



ulm university universität  
**uulm**



## Grundlagen der Gestaltung II

Sommersemester 18

Alexander Rasputin, Marina Bille, Tom Wenczel | 10.08.18

## Stratostaatti - Stratosphärenballon

- unbemannter Ballon, der durch die Stratosphäre fliegen kann
- gefüllt wird der Ballon normalerweise mit Helium (Mika Vainio - Helium) oder Wasserstoff
- Stratosphäre: ist die zweite Schicht der Erdatmosphäre



## Die Instrumente - Synthesizer

### Synthesizer

- ist ein Musikinstrument, welches auf elektronischem Wege per Klangsynthese Töne erzeugt
- ist eines der zentralen Werkzeuge in der Produktion elektronischer Musik.





## 1. Analysephase

## 1. Analyse

Metrum: gleichmäßig bis ca. 26 Sek. dann ungleichmäßig, dann wieder gleichmäßig bis Anm., danach wieder ungleichmäßig bis Schluss

Taktart: ?

Taktart: ?

Pausen: nach jedem Schlag Pause wurde bzw. Töne klingen ab  
kurrenten: 2. Paukenschlag pausiert 2 sek ca.

Okkurrenten: 2. Paukenschlag pausiert 2sek ca.  
Schnatzen pausiert ca. alle 2,5 sek.  
ab. 26 Töne pausieren nicht  $\Rightarrow$  durchgehend hintereinander  
2sek Pause kommen am häufigsten vor  
 $\Rightarrow$  notenlastiges Stück

Punktuierung?: nur beim Schnipsen u. 3Töne 1 u. 2. 3 Sek. Aufhalt

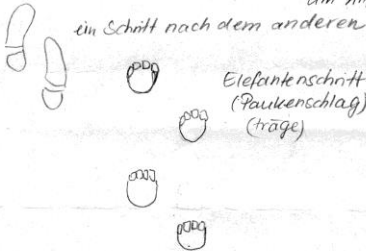
## Atmosphäre!


Grundstimmung: Ab Sek 6. bahnt sich etwas an...  
Gefährlich, aufbauend  
Sek. Höhepunkt 30sek ca. u. 50sek. aber so ein richtiger Höheptt.  
wird nie erreicht.  
⇒ klingt nicht ab zum Schluss

Wdh: (Auftakt) 1-4, 4-13 Wdh, 13-21 Wdh, 21-26 Wdh, 40-53 Wdh  
1,27-1,36 Wdh  $\Rightarrow$  keinen Abschnitt gibt es exakt doppelt

Tempo :

tempo:  
Geschwindigkeit: ab 0 langsam Hintergrund bleibt langsam schnell als 3Töne dazu kommen bis 1:0,5 langsam, aber schneller als am Anfang

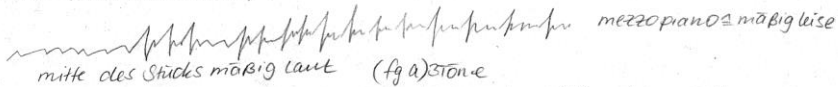


 Zone: Kind das 3 Schritte braucht,  
da es nicht hinterher kommt...

Nicht rauschfrei, Brumm- u.  
Knackgeräusche  $\Rightarrow$  lastig  
dröner, wummiger, überzogener Bass

Rhythmus: Tondauer- u. Wechsel  $\Rightarrow$  siehe Plakat

Dynamik: Lautstärkeverlauf:



Harmonik: kleine Terz? 3 Töne nicht harmonisch

Melodie:  
Tonhöhe: tief 3Töne  $\Rightarrow$  hoch (relativ) (Glockenspiel)  
(Pauke)

Schnipsen (hoch, grill)  
Rauschen Tief

Klangfarben: (Instrumentierung)  $\Rightarrow$  siehe Plakat

synthetisiert

Drucke Blau/Grün kalt

"träge" (dampf)

[illegible]

♪♪♪♪ → Pauke vom Anfang immer Vierton  
d → Pauke Halbe  
♪ → Schnalzen Sechzehntel

metallisch  
(verhangen)  
Dreiecke o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o  
Spannweite  
Stöne hellblau  
eiskalte Tropfen  
(klar) nervös:  
schuppen: Blüte  
scharf, nervös  
(agressiv)

Rauschen  
Windblasen  
(zugenderter)  
(hallig)

0.00 Schlag 1 1 1 1 1 | <sup>45</sup> / / / / / / / / <sup>18</sup> / / / / / / / / <sup>20</sup> / / / / / / / /  
Bei jeder Sekunde

Wird ab Sek 30ca schneller  
aber Schlag bleibt konstant bis zum Schluss

L 1 Intro is ca sek 10

Boone sek 3. kommt dazu 5, 8, 11, 13, 16, 18, 20, 22,  
25, 27, 29, 31, 34, 39, 41, 43, 46, 49 usw.

Schnipsen Sek 12, 14, 17, 20, 22, 24, 27, 29, 31, 34, 36, 41, 43, 45,  
47, 50, 52, 55, 57, 59, 1:02, 1:04, 1:06, 1:09, 1:11,  
1:13, 1:15, 1:18, 1:21, usw 1:23, 1:25 letztes mal

als sek 22 dumpfer Schlag

(Tam tam tam)  
3 Töne ab Sek: 25 ca. kontinuierliche bis 1:00  
nun wird zum Ende leiser

Rauschen: ca. 53 sek kontinuierlich und dauernd  
bis 1:40

Zuweisung:

|                        |               |
|------------------------|---------------|
| Zeitpunkt              | Sichtbarkeit  |
| Lautstärke             |               |
| Tonhöhe                |               |
| Tondauer               | Wie lange ist |
| Charakter (Schwingung) |               |

18.05.18

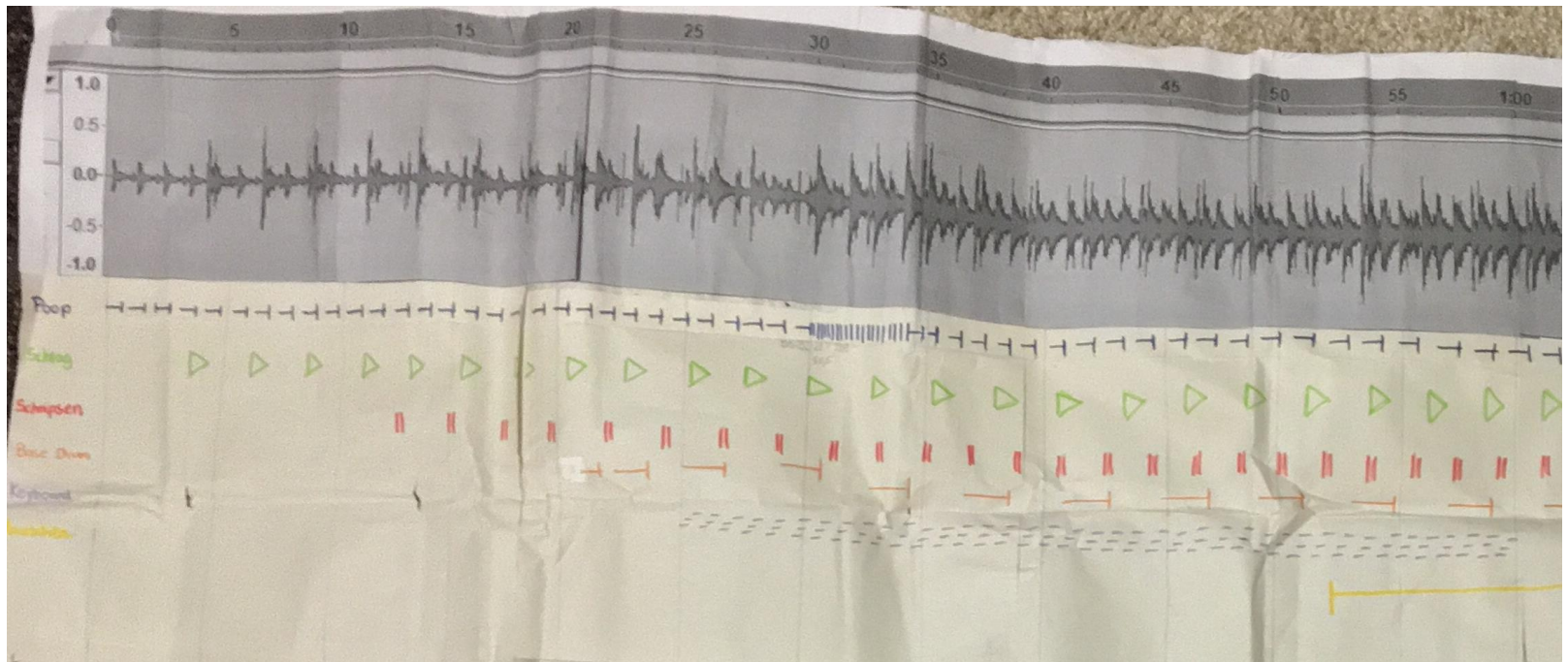
2. Schritt ausführlicher  
2 Visualisierungsausätze Storyboard 1 DIN A4 Blatt  
nur grob ohne Details  
(schwarz, weiß, grau)

→ Gesamtbild, kitschiger Titel „Fröhlicher Regen“  
(Minimalismus) → jetzt noch spinnen...

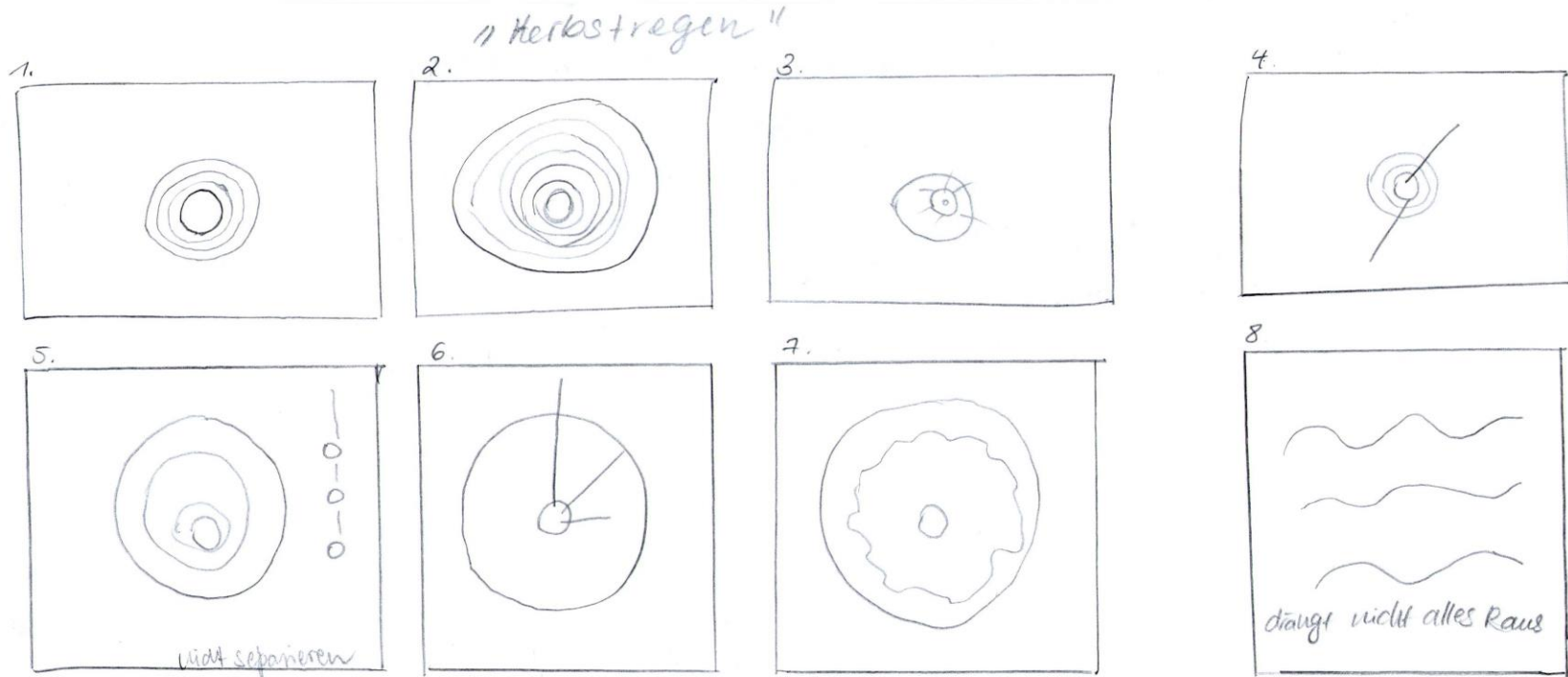
vers. Takung  $\Rightarrow$  kommt was zusammen  
kondens. Wasser ||||| Kontrastreich  
vers. Strömung



## Umsetzung der 1.Phase

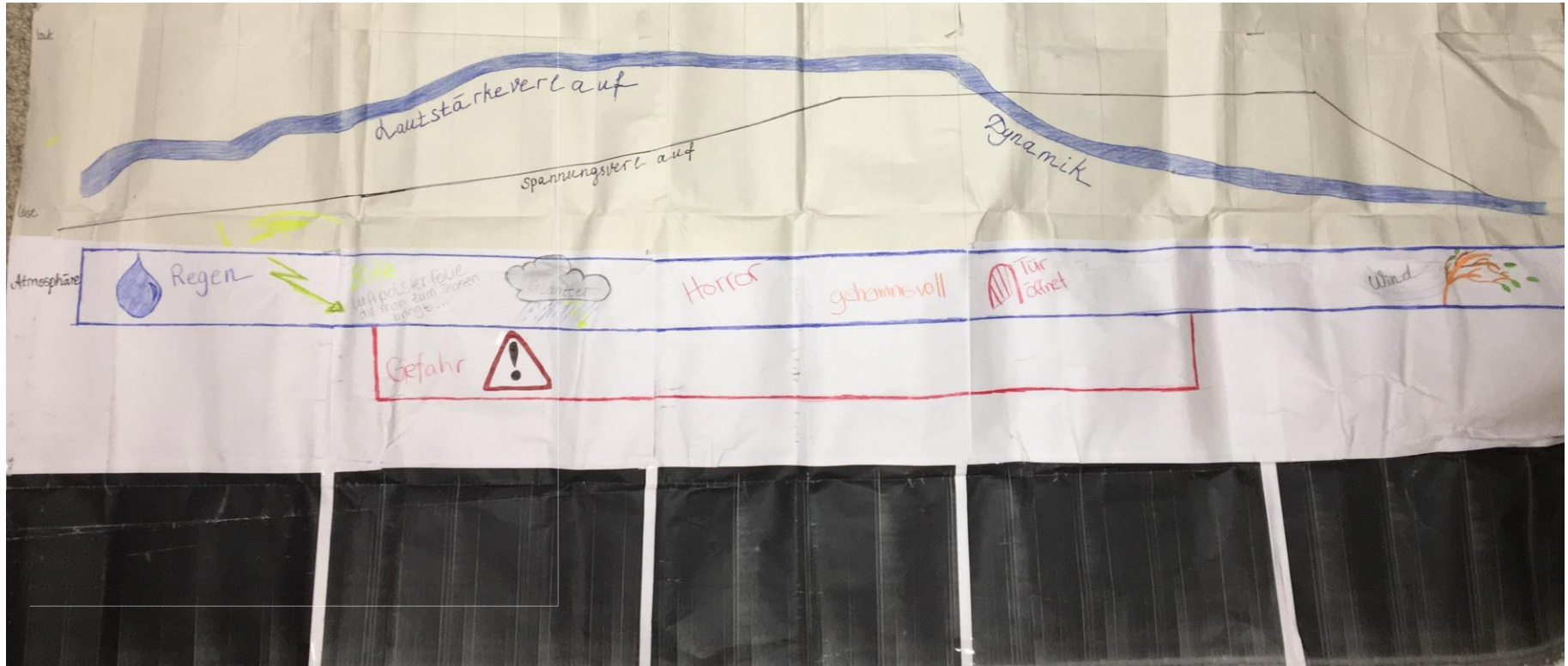


# Phase 1.1





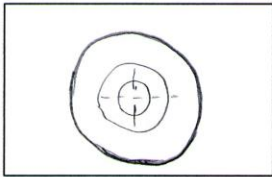
## Umsetzung Phase 3 (Aussage 3 )



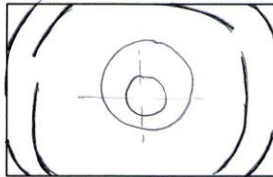
# Phase 3

Project: GdG II Inspiration: Senking Black 1cl - 2011

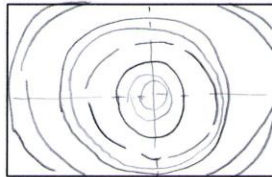
Page: \_\_\_\_\_



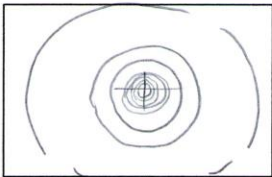
poop, Tropfen, bei  
Klang nach außen,  
nach außen dicker



Schlag kommt dazu,  
größerer Kreis



Schnipsen kommt dazu  
Kreuz in der mitte lautstärke  
kleine dünnere Kreise



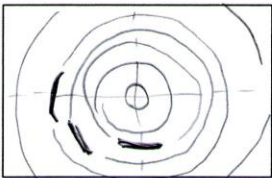
gehen in der mitte  
zusammen, wenn leiser  
wird



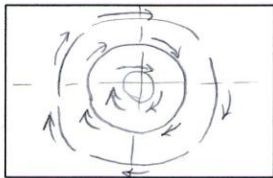
3 Töne kommen dazu  
überhöhen alles



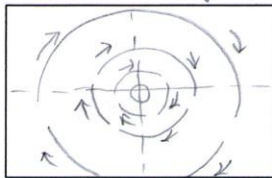
Da Töne immer höher  
Kreis fast nach außen immer  
weiter u. hervorgehoben,  
da nichts  
halbes u.  
nichts  
ganzes



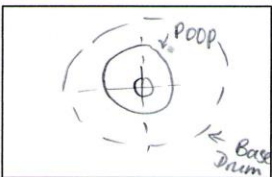
bei 3 Tönen rutschen  
Kreisteile im uhreigersinn  
eins weiter



Rauschen, überleitung  
Rotationsrhythmus  
unscharf rotiert schneller



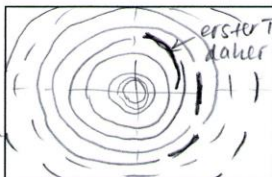
Routiert schneller



Base-Drum unsauber  
kein sauberer Kreis  
als gehackte Kreise

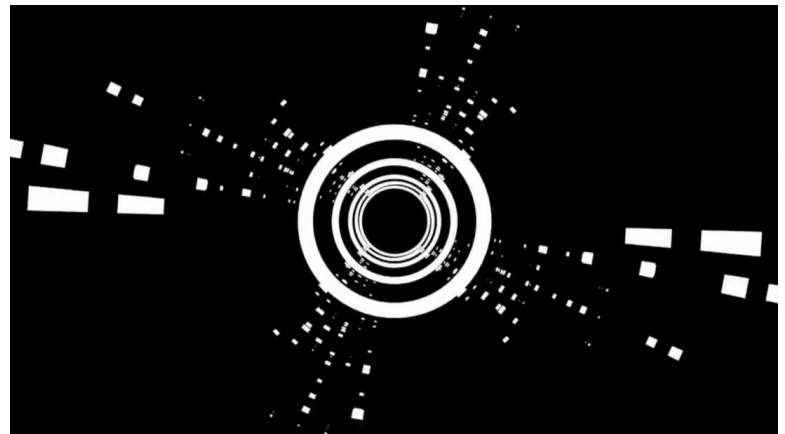
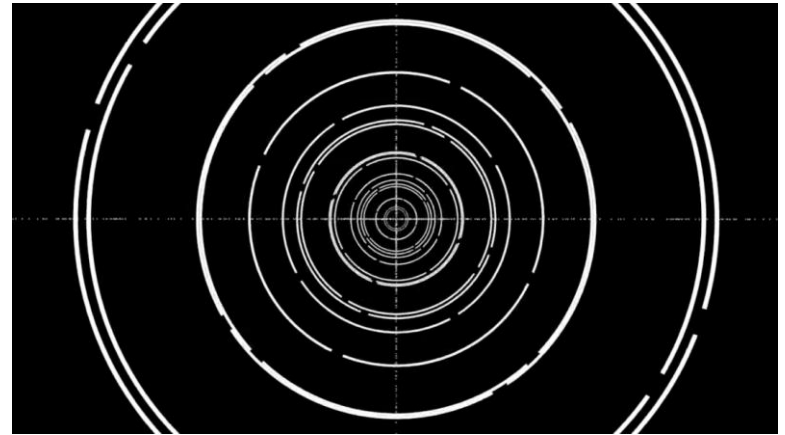


Raster gibt Lautstärke  
an auf der sich Kreise  
bzw. Instrumente  
bewegen



Elemente nicht separieren,  
was passiert in der Plütze?  
Elemente haben ganz  
klaren Platz auf Raster

erster Ton länger,  
naher  
Teil länger  
(3 Töne)

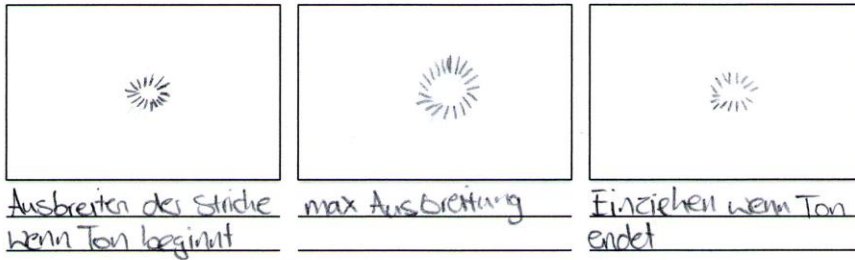




# Umsetzung Phase 3

Project: strolch SoundPage: 1

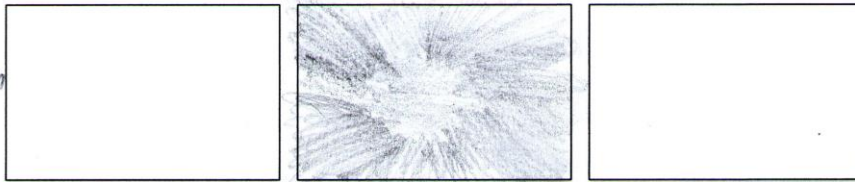
Pop



Schlag

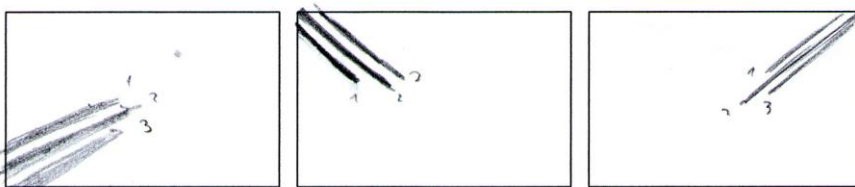


Schnippen



Schneller Farbwechsel | Schwarz-weiß

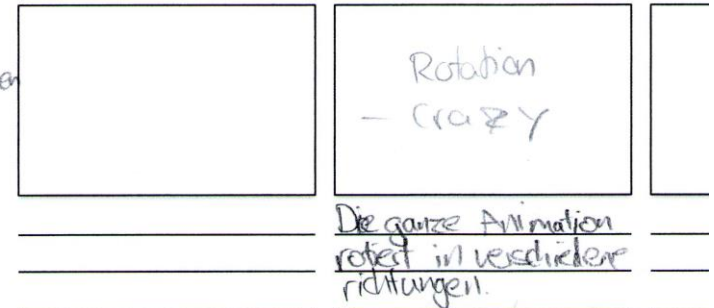
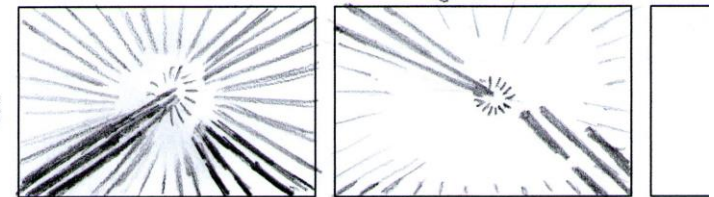
Melodie



Ständiges auf rumschieben der 3 Töne im Kreis

Project: strolch SoundBass-  
drum

Rauschen

Ganz  
Konzept

## Umsetzung Endphase

