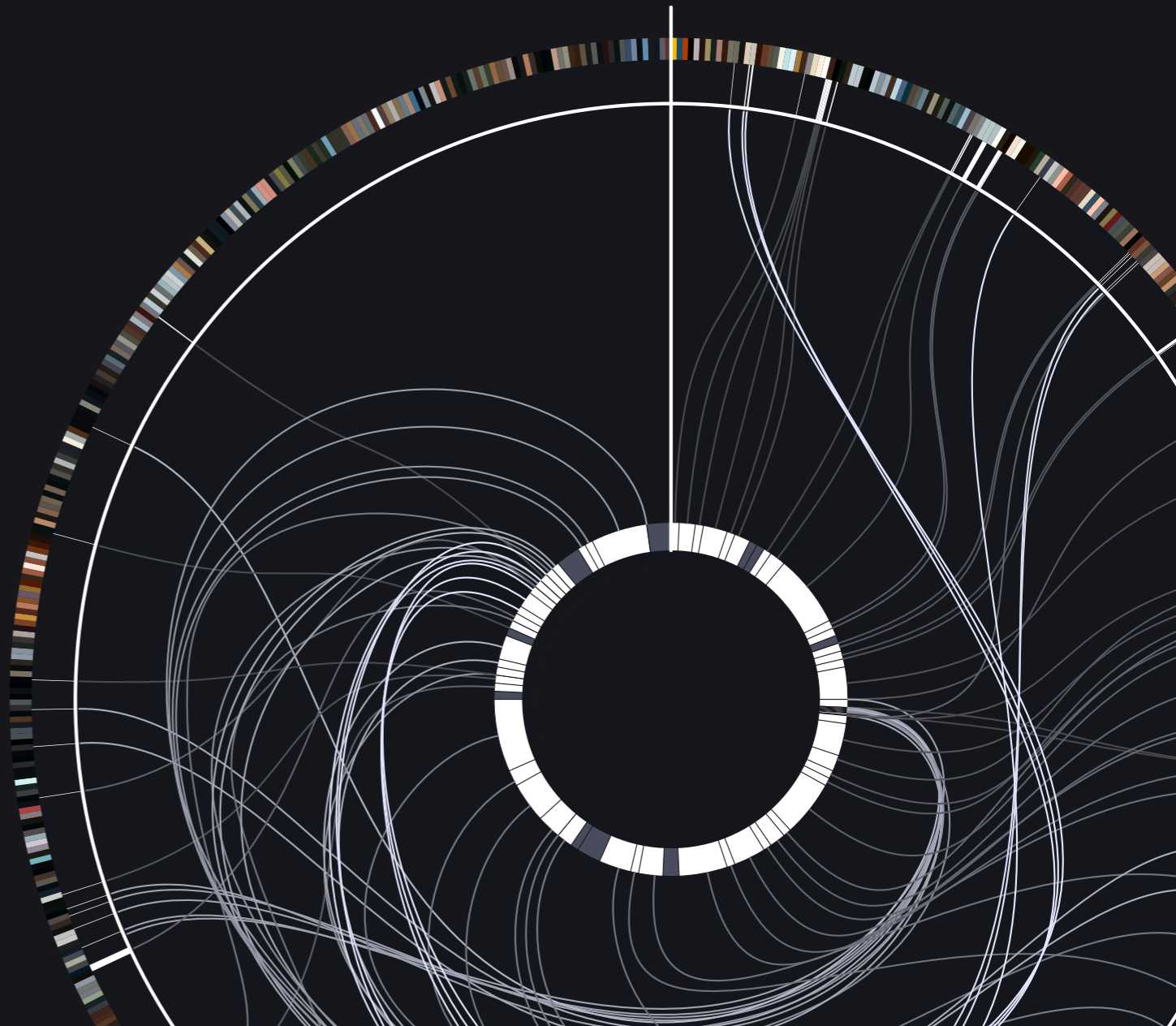
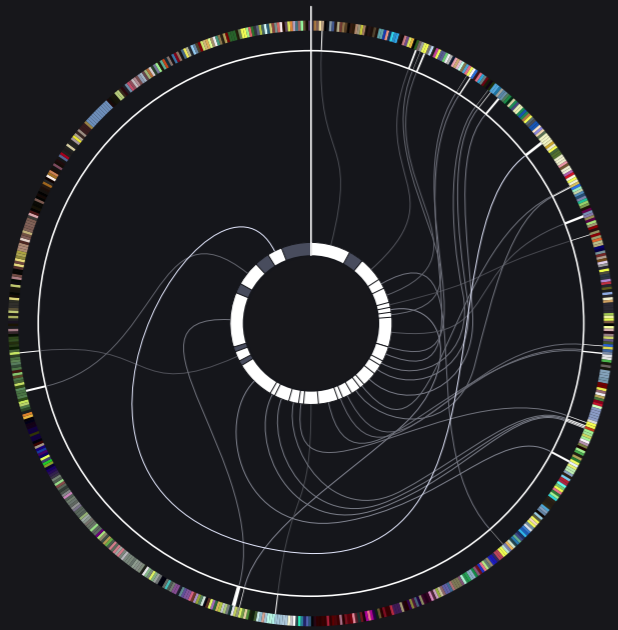
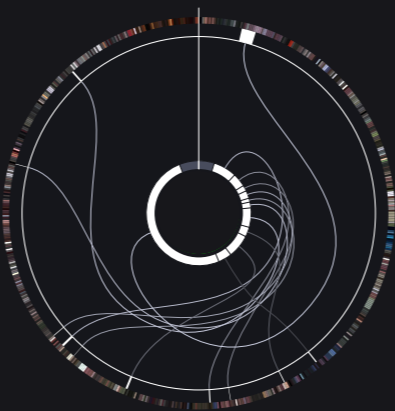
## Ideenfindungsphase II

Von den bis zu diesem Zeitpunkt entstandenen Konzepten, waren alle Teammitglieder noch nicht ausreichend überzeugt. Auch das Feedback zu den Projektideen bestätigte unsere Ansicht. Um neue Ideen zu generieren, gingen wir einen Schritt zurück und beschäftigten uns abermals mit den gesammelten Ergebnissen aus dem Brainstorming.

Damit die Zeit effizient genutzt werden konnte, haben wir uns dazu entschieden, unabhängig voneinander weitere Ideen auszuarbeiten und sie uns gegenseitig zu präsentieren. Während der Pitches sind interessante Projektideen aufgezeigt worden, von denen wir uns eine aussuchten, mit der wir uns im Weiteren beschäftigen wollten.

Das Thema, auf das wir uns festlegten, behandelte den Vergleich zwischen dem Filmtrailer und dem eigentlichen Film. Nachdem eine umfassende Recherche durchgeführt wurde konnten wir feststellen, dass es bisher kaum Projekte gibt, die sich mit dem Vergleich zwischen Trailerszenen und Film auseinandersetzen.





# Trailerscope

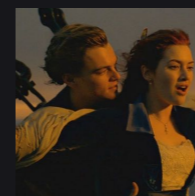
Seit über 50 Jahren begleitet uns der Trailer bei allem, was mit Film zu tun hat. Wir sehen Trailer wenn wir unterwegs sind, im Kino, Zuhause im Fernsehen, im Internet und an vielen weiteren Orten.

Doch was macht einen Trailer aus? Wie setzt er sich zusammen und wieso bringt er uns dazu, einen Film anzuschauen und ihn aufregend erscheinen zu lassen? Gibt es Schemata bei der Erstellung von Trailern, die sich über Jahrzehnte etabliert haben und sich visualisieren lassen? Im weiteren Entwicklungsprozess haben wir uns mit diesen und vielen weiteren Fragen auseinandergesetzt.

In einem iterativen Design- und Entwicklungsprozess ist so « Trailerscope » entstanden. Eine Plattform, die Trailer und Film softwaregestützt gegenüberstellt und so Zusammenhänge visualisiert, die normalerweise verborgen bleiben. Mit Trailerscope wollen wir die Anatomie von Trailern erschließen, diese in eine visuelle Form bringen und so Filminteressierten Menschen zugänglich machen.

von links oben nach rechts unten:

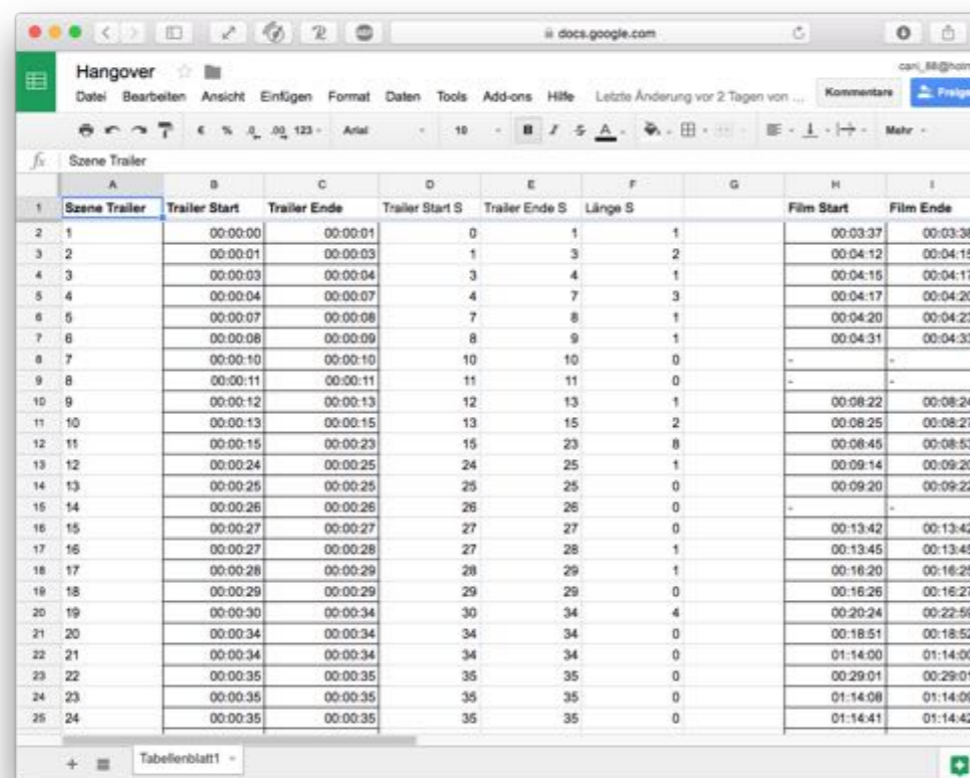
Universal Film Studios, 20th Century Fox, Spongebob der Film (2004), Ananas Express (2004), The Hangover (2004), Superman (1976), Titanic (1997), Warner Brothers, Pulp Fiction (1992), Star Wars Episode 7 2015, The Revenant (2016)



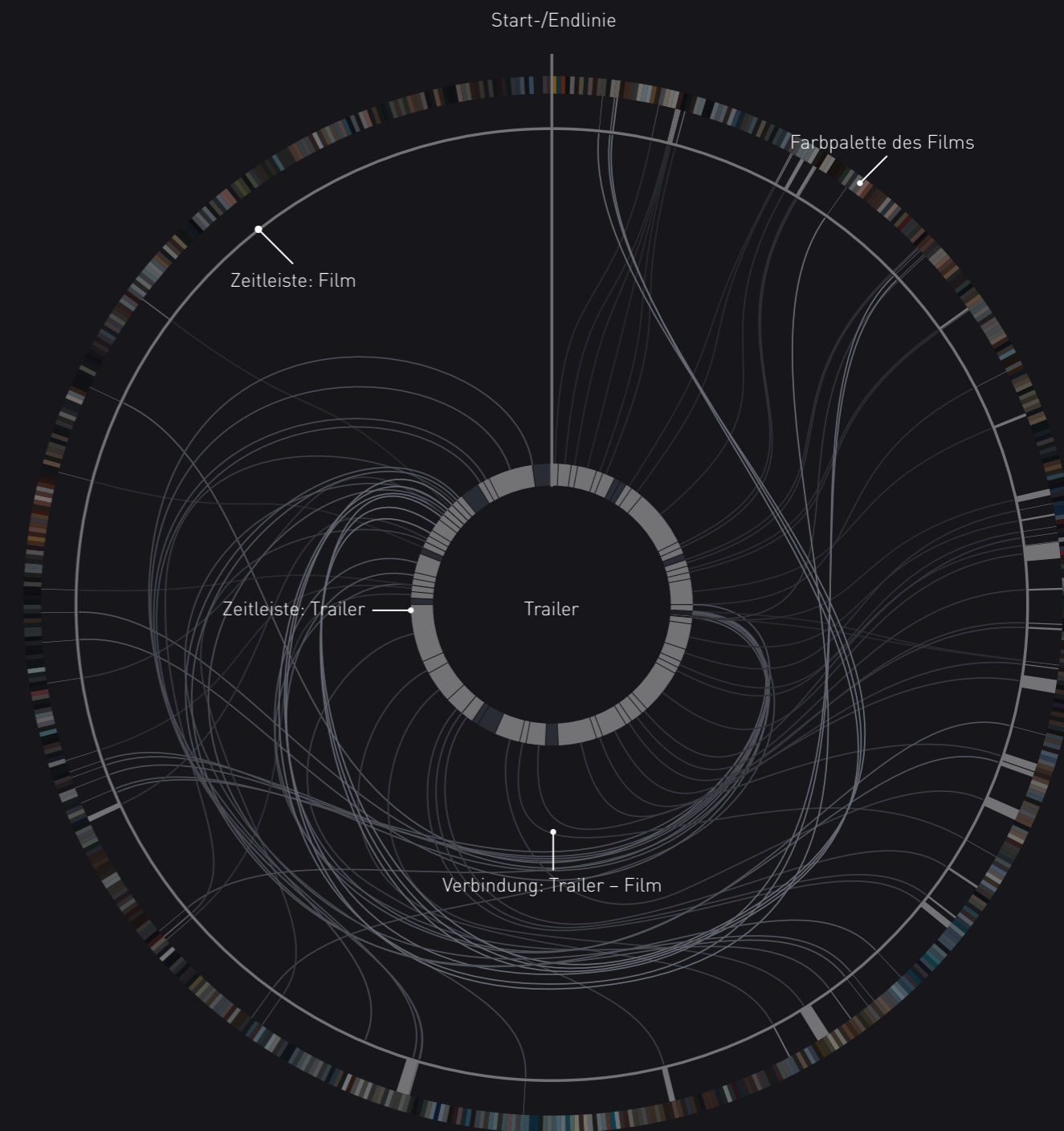
## Datenerhebung

Die Erhebung von Daten diente in unserem Projekt als Basis für unsere Informationsvisualisierung. Zu Beginn haben wir Parameter festgelegt, mit denen wir den Vergleich zwischen Trailern und Filmen untersuchen konnten. Den Start- und Endpunkt einer Szene im Trailer haben wir mit dem equivalenten Start-/Endpunkt einer Szene im Film verglichen.

Zunächst versuchten wir, die Schnitte der einzelnen Szenen mithilfe des Tools „Shotdetect“ automatisiert zu generieren. Shotdetect identifiziert die Schnitte und Szenen von Videos. Als Resultat wird eine einfache XML-Datei erstellt, die alle Schnitt-Informationen des Film enthält. Da sich Shotdetect für unser Vorhaben nicht als das geeignete Werkzeug herausstellte, begannen wir, die Daten händisch zu erfassen. So untersuchte jedes Teammitglied jeweils einen Film/Trailer aus verschiedenen Genres. Die Daten wurden tabellarisch festgehalten. Somit hatten wir einen initialen Pool an Trailerdaten, um diese via CSV-Import in Processing zu verwenden und daraus eine Darstellungsform zu entwickeln.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Szene Trailer	Trailer Start	Trailer Ende	Trailer Start S	Trailer Ende S	Länge S		Film Start	Film Ende
2	1	00:00:00	00:00:01	0	1	1		00:03:37	00:03:38
3	2	00:00:01	00:00:03	1	3	2		00:04:12	00:04:15
4	3	00:00:03	00:00:04	3	4	1		00:04:15	00:04:17
5	4	00:00:04	00:00:07	4	7	3		00:04:17	00:04:20
6	5	00:00:07	00:00:08	7	8	1		00:04:20	00:04:23
7	6	00:00:08	00:00:09	8	9	1		00:04:31	00:04:33
8	7	00:00:10	00:00:10	10	10	0	-	-	-
9	8	00:00:11	00:00:11	11	11	0	-	-	-
10	9	00:00:12	00:00:13	12	13	1		00:08:22	00:08:24
11	10	00:00:13	00:00:15	13	15	2		00:08:25	00:08:27
12	11	00:00:15	00:00:23	15	23	8		00:08:45	00:08:53
13	12	00:00:24	00:00:25	24	25	1		00:09:14	00:09:20
14	13	00:00:25	00:00:25	25	25	0		00:09:20	00:09:22
15	14	00:00:26	00:00:26	26	26	0	-	-	-
16	15	00:00:27	00:00:27	27	27	0		00:13:42	00:13:42
17	16	00:00:27	00:00:28	27	28	1		00:13:45	00:13:45
18	17	00:00:28	00:00:29	28	29	1		00:16:20	00:16:25
19	18	00:00:29	00:00:29	29	29	0		00:16:26	00:16:27
20	19	00:00:30	00:00:34	30	34	4		00:20:24	00:22:59
21	20	00:00:34	00:00:34	34	34	0		00:18:51	00:18:52
22	21	00:00:34	00:00:34	34	34	0		01:14:00	01:14:00
23	22	00:00:35	00:00:35	35	35	0		00:29:01	00:29:01
24	23	00:00:35	00:00:35	35	35	0		01:14:08	01:14:09
25	24	00:00:35	00:00:35	35	35	0		01:14:41	01:14:42



## Visualisierung

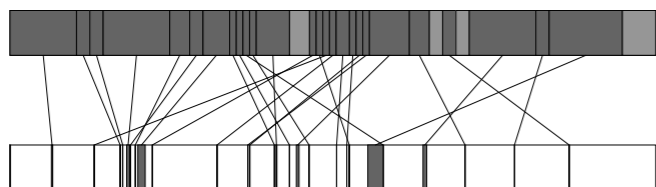
Im Zentrum befindet sich der Trailer, welcher als Video abgespielt wird. Der weiße Kreis darum spiegelt die Zeitleiste des Trailers wieder, wobei der vertikale Strich die Start- und Endlinie zeigt. Die Zeitleiste ist in Segmente unterteilt, welche die Szenen aus dem Trailer repräsentieren, die im Film vorkommen. Eine Linie verbindet die Trailer-Segmente mit jeweils einem Segment auf dem Außenkreis. Dieser bildet die Zeitleiste des Films ab. Somit wird visuell gezeigt, aus welchen Bestandteilen der Trailer besteht und wo sie zeitlich im Film einzuordnen sind.

Die Helligkeit der Linien ist an die zeitliche Distanz von Trailer- zu Filmsequenz gekoppelt. Umso größer die zeitliche Umordnung ist, desto heller wird die Linie gezeichnet. Szenen aus dem Trailer, die nicht im Film vorkommen, werden grau dargestellt. Ganz außen befindet sich ein Farbkreis, der aus 720 Elementen besteht und die Farbgebung des Films je Frame in quantisierter Form (daher 720) wiedergibt und auf diese Weise zur (Wieder-) Erkennbarkeit des dargestellten Films beiträgt.

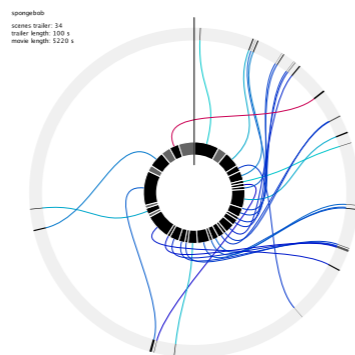
## Entwicklung

Bei der Umsetzung der Visualisierung wurden Processing und Terminal-Tools wie « ffmpeg » und « ImageMagick » genutzt. Der Programmierprozess verlief iterativ, sodass nach und nach Funktionen hinzugefügt und Probleme gelöst wurden.

In der ersten Iteration wurden die erfassten Daten für jede Trailer/Film-Kombination als CSV-Datei mit Processing eingelesen und verarbeitet. In jeder Zeile der Datei stehen Szenennummer, Sekundenzahl der Szene im Trailer und Sekundenzahl der dazugehörigen Stelle im Film. Anhand dieser Daten werden automatisiert Rechtecke in ihrer entsprechenden Größe gezeichnet und mit Linien verbunden.

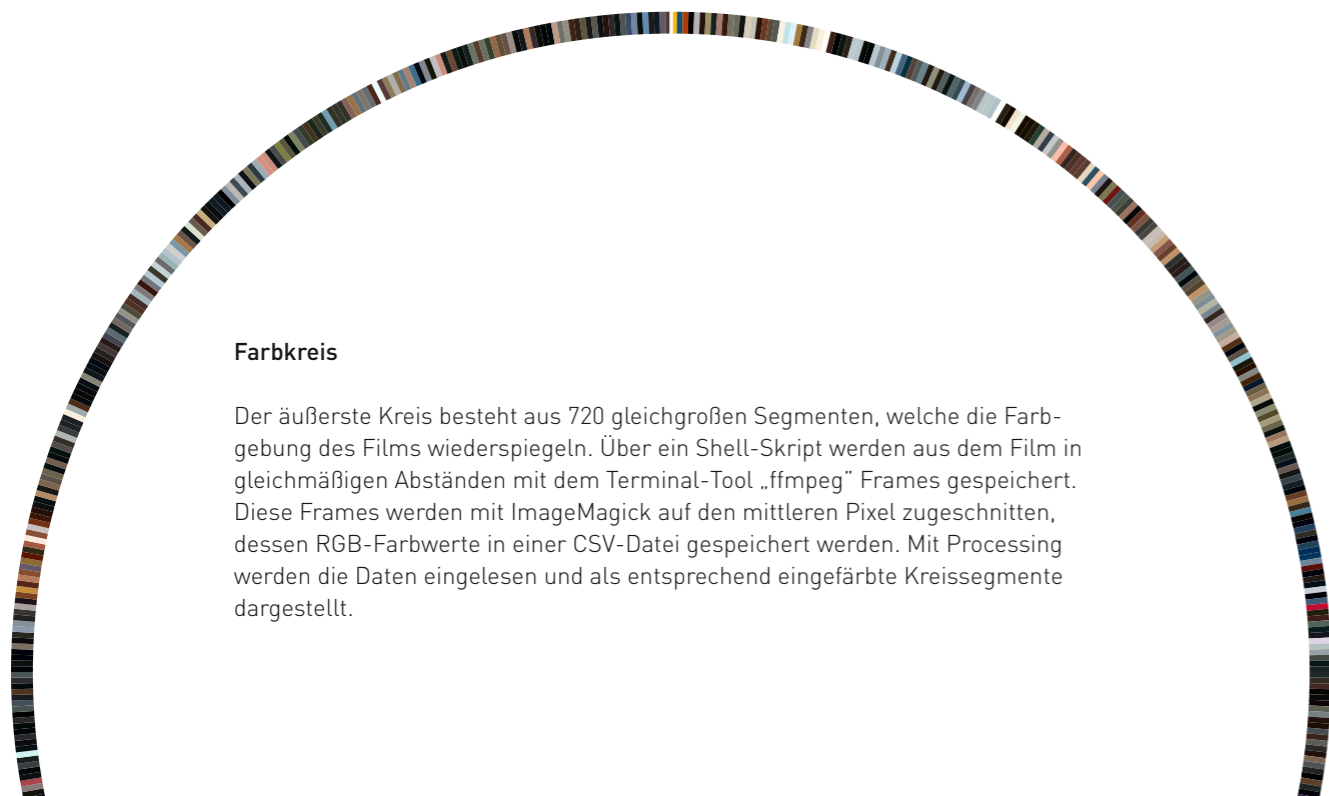


Im folgenden Entwicklungsschritt wurden die Zeitleisten des Trailers und des Films als Kreis dargestellt und die einzelnen Szenen als Kreissegmente. Zur Verbindung der entsprechenden Segmente mussten die Verbindungspunkte vom kartesischen Koordinatensystem ins Polarkoordinatensystem umgerechnet werden. Die Verbindungslinie besteht aus einer Bézierkurve, deren Kontrollpunkte von den Ankerpunkten gerade wegstehen. Der Farbton der Linie ist hier an die Distanz zwischen der Position der Sequenz im Trailer und im Film gekoppelt.



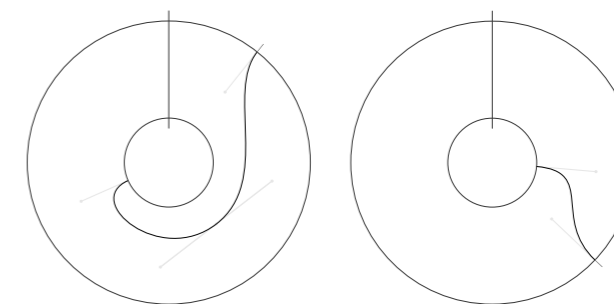
### Farbkreis

Der äußerste Kreis besteht aus 720 gleichgroßen Segmenten, welche die Farbgebung des Films widerspiegeln. Über ein Shell-Skript werden aus dem Film in gleichmäßigen Abständen mit dem Terminal-Tool „ffmpeg“ Frames gespeichert. Diese Frames werden mit ImageMagick auf den mittleren Pixel zugeschnitten, dessen RGB-Farbwerte in einer CSV-Datei gespeichert werden. Mit Processing werden die Daten eingelesen und als entsprechend eingefärbte Kreissegmente dargestellt.



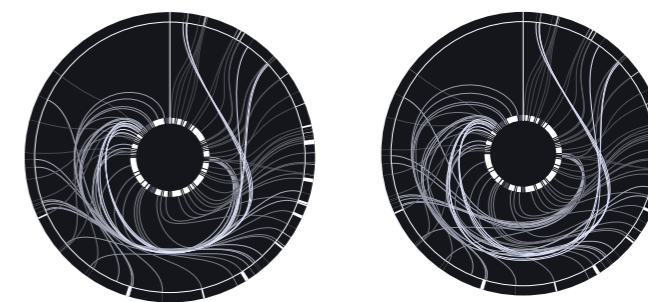
### Bézierkurven

Bei der bisherigen Darstellung konnte es dazu kommen, dass Verbindungslinien durch den Mittelkreis verlaufen, weshalb die Berechnung der Bézierkurven überarbeitet wurde. Sobald die Entfernung von Trailer- und Film-Segment einen bestimmten Wert überschreitet, wird auf halber Strecke ein weiterer Ankerpunkt hinzugefügt, der die Linie um den Mittelkreis herumführt. Die entsprechenden Ankerpunkte wurden per Vektorrechnung bestimmt und sind an die Distanz gekoppelt, sodass die Rundung der Bézierkurve natürlich wirkt.



Zur Verbesserung der Bézierkurven wurde ein interaktiver Processing Sketch geschrieben, der es ermöglicht verschiedene Linienvarianten zu testen.

Da der Ankerpunkt zwischen den beiden Ringen angeordnet ist, verlaufen nun mehrere Linien übereinander. Um diese Überlagerung zu verhindern, wird der Ankerpunkt bei jeder Verbindung leicht versetzt, wodurch die Linien besser voneinander getrennt sind.



Vergleich: vorher/nachher

### Animation

Während der Trailer im Mittelkreis abgespielt wird, werden die dazugehörigen Segmente dynamisch gezeichnet. Die linear fortschreitende Bewegung der Trailersegmente stellt die aktuelle Position auf der Zeitachse dar. Die Bézierkurve der aktiven Verbindung wird rot dargestellt und wächst aus der Mitte in Richtung Filmkreis.

## Website & Plakate

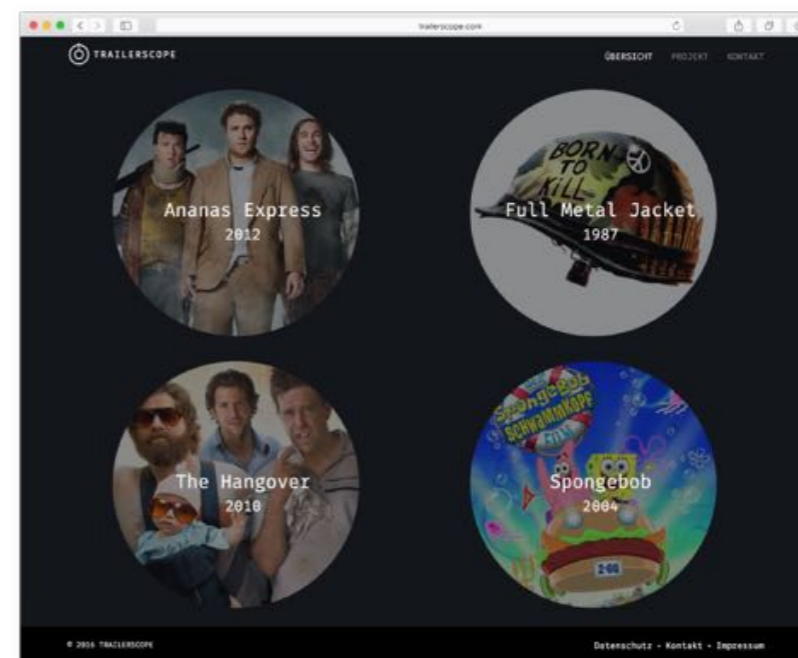
Um Trailerscope und unsere Ergebnisse einem größeren Publikum zugänglich zu machen, haben wir eine projektbegleitende Website erstellt. Im Fokus stehen eine Auswahl von händisch evaluierten Filmen, die um inhaltliche Informationen zum entsprechenden Film angereichert wurden. Darüber hinaus gibt es eine Projektseite, die das Projekt an sich sowie unsere Beweggründe und Vorgehensweise beschreibt mit der zusätzlichen Möglichkeit, die Dokumentation als PDF herunterzuladen. Die Website ist selbstverständlich responsiv und ist somit auch für die Darstellung auf kleineren Geräten wie Tablets oder Smartphones optimiert.

Zusätzlich wurde auf Basis der generativ gestalteten Informationsgrafiken eine Auswahl an Plakaten im DIN A1 Format gestaltet. Diese können auf der jeweiligen Film-Detailseite heruntergeladen werden.



Plakat am Beispiel von Hangover

Startseite der Website



Inhaltsseite der Website



## Corporate Design

Das Corporate Design leitet sich von den in Processing generierten Informationsgrafiken ab. Die Bildmarke basiert auf einer abstrahierten Form der Visualisierung, dem Innen- sowie Außenkreis und der Startlinie. Ergänzt wird die Bildmarke durch den Projekttitel.

## Namensherkunft

Trailerscope ist ein Kofferwort, das sich aus den Worten « Trailer », da sich unser ganzes Projekt auf eben dieses Medium bezieht, und dem Suffix « -scope » zusammensetzt. Die Endung -scope wird von dem altgriechischen « skopein » abgeleitet, was so viel wie « betrachten » bedeutet und häufig bei der Benennung von wissenschaftlichen Instrumenten eingesetzt wird, mit denen in der Regel etwas beobachtet oder gemessen werden kann (Mikroskop, Teleskop, etc.).



rechts: Beispielhaftes Mikroskop  
Bildquelle: Conrad Electronics

## Typografie

Typografisch wurde eine Schriftkombination aus der Fira Mono als Headline- und Auszeichnungsschrift sowie der FF DIN Pro für Fließtexte eingesetzt. Die Fira Mono ist eine Schreibmaschinenschrift, die zusätzlich zur Fira Sans von dem Schriftdesigner Erik Spielermann im Auftrag von Mozilla entworfen wurde und unter der Open Source Lizenz frei verfügbar ist. Aus Lizenzgründen wurde für die Website anstelle der FF DIN Pro die PT Sans eingesetzt.

The quick brown Firefox jumps  
over the lazy dog.

Fira Mono  
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY  
1234567890!@#\$%^&\*()~`{-}

The quick brown Firefox jumps over the  
lazy dog.

FF DIN Pro  
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY  
1234567890!@#\$%^&\*()~`{-}

The quick brown Firefox jumps over the  
lazy dog.

PT Sans  
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY  
1234567890!@#\$%^&\*()~`{-}

Midnight Grey



RGB #15161b  
CMYK 80 75 61 81

Fog Blue



RGB #15161b  
CMYK 52 42 23 0

Indicator Red



RGB #15161b  
CMYK 20 100 100 0

## Farbwahl

Midnight Grey wird sowohl in Printprodukten als auch in digitalen Medien als Hintergrundfarbe verwendet. Es unterstützt die farbliche Leuchtkraft der einzelnen Visualisierungen, ohne dabei so schwer und trist zu wirken wie ein reines Schwarz oder Dunkelgrau. Fog Blue wird in Printprodukten für Headlines und in digitalen Produkten als Auszeichnungsfarbe verwendet, beispielsweise für Links auf der Website. Indicator Red wird ausschließlich als Indikator für zur aktuell abgespielten Szene gehörenden Verbindungslinie verwendet.

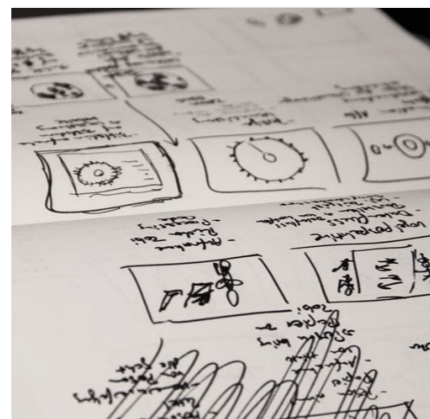
## Explainer Video

### Konzept

Als Dokumentation für das Projekt wurde ein Explainer Video erstellt, um dem Rezipienten die Funktion und die Benutzung des Artefakts nahezubringen. Als Zielsetzung sollte das Video stilistisch weniger als konventionelles Explainer Video in Form einer Animation erstellt, sondern dokumentarisch aufbereitet werden. Farb- und Formgebung des Videos wurden an das Corporate Design des Projekts angelehnt. Mithilfe von geringer Farbsättigung, dunkel gehaltener Farbgebung und dramaturgischen Sound sollte eine Spannungskurve aufgebaut werden, um bei dem Betrachter des Films Interesse zu wecken. Wichtige Aspekte der Erstellung waren die Ausarbeitung eines Storyboards, die technische Umsetzung und der Sound.

### Technische Umsetzung

Für die Umsetzung des Videos gab es einige technische Anforderungen mit denen wir uns auseinandersetzen mussten. Für die Aufnahmen verwendeten wir vorwiegend eine Canon 70D, verschiedene Sigma Objektive, Manfrotto Stativ und ein Longboard für Kamerafahrten. Als besonders effizient erwies sich die unkonventionelle Arbeitsweise mit dem Longboard. Durch Erfahrungswerte aus Projekten im Skateboard-Filming Bereich konnten bereits gute Ergebnisse erzielt werden, da in diesem Bereich der Filmer oft ein Longboard oder ein Skateboard mit besonders weichen Rollen benutzt wird, um Verwacklungen beim Filmen zu reduzieren. Als Tools zum Schneiden und Bearbeiten des Videos nutzten wir After Effects, Premiere Pro und Cinema 4D.



### Storyboard

Bevor wir mit der Umsetzung des Videos begannen, erstellten wir ein Storyboard. Dies betrachteten wir als ein wichtiges Fundament in der Planung von Drehzeiten, Verfügbarkeit der einzelnen Teilnehmer sowie der Visualisierung zur Umsetzung des Videos. In der fertigen Umsetzung gab es einige Abweichungen, da sich im Prozess neue Ideen entwickelt haben.

### Sound

Für das Video haben wir die Musik selbst komponiert. Uns war es besonders wichtig hier etwas eigenes zu schaffen und neue Erfahrungen zu sammeln. Der Sound soll die visuelle Komponente erweitern, unterstützen und eine Spannungskurve aufbauen. Als Hardware standen uns ein Midi-Keyboard, ein Midi-Controller sowie für die Synchronisation ein Audio-Technica Großmembran Mikrofon und ein Focusrite Saffire Vorverstärker zur Verfügung. Die Erfahrungen die wir sammeln konnten, haben unser Interesse geweckt, uns weiter mit dem Thema Sound-Design auseinanderzusetzen.

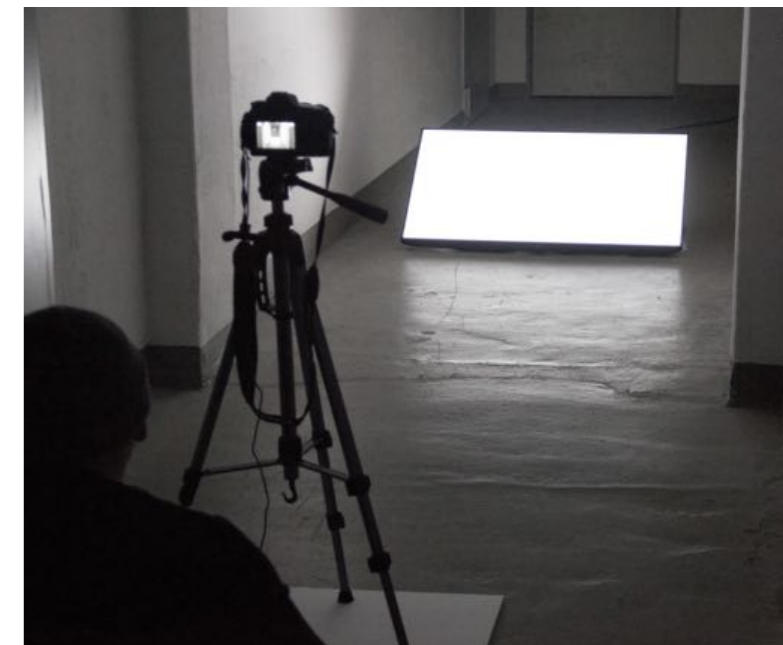
### Introduction-Shot

Der einleitende Shot des Videos stellte uns vor einige Hürden. Zum einen benötigten wir einen langen dunklen Gang, sowie einen großen Fernseher um die geplante Atmosphäre einzufangen. Zum anderen mussten wir eine technische Lösung finden, auf einer Fläche von 20 Metern eine besonders weiche Kamerafahrt zu ermöglichen.

Als Drehort wurde ein Kellergang im SD-Gebäude der Hochschule Osnabrück gewählt, der für unser Vorhaben gut geeignet war. Als Fernseher nutzten wir einen 55 Zoll Fernseher, der ein weißes Bild anzeigte, als Referenzpunkt für den im Video wiedergegebenen Zusammchnitt von einem Pool an Trailern.

Durch die räumlichen Gegebenheiten und die Beschaffenheit des Bodens, war es nicht möglich ein zufriedenstellendes Ergebnis mit einem Kamerawagen oder einem Longboard zu erzielen. So konstruierten wir für die Kamerafahrt einen Aufbau aus einer Kappa-Platte, auf der ein Kamerastativ befestigt wurde, sowie eine Schnur, mit der diese Vorrichtung bewegt werden konnte. Um die Bewegung der Platte in einer geraden Bahn zu halten, nutzten wir Laser, die den Weg der Kamerafahrt kennzeichnen sollten. Damit das punktuelle Laserlicht nicht in das Kamerabild hereinscheinen konnte, montierten wir Holzblöcke mit Kreisrunden Flächen auf die Platte. Die Kreisrunden Flächen dienten als Referenzpunkte, um die Platte in einer geraden Bahn zu halten. Am Ende entstanden aus 24 Bildern/Sekunde auf einer Bahn von 20 Metern, ca. 480 Bilder, die zu einem Video zusammengesetzt wurden.

Zum Schluss wurden der Zusammchnitt der einzelnen Trailer in den Fernseher eingesetzt und die Lichtverhältnisse angepasst. Insgesamt konnten wir hier auf das Wissen aus den Tutorien aus dem zweiten Semester und Beratung von Robert Schnüll sowie Dirk Erdmann zurückgreifen.



### Datenaustausch-Shot

Um den Austausch unseres Arbeitsprozesses verständlich für Rezipienten darzustellen, wollten wir eine Aufnahme erstellen, die diesen Prozess visualisiert. Als visuellen Anker haben wir uns als Vorbild die Darstellung von Nachrichtenaustausch aus dem Film „#Zeitgeist“ aus dem Jahr 2014 genommen.

Die Darstellungsform wurde hier unserer Auffassung nach besonders interessant visualisiert. Mithilfe von After Effects und Motion Tracking konnte das Vorhaben umgesetzt werden. Probleme traten besonders beim Tracken der Punkte auf, was wir jedoch im Arbeitsprozess gut bewältigen und viele Erfahrungen sammeln konnten.

## Resumé

**Im Rahmen des Semesterprojekts haben wir intensiv im Team zusammengearbeitet. Neue Inhalte und Technologien wurden erschlossen, Ideen entwickelt und anschließend wieder verworfen.**

Neben einem tiefgründigeren Verständnis zum Thema Bewegtbild haben wir – begleitet durch die Veranstaltungen – Methodiken aus dem Bereich Projektmanagement kennengelernt und versucht, diese in unseren bisherigen Workflow einzubinden. Dabei sind wir auf zwei wesentliche Hürden gestoßen. Eine Hürde haben wir uns selbst gesetzt, indem wir uns mit der Entscheidungsfindung für einen konkreten Ideenansatz schwer getan haben. Wir haben uns häufig argumentativ im Kreis gedreht. Dadurch haben wir gemessen am Projektverlauf sehr viel Zeit eingebüßt und mussten z. T. zu unkonventionellen Methoden greifen (z. B. teaminterne Pitches), um das Projekt voranzubringen.

Einen weiteren negativen Einfluss auf den Workflow hatten zum einen das Sprintprojekt, das unerwartet länger gedauert hat als ursprünglich angenommen und sehr Zeitintensiv war und zum anderen wöchentliche Zwischenaufgaben, die eine zeitnahe Deadline und somit kurzweilig eine höhere Priorität hatten. Dadurch blieb das Projekt zum Teil mehrere Wochen liegen, sodass man sich erst wieder neu in das Thema hineindenken musste, bevor der Entwicklungsprozess wieder Fahrtwind aufnahm.

Dennoch haben wir ein Projekt umgesetzt, mit dem wir insgesamt zufrieden sind und nehmen die gesammelten Erfahrungen mit in die kommenden Projekte.

## Credits

### Konzeption & Entwicklung

Carlos Niermeier  
Jannik Bussmann  
Linnea Helms  
Tobias Düser

### Verwendete Werkzeuge

Adobe After Effects  
Adobe Illustrator  
Adobe Indesign  
Adobe Photoshop  
Cinema4D  
Garage Band  
Google Drive/Docs  
Processing  
Shot Detect  
Slack  
Sublime Text

### Externes Bildmaterial

Collage S. 24:  
Die Rechte aller Bilder liegen bei den entsprechenden Produktionsfirmen.

Mikroskop S. 31:  
Conrad Electronics