

ZEYKRUMBECKER

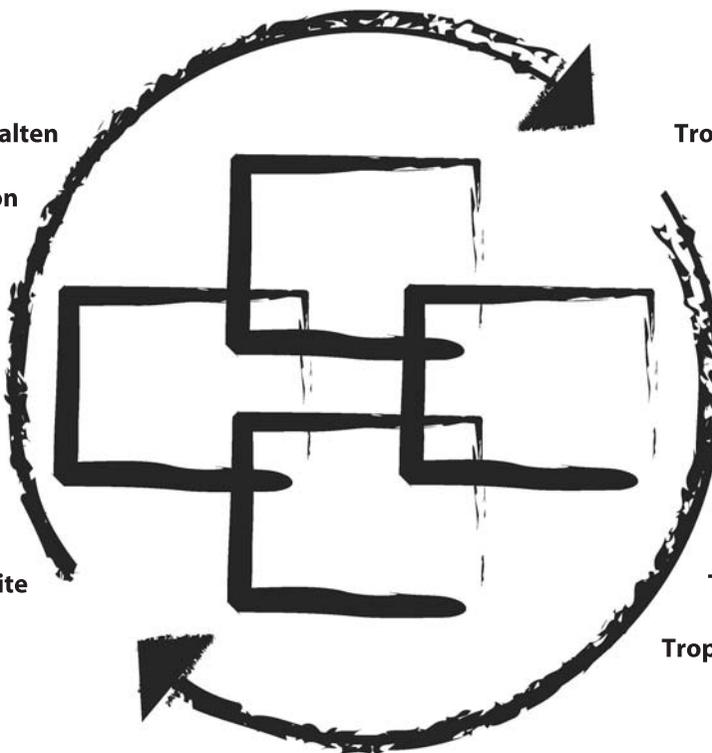
DOKUMENTATION  
ZEYKRUMBECKER

TR@PE

TR@PE

## Inhaltsverzeichnis

<b>3-4</b>	Trope.Zeitverhalten	Trope.Flowchart	<b>22</b>
<b>5-9</b>	Trope.Dokumentation	Trope.Logo	<b>23</b>
<b>10-11</b>	Trope.Trailer	TropeStoryboard	<b>25-27</b>
<b>12</b>	Trope.DVD	Trope.Schreibtisch	<b>28-37</b>
<b>13-14</b>	Trope.Vorspann	Trope.Styleguide - Grundelemente	<b>38</b>
<b>15-18</b>	Trope.Szenen	Trope.Styleguide.Webseite	<b>39-40</b>
<b>18</b>	Trope.Projektzeitplan	Trope.Styleguide.Multisession-Hybrid CD	<b>41</b>
<b>19-21</b>	Trope.Webseite	Trope.Styleguide.Print	<b>42</b>
		Trope.Kostenkalkulation	<b>43</b>



## TROPE.Zeitverhalten

### Projektbeschreibung

Der Film „Trope“ ist aus der Idee entstanden, das Medium DVD als konsequente und in sich geschlossene Erscheinung zu nutzen und darzustellen. Ziel ist es, den zeitlich linearen Charakter des Films anhand der technischen Möglichkeiten, die einer DVD zugrundeliegen, aufzusprengen, aber nicht in Frage zu stellen. Die Trope dient hierbei als Rechtfertigung und technische Basis. Doch dazu später etwas mehr. Die Musik ist die Stütze des Films – Sie versorgt den Zuschauer mit Linearität und kompensiert den Verlust der Zeitspanne als ideellen Wert während des Zusehens. Der Soundtrack wird die einzige Möglichkeit sein, den gewünschten mutwilligen Bruch mit dem Medium DVD zu überbrücken.

### Technischer Ablaufplan

Ausgangspunkt ist ein DVD-Menü, welches einen kurzen Eindruck der künstlerischen Intention bietet: Darstellung des Protagonisten, Logo-Applikation, Haupt-Thema des Soundtracks. Das Menü entbehrt jedoch der gewohnten Interaktivität: Nur eine Taste führt weiter zum Verteiler (programmierter Slug). Der programmierte Ablaufprozess beginnt somit unabhängig vom Zuschauer.

Durch die Scripting-Fähigkeit von Apple DVD Studio Pro 1.5 wird zu Beginn des Ablaufs der jeweiligen Tracks (Film-Szenen) ein Script durchlaufen, das per Zufalls-Generator eine Szene ermittelt und abspielt. Ebenso funktioniert ein Script, das ebenfalls per Zufalls-Generator einen beliebigen Audio-Stream (Ton-Spur) ermittelt und abspielt. Die Szenen sind durch eine Schwarz-Blende (hier Slug) voneinander getrennt.

### Material:

Kamera:	Canon 3CCD Video Camcorder XM1 PAL Sony DCR-TRV210E PAL
Beleuchtung:	3 Filmleuchten Spots (rund) 1 Filmleuchte Spot (eckig)
Rechner:	Powerbook 17" G4 1 GHz Powerbook 15" G4 876 GHz Powermac G4 400
Kontrollmonitor:	Phillips (50cm Bilddiagonale)
Sound:	Sennheiser MKE 66 Stereo-Mikrophon Sony MDR-V150 Stereokopfhörer
DV Band:	Sony Premium Digital Videocassette 60 Minuten
Externer Speicher:	LaCie Studio Drive 120 GB Firewire ICECube 80 GB Firewire
Zubehör:	Contour Shuttle Pro (Jog-Wheel) HP Deskjet 940C (Drucker) Canon Digital IXUS 400 (digitale Fotokamera)
Software:	
Schnitt:	Apple Final Cut Pro 3.0 DVD Studio Pro 1.5 Apple iMovie 3.03
Bildbearbeitung:	Adobe Photoshop 7.0, Adobe Illustrator 10
Layout:	Adobe Indesign 2.0
Audiobearbeitung:	Logic Audio 6
Webseite:	Cleaner 6, Macromedia Flash MX

Der Effekt der durch das o.a. entsteht ist eine völlig zufällige Aneinanderreihung von Video- und Audiomaterial, was jedoch kontextual nach einer gewissen unbestimmten Zeit stimmig wird. Hierbei ist zu beachten, das das kontextuale und synthaktische Verständnis ganz von dem Zusschauer abhängt. Theoretisch kann TROPE unendlich lang laufen – kehrt deswegen an keinen Anfangspunkt zurück. Die Möglichkeit der

Fernbedienung des DVD Players durch eine entsprechende Fernbedienung ist im Funktionsumfang, ebenfalls durch Programmierung, nur insofern möglich, als dass sich lediglich Basisfunktionen wie LAUTSTÄRKE, AN/AUS, AUSWURF ausführen lassen. Der Zuschauer muss also die massivste Methode herbeiführen, um den Film zu beenden – der Bruch mit dem Medium an sich ! Einzig die Erinnerung an die Musik und an den Film überbrücken diesen Akt der Trennung. An dieser Stelle befinden wir uns im völlig Interaktions freien Raum; der Cineast kann aufatmen. Interaktionsfreiheit darf in diesen Zusammenhang mit einem Kinobesuch verglichen werden.

## **Darsteller und Protagonist**

Um der Intention der Macher und dem Ziel, die Musik als tragendes Element herauszukehren, die in ihrer Eigenschaft als abstrakteste Kunst gesehen und gewertet wird, zu entsprechen, besteht das Line-Up der Darsteller aus Musikern, die gemeinsam in einem Haus leben und ihre eigene Musik komponieren und produzieren.

Hieraus ergab sich eine Darstelleranzahl von vier: Saxophonist Max Melters, Saxophonist und Produzent Thomas Kimmerle, Gitarrist Julian Sander und Bassist / Produzent Michael Klahn.

Protagonist ist Max Melters, der durch seine absolut autarke Spielweise und sein extravaganter Aussehen den Film als Darsteller dominieren wird.

## **Szenisches Gewebe**

Regie und Darsteller gestalten die Szenen und die dazugehörigen Szenarien gemeinsam. Hier findet die Komposition des Soundtracks bereits ihren Einzug und begleitet die Regie / Produktion von hier an bis in die Postproduktion. Somit entstehen Film und Musik parallel.

## **Filmmaterial**

Auf Grund des künstlerischen Ansatzes und der Definition „Kunstfilm“ hat die Regie sich zu einem grobkörnigem schwarz / weiss Bild entschlossen. Der Charakter des Film-Noirs im Bezug auf seine Optik soll hier angedeutet werden. Das Spiel von Licht und Schatten wird hiermit entscheidend unterstrichen und in gewisser Weise erst ermöglicht. Durch den o.a. Link zum Cineasmus beschloss die Regie, die Szenen im anamorphotischen 16:9 Format zu filmen und auszugeben. Neben der unglaublich schönen und geschlossenen Optik (wir nähern uns dem goldenen Schnitt durch dieses Format sehr gut an) wird sowohl Publikum mit 16:9 Bildschirmen und Publikum mit herkömmlichen PAL 4:3 Bildschirmen bedient.

## **Herausgabe**

Die fertige Produktion soll in kleiner Stückzahl zunächst im Musikhandel angeboten werden.

Die entsprechende Verpackung und Inhalt setzen sich wie folgt zusammen:

TROPE DVD

TROPE Filmmusik als CD mit Multimedia-Teil

TROPE Buch zum Film

Die erste Ausgabe wird in etwa 20-30 Stück betragen. Die Finanzierung erfolgt durch die Trope-Crew.

## TROPE.Dokumentation

### Dreh-Ort Prozedere:

Entsprechend des Storyboards werden die Szenen mit den Darstellern an den gemeinsam besprochenen Drehorten abgefilmt. Hierbei ergeben sich aus der Erfahrung immer wieder neue Möglichkeiten und Ansätze für Modifikationen sowie Anreicherungen.

Der Ton wird separat mit einem Stereo-Mikrofon aufgenommen. Hierbei ist es extrem wichtig, den adäquaten Ton abzunehmen und dementsprechend das Mikrofon auszurichten.

### Editing:

Direkt nach dem Dreh werden die Filmsequenzen geschnitten, editiert und archiviert. Das fertig geschnittene Audiomaterial geht sofort an die für die Musikproduktion zuständigen Musiker (Michael und Thomas). Sie erhalten anbei für jeden Audiotrack ein in mpeg 2 herausgerendertes Adäquat der Filmszene. Der Soundtrack wird in Logic 6 erstellt – hier profitieren die Musiker von der Quicktime-Implementations Funktion von Logic 6.

Nach Abschluss der musikalischen Post-Produktion geht der fertige Clip zurück an die Trope-Post. Hier werden die Filmclips und die Audiotracks in die DVD als Tracks und Audiostreams eingebunden.

### Behind the scenes (out takes):

Am Set werden permanent Fotos gemacht sowie mit einer 1 Chip Kamera Mitschnitte gefilmt. Diese Clips werden auf der Website angeboten sowie evtl. in einer Limited Edition Ausgabe als CD beigelegt (erste Auflage). Zunächst wird dieses Material jedoch nicht geschnitten, sondern nur gesammelt.

### Storyboard:

Das Storyboard wird mit Hilfe einer Filemaker Pro 6 Datei verfasst und verwaltet. Hier werden die Szenen beschrieben und durch ein eingebettetes Quicktime-File dargestellt.

Diese Datei dient ebenfalls den Musikern bei der Produktion als Hilfestellung für Übersichtlichkeit, Aufgabe und Sortierhilfe.

### Planung und Durchführung des szenischen Gewebes:

#### Treppenhaus.Darsteller.Thomas Kimmerle:

Die expressionistische Komponente spielt in Trope Der Film keine unwesentliche Rolle. Aus diesem Grund wählte die Regie ein Treppenhaus, das vom niedrigsten Punkt aus mit einem Strahler nach oben hin ausgeleuchtet wird. Der Darsteller bewegt sich mit gemächlichen Schritten nach unten. Hierbei ist die Anleuchtung des Gesichts und einzelner Körperteile ausnehmend wichtig. Der szenische Klang wird durch das Herabsteige-Geräusch (Schritte auf Holzstrufen) dominiert. Für die verschiedenen Einstellungen ist ein intensives perspektivisches Studium des Drehorts nötig.

#### Aschenbecher.Darsteller.Michael Klahn:

Um die quälende Gleichmäßigkeit des in Trope zum Ausdruck gebrachten Zeitverhaltens zu beschreiben, wählte die Regie die Aschenbecher Szene aus. Der Darsteller sitzt auf einem Sessel in seinem eigenen Wohnbereich. Links neben ihm steht ein Stehaschenbecher. In diesem kratzt er mit einem Zigarettenstummel herum. Diese Bewegung wird während der vollen 4 Minuten wiederkehrend vollzogen. Das Kratzgeräusch wird direkt vom Aschenbecher abgenommen. Die Ausleuchtung erfolgt von vorne.

## **Baum.Darsteller.Max Melters:**

Die Harmonie und Korrelation zwischen Musik und Natur ist bei eingehender Analyse der Trope in Theater und Musik ein erheblicher Gesichtspunkt. Letzterer inspirierte die Regie, die Natur mit in das szenische Gewebe einzuflechten. Hier bot sich eine ruhige Parkatmosphäre an, in der Max Melters an einen Baum gelehnt in sein Instrument bläst. Hierbei darf keine Musik erklingen – lediglich der Klang der Saxophon-Klappen und das Blase-Geräusch sollen den Szenen-Klang dominieren. Die gewählte Perspektive soll die Ähnlichkeit zwischen der optischen Ausdehnung einer Baumkrone und dem klanglichen Ausdehnungsfaktors eines Saxophon Endstücks darstellen.

## **Chips.Darsteller.Thomas Kimmerle:**

Das Kontrastpektrum einer Komposition in Graustufen oder schwarz/weiss weißt immer wieder deutliche künstlerische Vorteile im Gegensatz zu Farbkompositionen auf. Dies soll anhand dieser Szene im Bezug auf die Leuchtkraft des Point of Interests verstärkt werden. Das Set gestaltet sich wie folgt: Der Darsteller sitzt an einem Küchentisch. Vor ihm liegt eine umgestülpte Chips-Tüte, in die der Inhalt einer vollen Chips-Tüte gefüllt ist. Aus eben dieser Tüte entnimmt er während der 4 minütigen Laufzeit den kompletten Inhalt und legt ihn auf einen Haufen, der ausserhalb der Brennweite liegt. Hierdurch entsteht nicht zuletzt durch den Ton der Eindruck, der Darsteller äße zunächst die Chips. Während des Verlaufs wird der Zuschauer jedoch feststellen, dass nichts von den Chips verzehrt wird. Der Irritations-Aspekt spielt in dieser Szene über allem eine Rolle. Durch die Einbindung von Szenen dieser Art soll, wie bereits angeführt, das Konsumptionsverhalten in Frage gestellt und verändert werden.

## **Crossgolf.Darsteller.Michael Klahn:**

Crossgolf – der Lieblingssport von Darsteller Michael Klahn. Sein Course ist eine alte Kiesgrube, die in gewisser Weise an eine Mondlandschaft erinnert. Die Regie wählte diesen Drehort aus, um ein ruhiges Szenario in der Totale darzustellen. Diese Szene

dient als Link-Part, um Szenen bizarrer Art und quälender Gleichmäßigkeit während der gesamten Laufzeit etwas abzuschwächen und dem Zuschauer, zumindest bei der ersten Sitzung, einen Bezug zur Normalität zu ermöglichen.

## **Set-Anordnung:**

Der Darsteller schlägt während der gesamten Laufzeit mit einem 8er Eisen kleine Steinchen ab. Die Umgebung ermöglicht einen staubigen Abschlag. Der Szenen-Klang besteht aus dem Abschlag-Geräusch und den sonstigen Umgebungsgeräuschen wie z.B. Vogelzwitschern und dem Gemurmel vorbeiziehender Mofa-Gangs (dort häufig anzutreffen).

## **Drehpanorama.Darsteller.Max Melters:**

Die Vorstellung, Heraushebung und Einbettung von Max Melters als Protagonisten soll anhand mehrerer Szenen ausgestaltet werden. Diese Szene dient dazu, sein Gesicht in der Nahaufnahme zu zeigen, um seinen Gesichtsausdruck und seine Mimik auf extrem natürliche Weise zu zeichnen.

## **Set-Anordnung:**

Der Darsteller ist um den Brustkorb herum nicht bekleidet. Er hält die Kamera selbst in beiden Händen starr – filmt sich selbst. Er erhält vor dem Dreh exakte Anweisungen über die Haltung, Drehgeschwindigkeit sowie sonstige wichtige choreographische Verhaltenskriterien. Die Kontrolle der Bildstabilität ist zwingend vom Darsteller selbst über das Kameradisplay vorzunehmen. Diese Dreh-Art erfordert, bedingt durch die geringe Filmerfahrung des Darstellers, mehrerer Sitzungen.

**Fadeouts.Darsteller.Max Melters:**

Die Vorstellung, Heraushebung und Einbettung von Max Melters als Protagonisten soll anhand mehrerer Szenen ausgestaltet werden. Zur Darstellung wenig abstrakter täglicher Prozesse wählte die Regie die Wohnung des Protagonisten selbst aus. Es macht an dieser Stelle Sinn, ebenfalls profane Elemente in ihren ureigenen Abläufen erläuternd – und ggf. angereichert zu schildern. Wenig abstrakte Zuschauer sollten spätestens hier Zugang zum Film gewinnen. Durch die Anwendung gefälliger Kompositing-Effekte soll diese Wirkung verstärkt werden.

**Set-Anordnung:**

Der Darsteller bewegt sich frei in seiner Wohnung. Er beschäftigt sich mit Dingen, die er gerne tut, oder die einfach während des Verlaufs eines Abends anfallen. Zur Darstellung dieser Abläufe wählte die Regie die Kompositing Technik des Ein- und Ausblendens. Alle Prozesse, die eine Form der Bewegung ausdrücken, werden aus der Sequenz herausgelöst und separat bearbeitet. Das Ergebnis wird ein 4 minütiges Chapter sein, in dem sich Max Melters fortwährend, jedoch durch die o.a. Technik unterbrochen, durch seine Wohnung bewegt.

**Händewaschen.Darsteller.Thomas Kimmerle:**

Das Händewaschen an für sich hat einen sehr pathologischen Look. Diese Wirkung wählte die Regie bewusst aus, um eben das Gefühl, das diese Optik hervorruft, zu verstärken. Zu vergessen ist nicht der Szenen-Klang, der beim programmierten Ablauf der DVD unter andere Szenen (Bild) gelegt wird. Als eine Möglichkeit liesse sich hier z.B. die Treppenhaus-Szene nennen. Die Banalität erweckt natürlich beim Zuschauer den Wunsch oder den Gedanken ans Abschalten bzw. Auswerfen des Mediums aus dem Player oder dem PC-Laufwerk. Eben diesen Kitzel sieht die Regie als einen der Hauptmotivationsmomente.

**Set-Anordnung:**

Der Darsteller steht vor dem Waschbecken seines eigenen Badezimmers. Die Kamera fängt Teile des Waschbeckens und der Hände ein. Die Perspektive ist militärisch. Der Sound wird nah an den Händen abgenommen. Lediglich das Wasser wird als Waschquelle dienen – sonstige Hilfsmittel, wie Bürsten oder Seife sind nicht sichtbar. Dies soll die Aufmerksamkeit auf die Aktivität der Hände lenken.

**Sofaskratchen.Darsteller.Michael Klahn:**

Die Verwebung des Szene-Klangs mit der später untergehobenen musikalischen Ausgestaltung, die als Soundtrack zu verstehen ist und dementsprechend (wie o.a.) als Soundtrack in die Produktion mit aufgenommen wird, soll anhand dieser Szene am deutlichsten, auch im Interesse der Musiker, herausgestellt werden.

**Set-Anordnung:**

Der Darsteller sitzt auf dem Sofa in seinem eigenen Wohnzimmer und kratzt mit seinen Fingernägeln an den grob gewobenen Fasern seines Ikea-Sofas. Dabei entstehen Klänge, bzw. Geräusche, die an die bekannte Scratch-Technik von Djs erinnert, welche normalerweise durch das schnelle Vor- und Zurückbewegen der Plattenteller bei aufliegender Abnahmenadel erzeugt werden. Für die Perspektive wählte die Regie eine in Close-Shot gesetzte Hand, die auf der Lehne des o.a. Sofas aufliegt um den o.a. wiederkehrenden Bewegungsablauf festzuhalten. Der Ton wird direkt vor der Hand (Zeigefinger) abgenommen.

## **Strand.Darsteller.Michael Klahn:**

Die Darstellung von Wasser an sich oder im Speziellen von fließendem Wasser oder Gewässer (Fluss) erweckt bei Menschen die verschiedensten Assoziationen. Im Zusammenhang mit diesem Film soll das Wasser der Regelmäßigkeits- und Gleichmäßigkeitsymbolik Rechnung tragen. Die adaptierte Symbolik ist hier äußerst simpel.

## **Set-Anordnung:**

Der Darsteller rahmt durch seine sitzende Körperhaltung das Szenario von der linken Seite aus ein und gibt dem Bild Halt. Durch seine Positionierung fließt das Wasser in die ausgerichtete Figur. Während des Szenen-Verlaufs nestelt er an herumliegendem Tand herum. Die perspektivische Ausrichtung ist Kamera- seitig amerikanisch oder halbtotale ausgerichtet, um die enge Beziehung des Menschen mit der Natur in einer gegebenen Situation wie dieser zu umzeichnen.

## **Kiesgrube.Darsteller.Max Melters.Thomas Kimmerle. Michael Klahn. Julian Sander**

Die Musiker zeigen sich im Plenum. Diese Szene ist auf Grund der ausschließlichen Anwesenheit aller Darsteller im bereits o.a. Szenario „Kiesgrube“ ein deutliches Kontrast-Moment zu allen anderen Szenen. Die Musiker werden mit ihren Instrumenten gezeigt, die sie jedoch nicht anspielen, sondern nur in der Hand halten oder überprüfen.

## **Set-Anordnung:**

Alle Darsteller werden separat auf vorher ausgewiesenen Stellen am Drehort positioniert. Die Eigentümlichkeiten und Besonderheiten jeder Charakteristik, die durch die jeweilige Instrumentalkunst in Zusammenhang mit den einzelnen Musikern hervortritt, soll durch die Wahl von Totale bis hin zur Nahaufnahme individuell am Set entschieden werden.

Die Kleidung kann je nach Person abgestimmt sein, oder aus einem dunklen Anzug bestehen. Letzteres wird zunächst mit den Darstellern abgesprochen. Der Ton wird direkt an den Instrumenten, die die Musiker eng an ihren Körpern halten abgenommen.

## **Verfolgung.Darsteller.Julian Sander**

Das Motiv Angst soll ebenfalls in TROPE Einzug nehmen. Auf Grund des expressionistischen Charakters des Films muss jedoch eine Facette in Angriff genommen werden, die zur TROPE Logik passt und sich im Gesamtprinzip einbetten lässt. Als Variante der Angsempfindung fügt sich eine Verfolgungssituation sehr gut ins Bild ein. Da in allen Szenen ausser Kiesgrube die Darsteller nur einzeln auftreten und nicht wirklich mit ihrem Umfeld interagieren wird die Verfolgung durch die Kamera-Perspektive simuliert. Der Blickwinkel wirkt wie der eines Verfolgers.

## **Set-Anordnung:**

Der Darsteller läuft durch einen Säulenparkur und wechselt gelegentlich - auch durch harte Schnitte unterstützt - sein Lauftempo und die Laufrichtung im Sinne der Säulenanordnung. Die Kamera folgt den Bewegungen. Die Szene wird nachts abgedreht, da die durch die architektonischen Begebenheiten des Drehorts vorhandene Beleuchtung sehr interessante Lichter wirft, ist diese Zeit gewählt worden.

## **Anziehen.Darsteller.Max Melters**

Die Tatsache, dass es sich bei TROPE nicht um die Darstellung eines sich an chronologischen Maßstäben festhaltenden Werks handelt, sondern um einen Ansatz der Proklamation zur Nicht-Existenz von Chronologie, manifestiert sich im Besonderen in dieser Szene. Die Abnahme eines oder mehrerer An-, bzw. Entkleidungsprozesse wird in einen durch Filmschnitt erzeugten Confusions-Container gepackt.

**Set-Anordnung:**

Der Darsteller trägt einen schwarzen Nadelstreifen-Anzug. Diese Entität beginnt er, aufzulösen, indem er sich schrittweise der einzelnen Bestandteile entledigt, oder sie ggf. wieder anzieht, nach dem er sie ausgezogen hat. Die Aufnahme erfolgt mit einzelnen Schnitten. Die Szene wird ausschließlich in der Close Shot Perspektive aufgenommen, um das Geschehen nicht zu dokumentarisch wirken zu lassen. Des Weiteren, und hier kommen wir zum eigentlich entscheidenden Faktor dieser Szene, soll die Übersichtlichkeit in sofern verwischt werden, als dass dem Zuschauer nicht mehr klar ersichtlich ist, ob es sich bei dem ablaufenden Prozess um ein Ankleiden oder Auskleiden handelt.

**Interview.Darsteller.Max Melters**

Die äußerst individuelle und häufig im Dokumentarfilm angewandte Komponente Interview soll auch in diesen Film zum Einsatz kommen. Die direkte Ansprache des Zuschauers soll jedoch nicht auf thematischer Ebene erfolgen, sondern die Interview Situation in soweit verformen, als dass als Rest-Wert lediglich der sprechende Protagonist, das gesprochene Wort im ureigentlichen Sinne und das gegebene Szenario bleiben.

**Set-Anordnung:**

Der Darsteller befindet sich in einem Bistro oder Café. Hier sitzt er an einem Tisch. Die Kamera ist so positioniert, dass der Darsteller frontal in der Halbtotale zu sehen ist. Als Tisch-Requisite dient eine bestellte Tasse Kaffee, ein Aschenbecher und persönliche Utensilien des Darstellers (z.B. eine Schachtel Zigaretten und ein Feuerzeug). Der Darsteller spricht unentwegt in die Kamera und fixiert sie, als ob sie ein Gesprächspartner wäre. Natürlich entsteht kein Dialog im Sinne eines Gesprächs, sondern ein reiner Monolog. Der Inhalt dieses Monologs ist vom Darsteller frei wählbar und soll das Ziel haben, ins Groteske oder Banale einzumünden. Entscheidend ist, dass der Darsteller 4 Minuten lang den Sprechfluss aufrecht erhalten muss.

**Verzerrung. Darsteller.Julian Sander**

Eine gewisse Form der Ironie ist in TROPE nicht zu verkennen und zwingt sich dem aufmerksamen Zuschauer nach einigen Hochs und vielen Tiefs unweigerlich auf. Der Zuschauer wird durch die Einschränkung im Spektrum der Interaktionsmöglichkeiten in seiner Bedeutung zunächst nur auf die reine Rezeption heruntergezwungen. Diese Tatsache bewegte zu der Überlegung, dem Zuschauer einen Spiegel vorzuhalten. Einer der Darsteller blickt vier Minuten lang mit starrem Gesichtsausdruck in die Kamera. Dabei blinzelt er so gut wie gar nicht mit den Augenlidern. Im Hintergrund wird die Perspektive eines gegebenen Raum-Bilds perspektivisch verzerrt. Diese Verzerrung geschieht jedoch so langsam, dass sie zunächst nicht auffallen wird.

**Set-Anordnung:**

Der Darsteller wird vor eine weiße Wand gestellt / gesetzt. Die Kamera wird direkt vor ihm positioniert. Die Szene wird in einem Stück angefilmt. Aus diesem Grund muss der Darsteller unentwegt in die Kamera sehen (und versuchen, nicht zu blinzeln). Durch diese Anordnung entsteht eine veritable physische Leidensphase für den Darsteller.

Die weiße Fläche im Hintergrund wird in der Postproduction per Chroma Key herausgefiltert, sodass nur noch der Kopf des Darstellers als Arbeitsgrundlage zur Verfügung steht. Im zweiten Schritt wird eine weitere Szene eine Ebene unter der beschriebenen in Final Cut erstellt. In dieser Ebene erfolgt die Verzerrung des Hintergrundbildes.

## TROPE.Trailer

Zur Vervollständigung des Filmpakets war die Kreation eines Trailers unbedingt notwendig. Zwar stand auf der Website bereits von Anfang an eine Art Teaser zum Download bereit, doch spiegelte dieser nicht genügend an Aussage im Ganzen wider.

### Bestandteile des Trailers:

- 4 Szenen aus dem Hauptfilm
- Vertonung
- Animation des TROPE Kreuzes
- Claims
- TROPE Logo
- Zeykrumbecker (Name)
- Darstellernamen

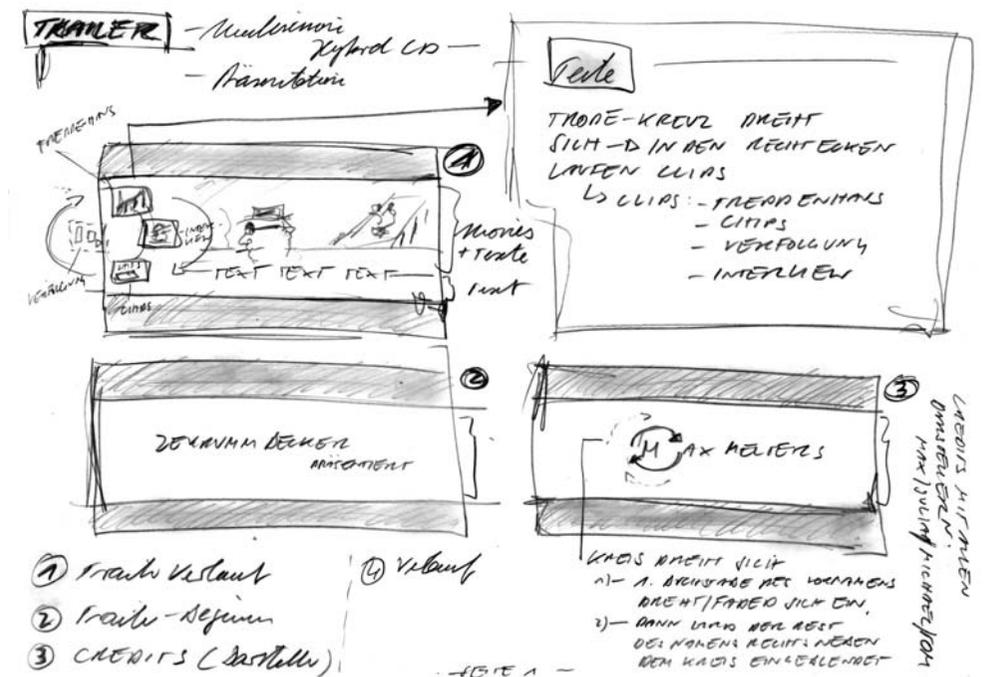
### Planung und Ausführung

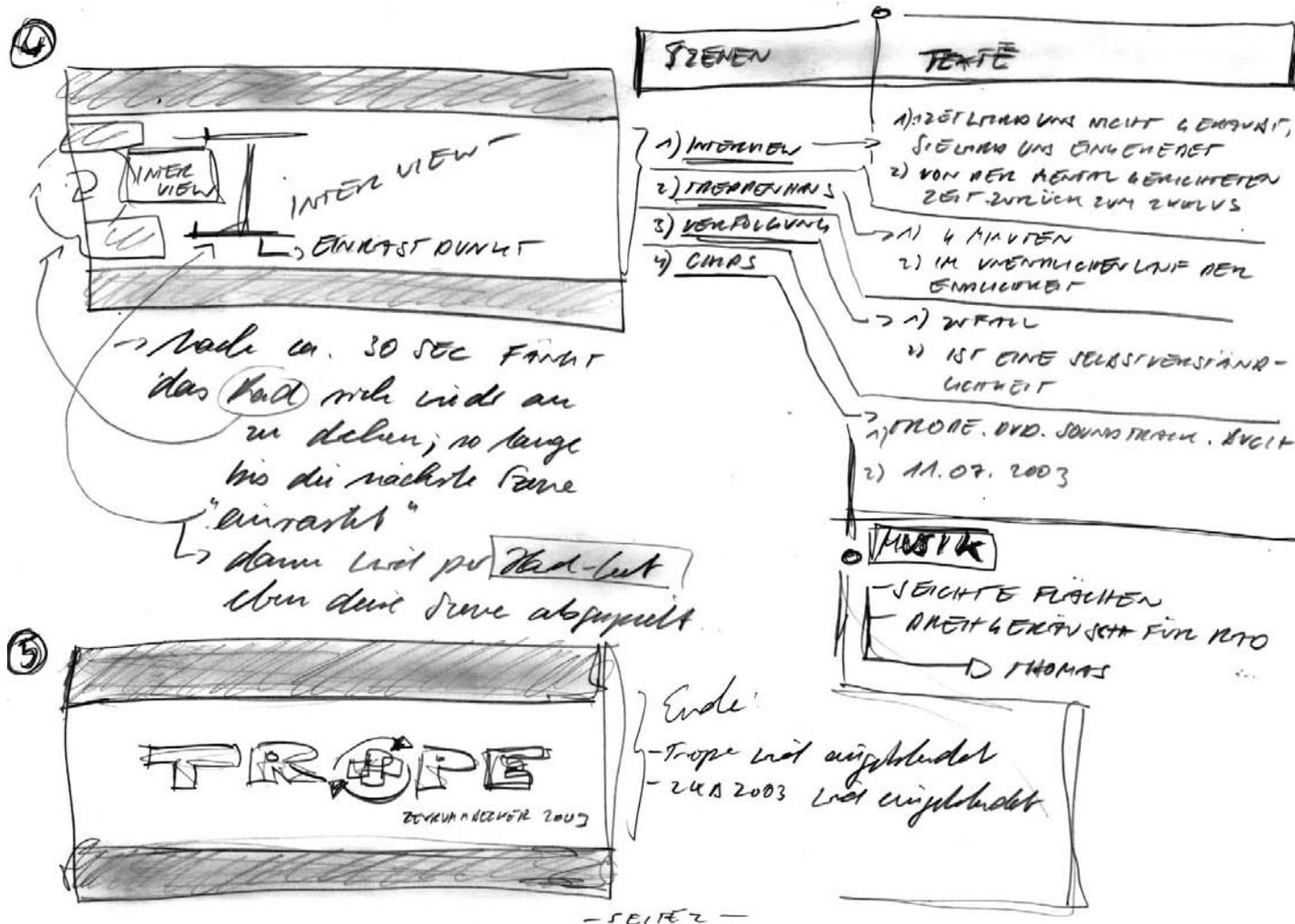
Als Überlegung für die Veranschaulichung und Logo Implementation lag die Verwendung des „Kreuzes“ (Logo Bestandteil) sehr nah. Die einzelnen Rechtecke sollten sich im Kreis bewegen, um den unendlichen Zyklus des Filmablaufs anzudeuten. Innerhalb der Rechtecke laufen vier Videoclips (Interview, Treppenhaus, Verfolgung, Chips). Im rechten Teil des Screens erscheinen entsprechend der einrastenden Rechtecke die Szenen bildschirmfüllend. Ergänzend hierzu werden Claims aus dem Booklet und für den Trailer getextete auf dem bildschirmfüllenden Teil in der unteren rechten Hälfte dazu geblendet.

Der Schnitt erfolgte mit Final Cut Pro 4. Da Final Cut Pro 3 bzw. 4 über die Möglichkeit zur Pfadanimation verfügt, war es einfach, die einzelnen Teile an einem mit Bezier-Kurven gezeichneten Kreis (Oval) entlang zu animieren.

Die Darstellernamen zu Beginn wurden recht schnell durchgespielt, um den Trailer vom Vorspann zu distanzieren und den Ethos des Trailers an sich zu bestätigen.

Die Musik zum Trailer lieferte Bluejazz Productions. Wichtig für die Vertonung waren die Untermalung der Kreisbewegung und das Erscheinen der einzelnen Text-Claims.





## TROPE.DVD Menü

### DVD-MENÜ

Der Startbutton ist für die Dauer des gesamten Clips aktiv. Bei Anwahl des Buttons mit der „START“ Taste der Remote Control des Standalone Players wird der Vorspann abgespielt.

Ergänzend zum sonstigen Design von TROPE (Print, Online, Multimedia) musste auch das DVD Start-Menü sich in diese Linie einfinden.

#### Bestandteile:

- Bild von Max Melters im Profil
- TROPE Logo (oben gross und abgeschnitten, unten klein und komplett)
- Szene Drehpanorama in Zeitlupe (50% der ursprünglichen Geschwindigkeit)
- Start-Button
- Zeykrumbecker Schriftzug

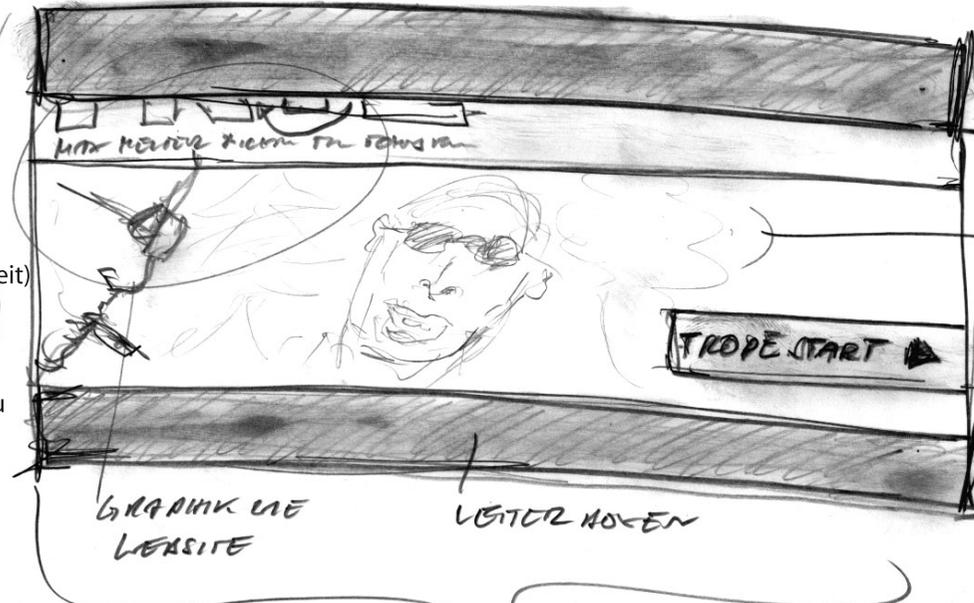
Um auch bei älteren DVD Playern einen ästhetischen Ablauf des Menüs zu gewährleisten, wurde der Entschluss gefasst, das Menü nach einer Dauer von 2 Minuten auszublenden, bzw. einzublenden.

Hierzu sieht der Ablauf folgendermaßen aus:

1. Einblendung von Max Melters im Profil, TROPE Logos, ZKB Schriftzug (3 Sekunden-Blende)
2. Einblendung der Szene „Drehpanorama“ (3 Sekunden-Blende)
3. Einblendung des Start-Buttons (3 Sekunden-Blende)

Entsprechend dieser Ordnung erfolgt am Ende des Menü-Clips die o.a. Reihenfolge rückwärts.

MEIN  
AUF  
4:3 PAL  
MIT LETZTEN  
NOXEN!



DREHPANO PANAMA  
- CLIP  
- 50% SPEED  
- NEUGESTELLT  
- KOMMEN/LEICHT  
START KUITON  
↳ WFT  
INTRO (VORSPIEL)  
MF

### ANLAUF

Spannlaufzeit 2:00 MINUTEN

1. UNTERTITELN UNTEREINGELENDET (0:03 MIN)
2. DREHPANO PANAMA WIRD EINGELENDET (0:03 MIN)
3. TROPE START (KUITON) WIRD EINGELENDET (0:03 MIN)
4. LAUT DES SCENARIOS
5. PUNKT 3 WIRD AUSGELENDET (0:03 MIN)
6. PUNKT 2 WIRD AUSGELENDET (0:03 MIN)
7. PUNKT 1 WIRD AUSGELENDET
8. MENUE WIRD WIDERSCHWENKT

## TROPE.Vorspann

Über die Notwendigkeit eines Vorspanns muss an dieser Stelle nicht in epischer Länge berichtet werden. Im Vorspann werden Darsteller, die TROPE Film-Crew und die Produktionsfirma „Bluejazz Productions“ für den Soundtrack aufgeführt.

Für die Einbettung des Logos als Bestandteil der TROPE Logik lag die Verwendung des Kreises aus dem TROPE Logo abermals auf der Hand:

Wie im Trailer wird der erste Buchstabe des Vornamens jedes Darstellers mit dem sich drehenden Kreis drehend eingeblendet und ausgeblendet. Nach dem Drehvorgang wird der entsprechende Rest des Namens eingeblendet - die Kreisanimation wird angehalten. Nach drei Sekunden beginnt der Drehzyklus wieder mit der Drehung, die den o.a Buchstaben beinhaltend drehend wieder ausblendet. Der Ablauf ist am bekannten 3-Sekunden Schema aufgehängt (Inhalte bleiben für 3 Sekunden voll opak).

### VORSPANN

- ELEMENTE:

KREIS

KREUZ

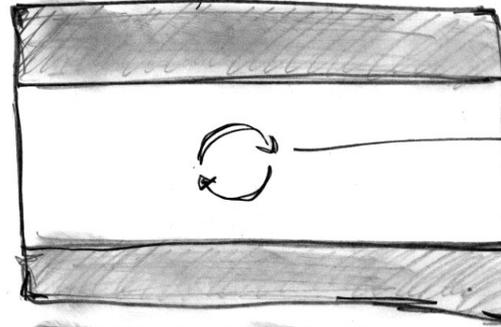


NAMEN

ZEYKRUMMBECKER

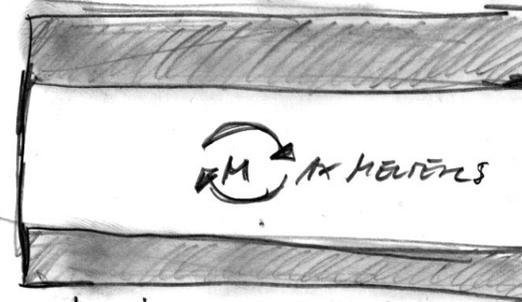
↳ alex, wgn, daniel

①



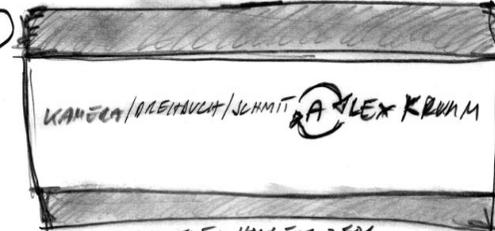
KAD DREHT SICH 1x

②



↳ insgesamt 8 Drehungen

③



- 1) CO-PRODUCENT: INHOLD ZEY
- 2) KAMERA/DREHBUCH/SCHNITT: ALEX KRUMM
- 3) DRAHT DREHBUCH/SCHNITT: DANIEL BECKER
- 4) FILM-MUSIK: BLUEJAZZ PRODUCTIONS, THOMAS WILHELM, MICHAEL MATHIS

- 1) MAX
- 2) JULIAN
- 3) MICHAEL
- 4) THOMAS

- KAD DREHT SICH 1x  
- NUR TROPE LIND EINGEBLENDET WÄHREND DAS KAD SICH DAS 2x DREHT  
- NAME UND EINGEBLENDET UND WEIßT 3 SEKUNDEN STEHEN

5) KAD FÄHRT SICH ERNEUT AN ZU DREHEN  
- NAME FADER AUS  
- OER NACHSTABE DREHT SICH AUS, FADER AUS  
- DAS KAD DREHT SICH WIEDER 1x UND EINHALT

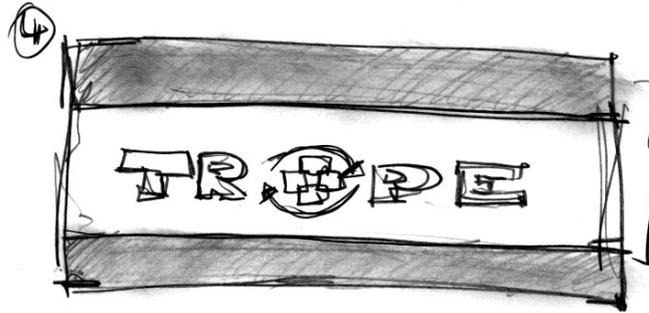
- SEITE 1 -

## Bestandteile des Vorspanns:

Zeykrummbecker Schriftzug  
 Darstellernamen  
 Kreis (Bestandteil des Logos)  
 Produktionsteam (TROPE-Crew)  
 Produktionsteam der Filmmusik  
 (Bluejazz Productions)

## Musik:

Für diesen Bedarf passte eine Flächen-orientierte Gestaltung. Die Drehbewegung des Kreises war erneut von ausnehmender Wichtigkeit, um die zyklische Bewegung zu unterstützen.



Wichtig sein

- 1) KNO DREHT SICH  
 LÄUFEND DAS  
 KREUZ EINWÄRTS  
 LIND
- 2) "TROPE" BLEIBT EIN
- 3) ALLES NICHT 3 SEKUNDEN  
 SEHEN
- 4) KNO DREHT SICH WÄHREND  
 KREUZ LIND ANGEFANGEN
- 5) "TROPE" LIND LÄUFEND DES  
 DREHENS ANGEFANGEN
- 6) ENDE -

Musik

- SEICHTE FÜR DEN
- ↳ SPANNUNGSERHEBUNG !!
- DREH KREIS FÜR KREIS -  
 DREHUNGEN

↳ Thomas / Michael

- SEITE 2 -

## TROPE.Szenen



Anziehen.Darsteller.Max Melters



Verfolgung.Darsteller.Julian Sander



Kiesgrube.Darsteller.Alle

Interview.Darsteller.Max Melters

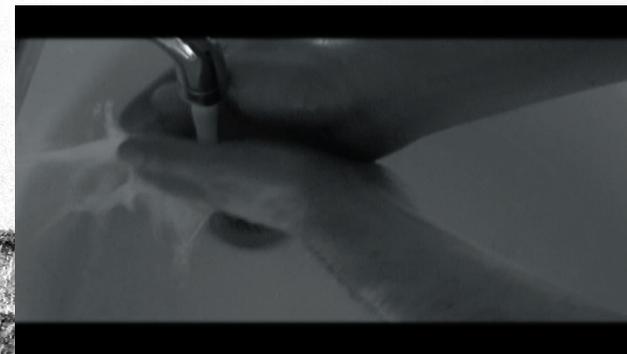
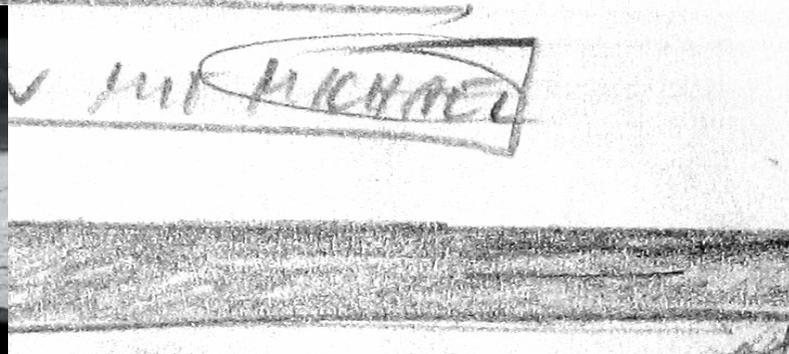


Verzerrung.Darsteller.Julian Sander





Strand.Darsteller.Michael Klahn



Hände waschen.Darsteller.Thomas Kimmerle

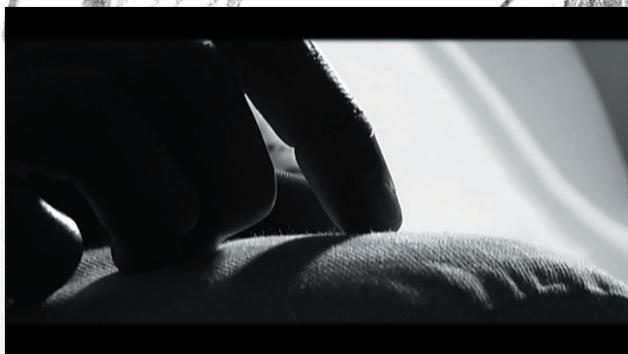
Lebens-  
inszenar  
z.B. Lampe,  
SOFA ODER  
SESEL (-)

SKIZZIENMERE

SOFA ODER  
SESEL

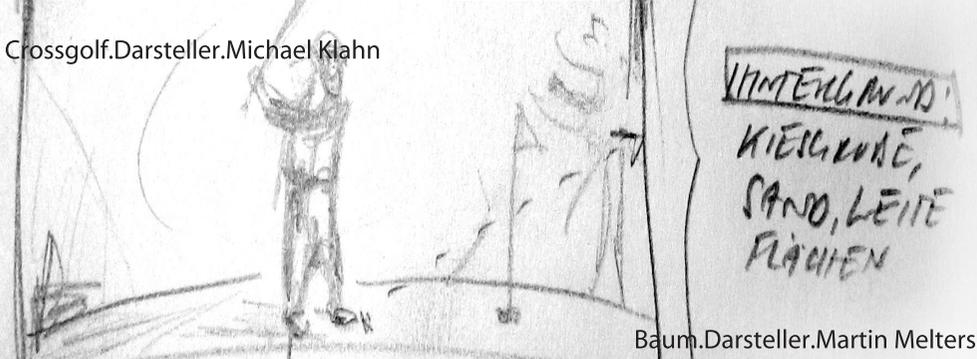
Sofaskratchen.Darsteller.Michael Klahn

Fadeouts.Darsteller.Martin Melters

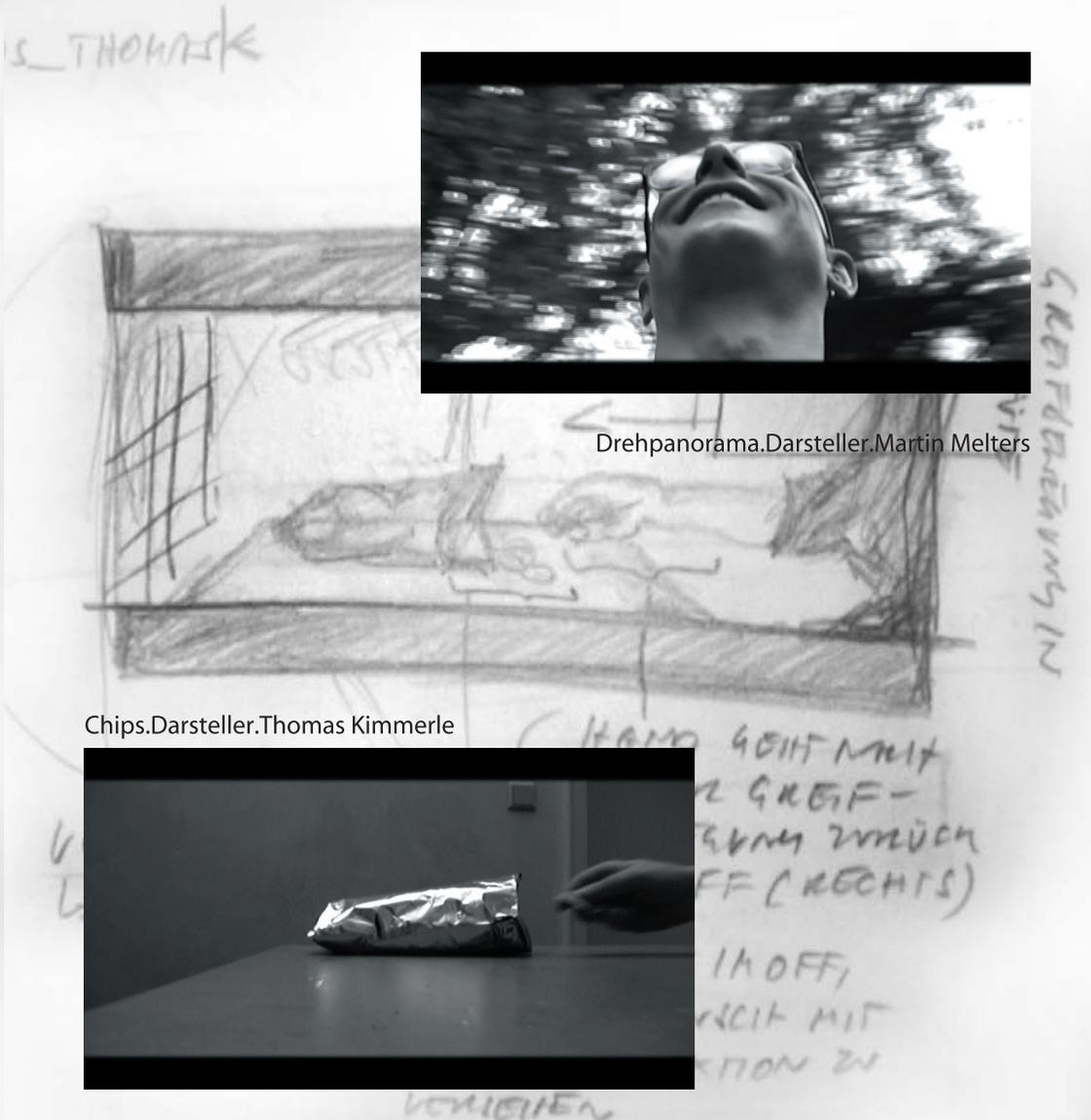




Crossgolf.Darsteller.Michael Klahn



Baum.Darsteller.Martin Melters



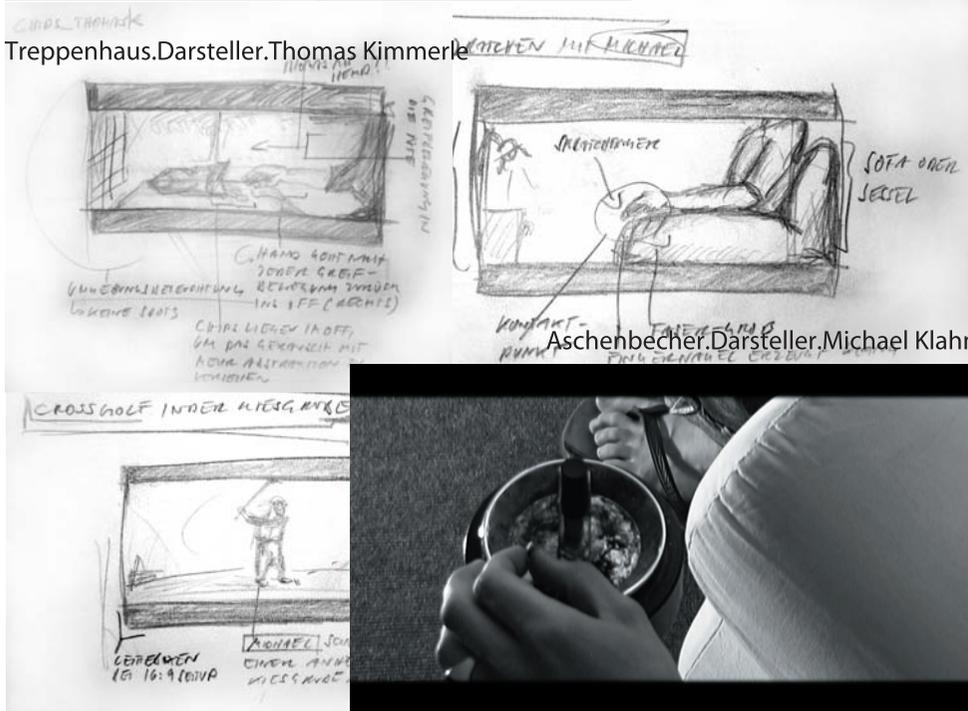
Drehpanorama.Darsteller.Martin Melters

Chips.Darsteller.Thomas Kimmerle





Treppenhaus. Darsteller: Thomas Kimmerle



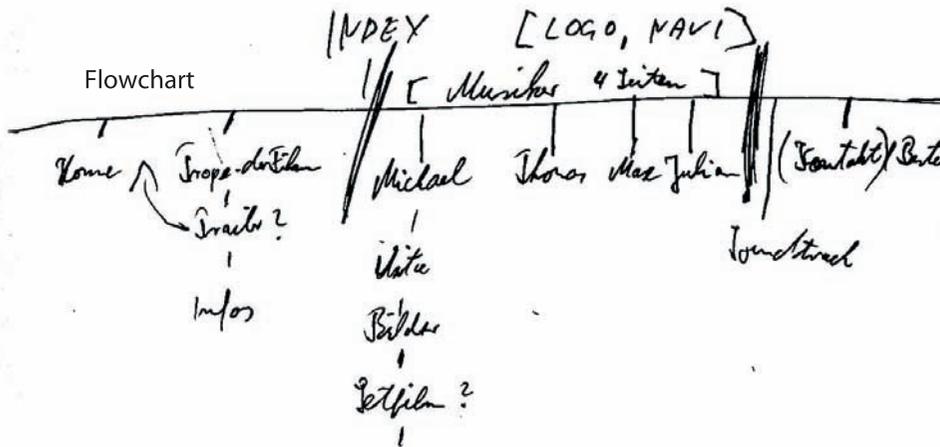
Aschenbecher. Darsteller: Michael Klahn

## TROPE. Projektzeitplan

Projektarbeit	Zeiteinteilung
Start des Projekts, Ideenfindung, Gesprächsvorbereitung, Aufgabenverteilung	26.05.2003
Projektorganisation	27.05.2003
Filmaufnahmen / Logoentwicklung	28.05.2003
Filmaufnahmen / Logoentwicklung	30.05.2003
Filmaufnahmen	02.06.2003
Filmaufnahmen	03.06.2003
Filmaufnahmen	04.06.2003
Filmaufnahmen - Schnitt	05.06.2003
Filmaufnahmen - Schnitt	10.06.2003
Filmaufnahmen - Schnitt	11.06.2003
Produktion	12 bis 20.06.2003
Printgestaltung / Offline CD-Rom	23.06.2003
Printgestaltung / Offline CD-Rom	24.06.2003
Printgestaltung / Offline CD-Rom	25.06.2003
Printgestaltung / Offline CD-Rom	26.06.2003
Print-/Webgestaltung	27.06.2003
Webgestaltung	30.06.-07.07.2003
Test und Korrektur	08.07.2003
Test und Korrektur, Präsentationsvorbereitung	09 bis 11.07.2003
Präsentation	14.07.2003

TROPE - WEBSITE  
TROPE.Website

Trope.Website.Start



Zeit wird und nicht geraubt,  
sie wird uns eingeredet

Das Gesamtkonzept von Trope der Film erfordert für seine Glaubhaftigkeit, nach heutigen Maßstäben gemessen, eine Website für Interessenten und Affiliates. Für die Gestaltung werden die verschiedenen Möglichkeiten, der Webdesign-Technology (Javascript, DHTML, PHP) verwendet. Die Site-Navigation ist an den Gestaltungselementen der Site aufgehängt.

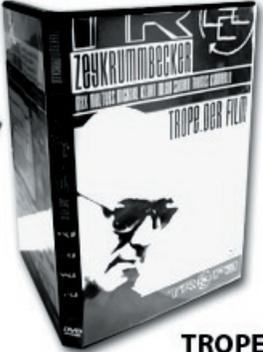
Inhalte:

Trailer / Dokumentations-Texte / Informationen zu den Künstlern / Merchandising Info und Shop / Soundtrack Soundbits / Zeykrumbecker Infos und Intention

- Vater ausführlich über alles...

max melters michael klahn julian sander thomas kimmerle

FILM TRAILER MUSIKER DVD FILM-MUSIK



**TROPE erscheint als DVD**

Die erste Auflage wird als **Limited Edition** in ausgewählten Musikgeschäften und über diese Seite erhältlich sein.

ab **11.07.2003**

Preis **€ 19,95**

Inhalt der Limited Edition:  
**TROPE DVD.Film-Musik.Buch**

eine zeykrumbecker produktion

**TROPE**



Trope.Webseite.DVD

Trope.Webseite.Musiker

max melters michael klahn julian sander thomas kimmerle

FILM TRAILER MUSIKER DVD FILM-MUSIK



Details **max melters - SAXOPHON**  
Szenen: Drehpanorama / Kleiden / Am Baum / Das Interview / Kiesgrube

Details **michael klahn - KONTRABASS / SOUNDTRACK**  
Szenen: Crossgolf / Strand / Aschenbecher / Sofaskratchen / Kiesgrube

Details **julian sander - GITARRE**  
Szenen: Die Verzerrung / Verfolgung / Kiesgrube

Details **thomas kimmerle - SAXOPHON / KLARINETTE / SOUNDTRACK**  
Szenen: Treppenhau / Händewaschen / Chips / Kiesgrube

eine zeykrumbecker produktion

**TROPE**



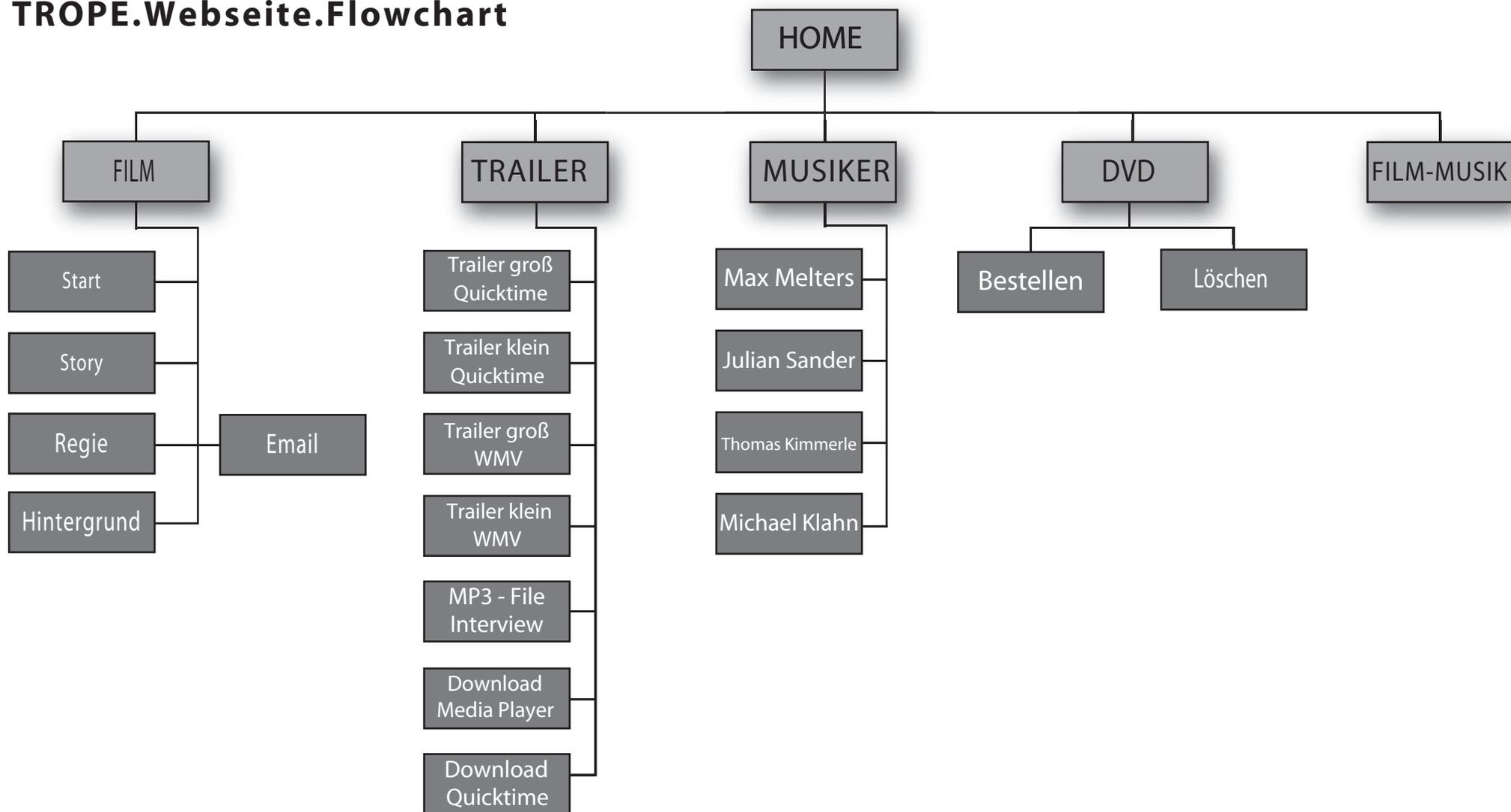


Trope.Webseite.Film-Musik

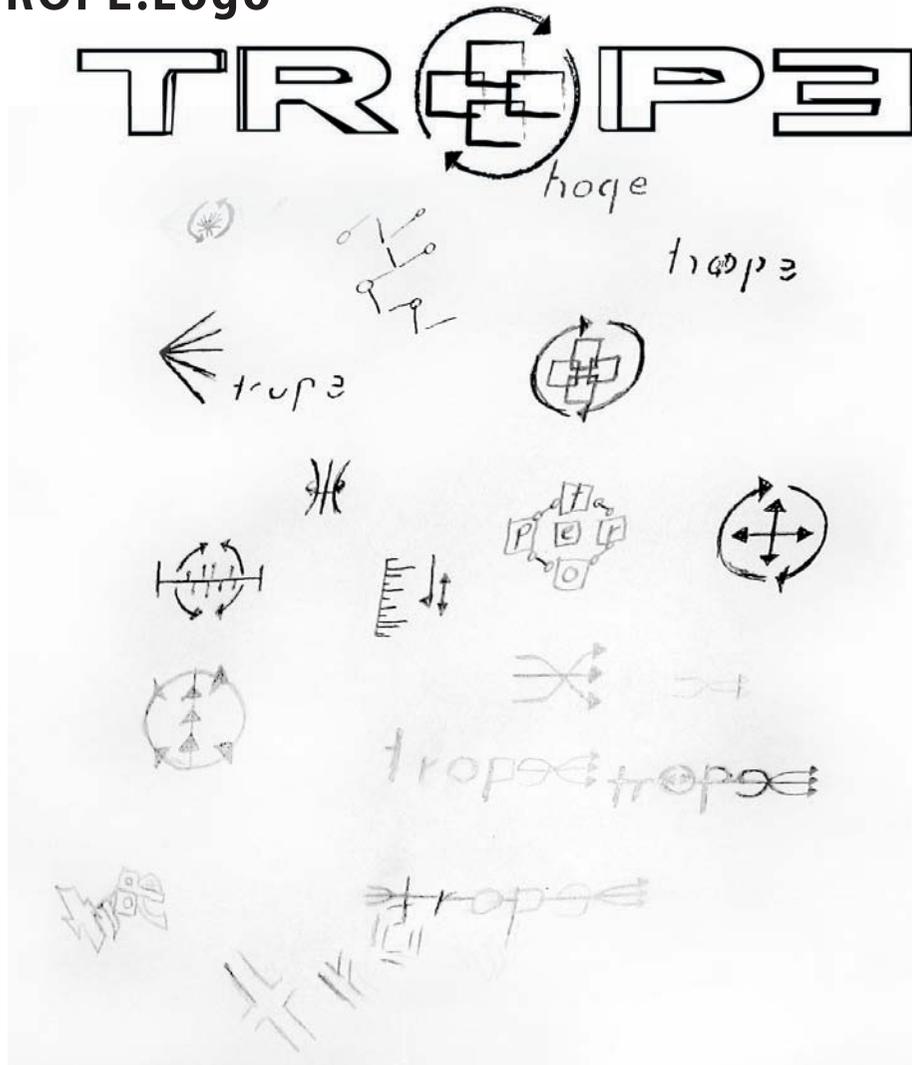
Trope.Webseite.Musiker.Max Melters



TROPE.Webseite.Flowchart

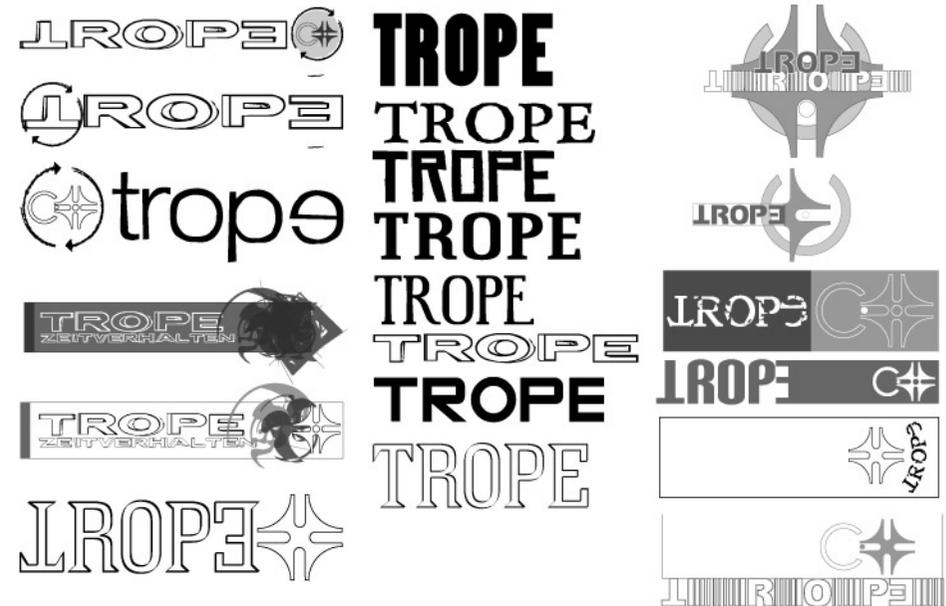


TROPE.Logo

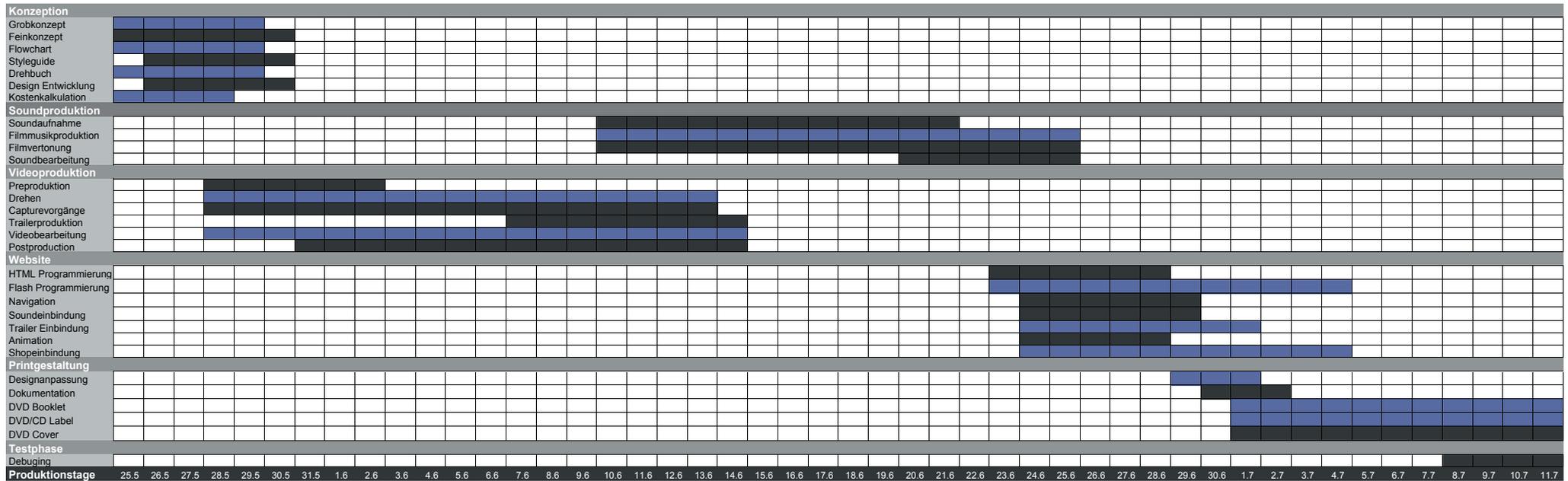


Die Trope ist in ihrer zu eigenen Gestalt grundsätzlich eben nicht darstellbar, sondern nur verstehbar. Zur Veranschaulichung des Filmnames ist jedoch zunächst ein Gestaltungsansatz unbedingt notwendig. Auf Grund der verschiedenen Richtungen, die in Trope der Film angezeichnet werden war der Entwurf mehrerer Logos mit einer unterschiedlichen symbolischen Wegweisung, bzw. Hilfestellung nötig.

Der schließlich gewählte Kreis stellt das Prinzip der ständigen Widerkunft dar. Die in ihm enthaltenen Vierecke verkörpern die Bestandteile, bzw. Pfeiler des programmatischen Ablaufs des Films. Das gespiegelte „E“ vervollständigt den geschlossenen Kreis der Filmlogik. Der „ruff-style“ der Typo und der Kreis Kontur ist ästhetisch bedingt frei gewählt worden.



## TROPE.Treatment



## TROPE.Storyboard

1	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	<b>Treppenhaus</b> Thomas bewegt sich vom obersten Stockwerk hinunter bis zum Flur Parterre. Er steigt gemächlich die Stufen hinab. Die Szene ist wiefolgt ausgeleuchtet: Ein viereckiger Sport leuchtet vom Parterre aus nach oben in das Treppenhaus. Thomas beut sich aus diesem Grund häufiger in den Abgrund, um Teile seines Gesichts sichtbar zu machen.	Einstellung: Halbtotale/Totale auf Thomas, CloseShots auf einzelne Körperteile, mehrere Einstellungen Location: Treppenhaus in Burbach Kamerabewegung: nein	Sound/Ton: Das Knarren der Treppenstufen, das Quietschen der Haut am Handlauf, Atemgeräusche werden vom Kameramikrofon aufgenommen	
	<b>Händewaschen</b> Thomas wäscht sich die Hände in seinem Waschbecken.	Einstellung: Close-Shot von oben auf Waschbecken, Wasserhahn und Becken Location: Badezimmer in Thomas Wohnung Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Wasser und Glurpsen Dialog: nein	
	<b>Aschenbecher</b> Michael kratzt mit einer Zigaretten-Schneipe in einem Druck-Teller Aschenbecher.  Die Situation soll nur langsam erschließbar sein (zuerst die Wahrnehmung des Kratzgeräuschs, dann das optische Gegengewicht.	Einstellung: Close-shot auf Sessel und Aschenbecher Location: Michaels Wohnzimmer Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Mit Richtmikrofon auf den kratzenden Zeigefinger und die Textil-Faser Dialog: nein	
	<b>Bau</b> Max sitzt im Park und bläst in sein Saxophon, ohne einen Ton zu erzeugen. Klappenbewegungen und Blasgeräusche wechseln sich ab. Perspektivisch soll die Szene wieder expressionistisch aussehen.	Einstellung: Amerikanisch mit Fluchtpunkt in die Baumkrone - Max im unteren Bereich. Location: Godesberger Park Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Saxophon, Umgebungsgeräusche Dialog: nein	

5	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	<b>Crossgolf</b> Michael schlägt Steine ab.	Einstellung: Totale von Michael (nicht frontal) Location: Kiesgrube in Borheim/Hersel Kamerabewegung: nein	Abschlagsound der Steine, Wucht des Schlags und Umgebungsgeräusche aus der Kiesgrube	
	<b>Strand</b> Michael sitzt auf einer Steinkrippe am Rhein, zerbricht Stöckchen. Im Hintergrund passieren Schiffe - Strandatmosphäre	Einstellung: amerikanisch, Michael von der Seite zum Fluchtpunkt in der Mitte des Bildes orientiert Location: Strand des Ruderclubs in Oberkassel Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Wasserplätschern, Schiffsound, sonstige Umgebung Dialog: nein	
	<b>Sofaskratchen</b> Einer der Darsteller sitzt auf Michaels Sessel und erzeugt Scratch-Geräusche mit dem Fingernagel eines Fingers.  Der Klang und die Geschwindigkeit variieren während des Laufs, sodass die einzelnen Fasern klingen.	Einstellung: Close-Shot auf die Hand - sich bewegenden Finger und einen kleinen Ausschnitt der Sofalehne Michaels Wohnzimmer Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Audio-Take mit Sennheiser Stereo-Mikrofon - sehr nah an der Hand dran. Kopfhörer zur genauen Sound-Kontrolle Dialog: nein	

8	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	<b>Drehpanorama</b> Max dreht sich um sich selbst. Die Wirkung ist wie auf einem Drehteller. Max wird von unterhalb aufgenommen. Max sollte sich bei der Drehbewegung mit dem Kopf bewegen (Seitenblicke, oben-unten)		Einstellung: Closeshot auf Max (mit Schultern).  Location: Kurpark in Bad Godesberg  Kamerabewegung: Max hält die Kamera selbst	Ton/Sound: Scharren der Füße im Kies (Drehgeräusch). Das Kameramikrofon zeichnet auf.  Dialog: gering: Max lacht oder sagt eunendlich etwas in Kamerarichtung oder in einer andere Richtung

9	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	<b>Fades</b> Max vollzieht Handlungen - Impressionen - in seinem Wohnzimmer. Dabei werden graduelle Bewegungen ein- und ausgefadet. Diese Strips werden übereinander gelegt, sodass der Eindruck der Gleichzeitigkeit entsteht.  Max steht im Vordergrund (Close-Shot) - der Raum im Hintergrund wird im Hinblick auf seine Weite, Schärfe, Helligkeit verzerrt.		Einstellung : Totale: eine Einstellung auf Max Wohnung von einer Perspektive, die die gesamte Wohnung in ihrem Aufbau erkennen lässt.  Location: Max Wohnung  Kamerabewegung: nein	Sound: Umgebungsgeräusche

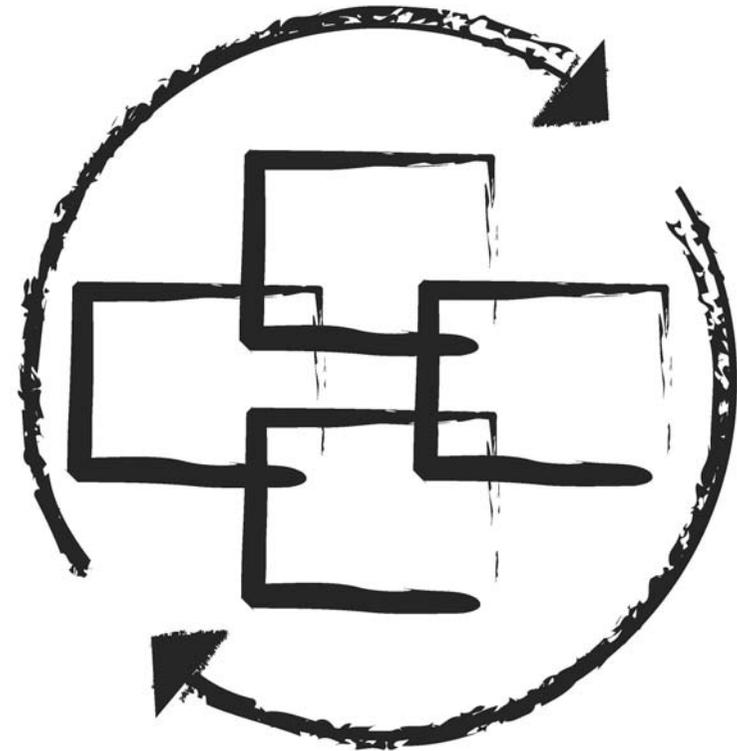
10	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	<b>Chipstüte</b> Max oder einer der Musiker sitzt in einem relativ leeren Raum und holt Chips aus einer Chips-Tüte. - close auf die Tüte und die Hand -  2. Shot: Halb totale: man sieht, dass er die Chips nicht isst, sondern nur an eine andere Stelle gelegt hat - keine Essgeräusche -		Einstellung: Halbtotale auf den Tisch und die Chipstüte (inkl. Hand für den Bewegungsablauf)  Location: Michaels Wohnung, Küche  Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Der Sound wird mit einem Stereomikrofon direkt an der Tischeplatte abgenommen. Das Mikro befindet sich möglichst nah an den aufgehäuften Chips

11	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	<b>Interview</b> Max sitzt an einem Tisch in der Kiesgrube (Bistrotisch(e)). Er spricht in die Kamera (Monolog) simuliert jedoch die Anwesenheit eines Gesprächspartners  ODER:  Max sitzt in einem Cafe, sonst wie oben		Einstellung: Halbtotale von Max; eine Einstellung etwa in Augenhöhe  Location: Markus Schänke direkt neben dem Musikerhaus  Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Max Stimme wird mit einem Stereomikrofon über seinem Kopf abgenommen.  Dialog: ja - Max simuliert das Anwesendsein eines Gesprächspartners und spricht direkt in die Kamera

12	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	<b>Verzerrung</b> Julians Gesicht (Kopf) wird per Bluebox (o.a. Farbe) aufgenommen. Er bewegt sich nur geringfügig - im besonderen wechselt er jedoch seinen Gesichtsausdruck.  Im Hintergrund verändert sich ein Zimmer des Hauses (Michaels Wohnzimmer) nach den Kriterien der Schärfe, Verzerrung. Die Anordnung ist luminanz-mäßig und prioritäts-seitig gewechselt -> vorne dunkel, hinten hell.		Einstellung: Julian im Close-Shot, der Hintergrund in der Totale  Location: Julians Arbeitsbereich oder Michales Wohnzimmer  Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Julians Atemgeräusche werden direkt von seinem Gesicht abgenommen oder in der Musik-Postproduktion nachträglich aufgezeichnet  Dialog: nein

13	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	<b>Anziehen</b> Zeitliches Experiment: Das "Kleiden" erfolgt nicht chronologisch ! Ob der Darsteller sich gerade an- oder auszieht, wird nicht klar.		Einstellung: mehrere/alles in close-shot Detailansichten sind hier sehr wichtig.  Location: Wohnung von Max  Kamerabewegung: nein	Ton/Sound: Der Klang der Textilien, die über die Haut streifen oder das Aneinanderreiben der einzelnen Stoffe selbst. Der Sound muss direkt und extrem nah am Körper von Max abgenommen werden.

14	Video	0:04:00	Film Tip	Edit Tip
	<b>Verfolgung</b> Die Kamera verfolgt Julian durch einen Säulenparkur. Julian ist dabei nur von hintenzu sehen. Er sieht sich mehrmals um, um der Szene einen veritablen Verfolgungscharakter zu geben. Das Tempo seines Walks sollte von Zeit zu Zeit wechseln.	Einstellung: Totale/Halbtotale von Julian.  Kamerabewegung: ja, während des Laufens mit den Händen gehalten (verwackeln)  Location: Bonner Kunsthalle (nachts)	Ton/Sound: Schritte, Umgebungsgeräusche	
	<b>Kiesgrube</b> Alle Musiker mit Instrumenten Kleidung: dunkler Anzug wenn möglich Tageszeit: Vormittag/Mittag  Alle stehen auf verschiedenen Anhöhen und spielen gleichzeitig.	Einstellung: gemischt/mehrere  Location: Kiesgrube in Bornheim/Hersel  Kamerabewegung: ja / Schwenks	Ton/Sound: Die Geräuschkulisse besteht aus dem Herumspielen der Musiker an ihren eigenen Instrumenten und den Umgenungsklängen der Kiesgrube (Vogelzwitschern und andere Naturklänge)  Dialog: nein	



## TROPE.Schreibtisch

### TROPE DVD mit Apple DVD Studio Pro 1.5

Die Trope-Logik erforderte für die Umsetzung ein gutes und stabiles Authoring-Tool, dass an Scriptingfähigkeiten nichts zurückhält und ebenso diese Fähigkeiten in einer Test / Debug-Umgebung laufzeitdiskret und Scripting-immanent darstellt.

Glücklicherweise stellt Apples DVD Studio Pro in der 1.5 Version bereits einiges an Funktionen zur Verfügung. An Stabilität hapert es jedoch noch ein wenig. Speziell die Bandbreiten-Verifizierung verursacht häufig eine vorzeitige Beendigung des Programms. Die Multiplexing-Funktion des „Build-Disc“ Moduls ist so rigoros, dass es einen häufig zur Verzweiflung treibt. Des weiteren treten nicht selten Fehler bei „Estimated Projectsize“ auf. Hierdurch kann man erst nach dem Multiplexen die tatsächliche Größe der DVD feststellen. Im grossen und ganzen jedoch war DVD Studio Pro die adäquate Lösung für unseren Bedarf.

### Projektplanung und Tests

Der Inhalt der DVD wurde in der Planungsphase wie folgt festgelegt:

15 Videotracks

15 Audiostreams multipliziert mit Faktor 3 (2 weitere Varianten jedes Musikstücks, um die Versatilität noch weiter zu steigern).

1 animiertes / Still-Menue

### Ausführung

Entsprechend der o.a. Ordnung hätten der DVD 10125 Kombinationsvarianten zur Verfügung gestanden. Voraussetzung für diese Varianten-Vielfältigkeit wäre die Möglichkeit gewesen, dass DVD Studio Pro 1.5 parallel 3 verschiedene Layer (1 Video, 2 Audio) verwalten kann.

Diese ist jedoch nicht der Fall.

Allein durch diese Tatsache reduziert sich die Anzahl der möglichen Varianten auf  $15 \times 15 (= 225)$ . Nicht genug; DVD Studio Pro erlaubt nur 8 Audiostreams in einem Track; die Variantenvielfalt reduziert sich hierdurch abermals um das Folgende:  $15 \times 8 (= 120)$ . Dies wäre nach all den vorhergehenden Einschränkungen noch akzeptabel. Das Programm beschert uns jedoch weitere Probleme. Die Bandbreite wurde für die Videotracks bereits so weit heruntersgesetzt, dass dem Grunde nach genügend restliche Bandbreite für die Audiostreams zur Verfügung steht. An dieser Stelle macht uns DVD Studio Pro 1.5 einen weiteren Strich durch die Rechnung: in dieser Anordnung lässt sich das Programm nur auf maximal 4 Audiostreams ein. Werden weitere Streams hinzugefügt, meldet das Programm während des Multiplexens einen Fehler wegen Bandbreiten-Überschreitung.

### Finalisierung / Beurteilung

Dies erlaubt dann schließlich  $15 \text{ Videotracks} \times 4 \text{ Audiotracks} = 60$  Varianten.

Zudem reagiert DVD Studio Pro 1.5 nicht auf die in der Scripting-Reference angegebenen Schritte ! Auf Grund dieser Tatsache musste die Programmierung aufwendig verändert und angepasst werden. Die einzelnen Code-Schritte (Variablen-Initialisierung, Cache-Validierung, Random-Generator) wurden für die Video Tracks in einzelne Scripts gesetzt, um Laufzeitfehlern vorzubeugen. Für die zufällige Auswahl der Audiostreams wurde in ein einziges Script gesetzt, da dieser Prozess nur innerhalb eines „Prescripts“ prozediert

werden kann (Audiostreams liegen im Track selbst). Dies kann u.U. zu Redundanzen führen - eine Problemlösung ist derzeit jedoch nicht zu finden.

Im Großen und Ganzen ist DVD Studio Pro 1.5 ein nettes Programm für das DVD-Authoring, hinterlässt jedoch im Bereich des Asset-Managements und des Scriptings einen eher unbefriedigenden Eindruck.

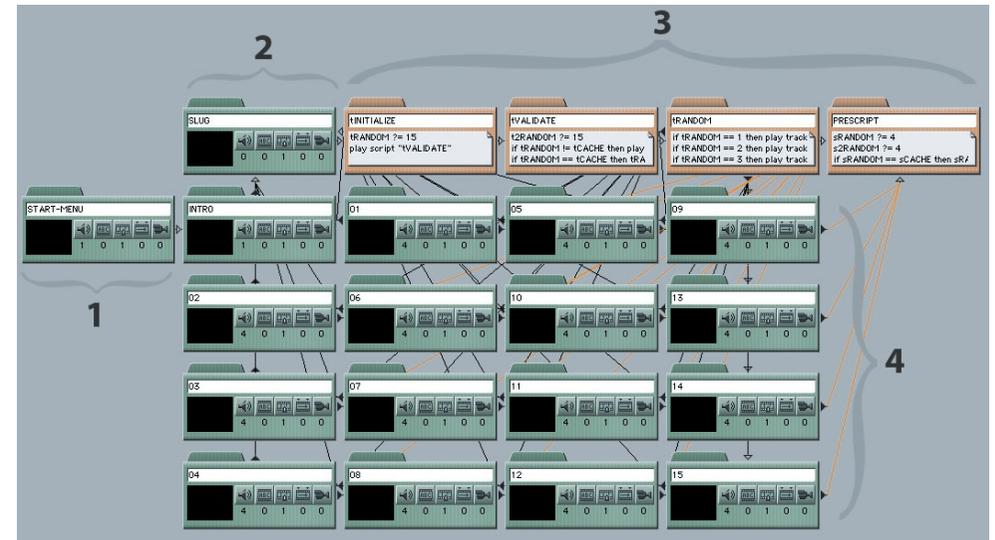
**Veranschaulichung:**

Variable Names	
Variable 1	tRANDOM
Variable 2	sRANDOM
Variable 3	tCACHE
Variable 4	sCACHE
Variable 5	t2RANDOM
Variable 6	s2RANDOM
Variable 7	G
Variable 8	H

**1.1 Basis - Variablen**

1) Globale Variablen zur späteren Verwendung für die Random-Scripts

**1.2 Zufälliger Ablauf**



1.2.1 (Punkt 1 im Schema)

DVD Menü mit Start Funktion

1.2.2 (Punkt 3 im Schema)

Der Slug ruft nach Ablauf das erste Skript „tINITIALIZE“ auf.

1.2.3 (Reihenfolge wie unter Punkt 3 des Schemas)

**Script "tINITIALIZE" :**

```
tRANDOM ?= 15
play script "tVALIDATE"
```

### Script "tVALIDATE":

```
t2RANDOM ?= 15
if tRANDOM != tCACHE then play script "tRANDOM"
if tRANDOM == tCACHE then tRANDOM += 1
if tRANDOM >= 15 then tRANDOM = t2RANDOM
play script "tRANDOM"
```

### Script "tRANDOM":

```
if tRANDOM == 1 then play track "01"
if tRANDOM == 2 then play track "02"
if tRANDOM == 3 then play track "03"
if tRANDOM == 4 then play track "04"
if tRANDOM == 5 then play track "05"
if tRANDOM == 6 then play track "06"
if tRANDOM == 7 then play track "07"
if tRANDOM == 8 then play track "08"
if tRANDOM == 9 then play track "09"
if tRANDOM == 10 then play track "10"
if tRANDOM == 11 then play track "11"
if tRANDOM == 12 then play track "12"
if tRANDOM == 13 then play track "13"
if tRANDOM == 14 then play track "14"
if tRANDOM == 15 then play track "15"
```

### Script „PRESCRIPT“:

```
sRANDOM ?= 4
s2RANDOM ?= 4
if sRANDOM == sCACHE then sRANDOM = s2RANDOM
if sRANDOM == 1 then setAudioStream 1
if sRANDOM == 2 then setAudioStream 2
if sRANDOM == 3 then setAudioStream 3
if sRANDOM == 4 then setAudioStream 4
tCACHE = getCurrentTrack()
sCACHE = getAudioStream()
```



### 1.2.3 Die Tracks (Punkt 4 im Schema)

Die Tracks beinhalten die je eine Video-Dateien und je vier Audiostreams.

Container: Vorspann / Szenen 1-15

### 1.2.4 Ablaufplan der Tracks 1-15

Name	aschenbecher	baum	chips	crossgolf	drehpanorama	fades	händewaschen	interview	sofaskratchen	strand	treppenhaus	verzerrung	anziehen	verfolgung	kiesgrube
Track/AudioStream	Track 01	Track 02	Track 03	Track 04	Track 05	Track 06	Track 07	Track 08	Track 09	Track 10	Track 11	Track 12	Track 13	Track 14	Track 15
AudioStream01	original	original	original	original	original	original	original	original	original	original	original	original	original	original	original
AudioStream02	chips	interview	verzerrung	drehpanorama	treppenhaus	strand	verfolgung	aschenbecher	crossgolf	baum	händewaschen	kiesgrube	fades	sofaskratchen	anziehen
AudioStream03	treppenhaus	verzerrung	drehpanorama	händewaschen	interview	kiesgrube	strand	aschenbecher	chips	sofaskratchen	anziehen	crossgolf	fades	verfolgung	verfolgung
AudioStream04	drehpanorama	händewaschen	strand	interview	baum	verfolgung	treppenhaus	chips	kiesgrube	aschenbecher	anziehen	fades	sofaskratchen	crossgolf	verzerrung

### TROPE Filmschnitt mit Final Cut Pro 3/4

Für den Schnitt des Films (der einzelnen Szenen) war ein zuverlässiges Tool mit vielen Applikationsmöglichkeiten und -varianten für Farbkorrektur, Keying und Maskierung notwendig. Zusätzlich war die Exportmöglichkeit in einen mpeg 2 -Stream direkt aus der Anwendung gewünscht. Der Funktionsumfang von Final Cut Pro 3 war in diesem Fall genau der passende, wenn auch Final Cut die Bedarfsdeckung weit überschreitet und somit bei ungeübter Hand leicht zu Verwirrungen führen könnte.

### Projektplanung und Tests

Entsprechend des Ablaufplans der DVD musste der Film in 4 minütige Clips sequenziert werden. Besonderes Augenmerk musste auf die Synchronität zwischen Video- und Audiospur gerichtet werden. Es stellte sich nach einigen Sichtungen heraus, dass das Videomaterial in jedem Fall ganzheitlich korrigiert werden musste, um Homogenität, nicht zuletzt auch wegen einer gewissen dramaturgischen Notwendigkeit, herzustellen.

### Ausführung

Die fertig geschnittenen Clips wurden mit einer doppelten Luma-Stanzmaske belegt, die je nach Bedarf entweder im RGB oder Alpha Bereich abgestimmt wurde. Auf diese Weise stellte sich ein sehr authentisch wirkender Kontrast ein, der insbesondere Weiß und Schwarz sehr schön hervorhob, jedoch nicht exaggerierte.

### Finalisierung / Beurteilung

Nach diesem Prozess wurde alle Clips mitsamt ihrer Audiospuren in mpeg 2-Streams (.m2v, 3MBit/s) / PCM 48.000 kHz Dateien (.aif) exportiert. Die Audiospuren wurden direkt an die für den Soundtrack zuständigen Musiker weitergegeben und nachvertont.



## TROPE.Kompression mit Cleaner 6

Um unsere Video Rohdaten fürs Internet so zu komprimieren das jeder User diese schnellstmöglich downloaden bzw. betrachten kann, haben wir Discreet Cleaner 6 verwendet. Da das Ausgangsmaterial vom Trailer ca. 650 MB betrug, war es recht schwierig diese Daten qualitativ ansehnlich zu komprimieren. Dennoch sollte die Dateigrösse bezüglich der Bandbreite recht klein ausfallen. Cleaner erwies sich als einziges Programm was in diesem Fall ein akzeptables Ergebnis brachte. Auf der Internetseite bieten wir für Mac-User das QuickTime Format und für Windows-User das Windows Media Format an. Zu jedem Format bieten wir zwei Dateigrössen mit unterschiedlicher Auflösung an.

## Cleaner Einstellungen für QuickTime:

Output: QuickTime (.mov) Flatten/cross platform, fast start, Optimized for streaming

Tracks: Process video, Process audio

Image: Manual crop, Image size 240/420 x 135/236, Deinterlace, Shapen, Noise reduce

Adjust: Gamma 15, Brightness -5, Contrast 5

Encode: Sorenson Video 3 Compressor, Millions of colors, Spatial 60%, 25 fps, No keyframes

Audio: MP3, 48.0 kbits/s, CBR, 24.000 kHz, stereo, Standard quality

Ergebnis: 420 x 236 QuickTime 14,3 MB  
240 x 135 QuickTime 5,1 MB

## Cleaner Einstellungen für das Windows Media Format:

Output: Windows Media

Image: Image size 240/420 x 135/236, Deinterlace, Noise reduce

Audio: 48.0 kbits/s, 16-bit samplet at 32.000 kHz

Ergebnis: 420 x 236 Windows Media 6,8 MB  
240 x 135 Windows Media 5,7 MB



## TROPE.Booklet mit InDesign/Photoshop/Omnipage

### Projektplanung und Tests

Das Trope Buch sollte genauso informativ wie anschaulich werden. Das Format des Buchs bestimmt sich durch das Format der DVD-Hülle. Somit ergab sich für das Buch ein Seitenformat (ausgefaltet) von 240x180 mm zusätzlich durfte es eine bestimmte Dicke nicht überschreiten um noch in die in der DVD-Hülle vorgegeben Pässeinrichtung gesteckt werden zu können.

Die Letterboxen oben und unten auf den Seiten sollten das anamorphotische 16:9 Format widerspiegeln. Weiterhin wurden sie dazu genutzt, wiederkehrende Elemente (Seitenzahlen, TROPE-Logo) einzubinden. Um auf den wenig vorhanden Seiten viel Text/Information wiederzugeben entschieden wir uns für ein Layout mit 2 Spalten pro Seite - die Bilder sollten nach Möglichkeit in den Text einfließen oder bestimmte Textpassagen abschließen.

### Ausführung

Die Texte wurden teilweise abgetippt oder mit Hand einer Zeichenerkennungssoftware (Omnipage) digitalisiert. Der von den Darstellern angefertigte Text (jeder verfasste einen Text über jemand anderen) sollte besonders hervorgehoben und mit Portraitaufnahmen in Verbindung gebracht werden. Dies wurde durch ein leicht transparentes Papier erzeugt. Dadurch ergab sich auch die Anordnung der Portraitaufnahmen (Seite 2, Seite 27).

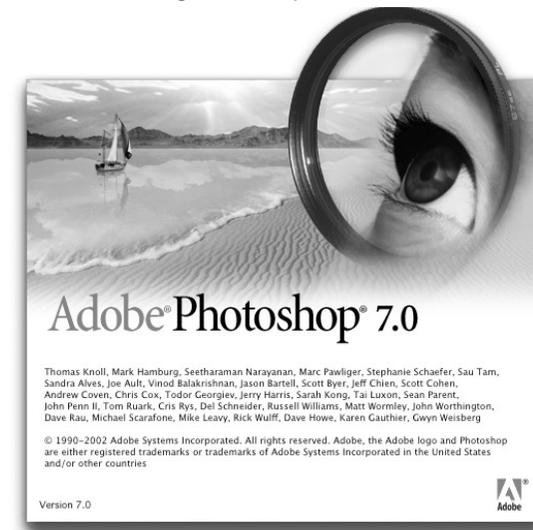
Da das Buch im hochwertigen Offsetverfahren gedruckt werden sollte musste festgestellt werden ob die Qualität der Bilder ausreichend ist. Hierbei half der gewählte Druckbetrieb weiter. Ein Foto wurde zur Prüfung belichtet und die Qualität als absolut befriedigend bewertet. Im Laufe dieser Tests kam es zu einer Umstimmigkeit in der Bild/Farb-Anpassung. Bei einem reinen Graustufendruck ist es wichtig, dass die Farben niemals

100% bzw. 0% Farbdichte haben. Denn jede Farbe bekommt bei Offsetdruck noch eine Zuwachs an Dichte. Somit war eine Bildbearbeitung aller verwendeten Bilder in Adobe Photoshop 7.0 nötig.

Nach umwandeln des Bildmaterials in Graustufen ist es möglich über die Informationspalette die Farbdichte auszulesen, wenn diese nicht innerhalb des vorgegebenen Bereichs lag mußte man die Hoch-/Tief-/Mitteltöne über die Variationsmöglichkeiten entsprechend ändern.

Ein Vorteil im Zusammenspiel von InDesign und Photoshop ist die Möglichkeit, ein Grafikformat zu wählen, das keine Qualitätsverluste mit sich brachte aber dennoch Alphakanäle speichern kann. Hier entschieden wir uns für das PSD Dateiformat. Durch die Alphakanäle kann der Beschneidungspfad aus Photoshop an InDesign übergeben werden. Dies erleichterte den Umfluss vom Text erheblich.

Mit Hilfe der Letterboxen, den Graustufen und den Darsteller-Bildern konnte der „Look“ des Films im Buch wieder mediengerecht exponiert werden.



## TROPE Website mit Dreamweaver MX

Über die Vorzüge von Dreamweaver MX ist hinlänglich in Fachmagazinen berichtet und geschwärmt worden. Für die Gestaltung der TROPE Website spielten besonders die Layerverwaltung und die Timeline eine wichtige Rolle. Das Hinzufügen und Verwenden von „Verhalten“ war ein essentieller Bestandteil der Site-Programmierung.

### Projektplanung und Tests

Zu Beginn der Konzeption für die TROPE Website und auch während der Planungsphase flossen in der TROPE Crew immer wieder Bedenken in puncto Flash-Verwendung ein. Zwar hat sich Macromedias Flash in den letzten Jahren im Web-Bereich zweifelsohne phänomenal renommiert, doch haben gerade ältere User immer wieder ein Problem mit dem Herunterladen und Installieren (Aktualisieren) der Players. An dieser Stelle kann natürlich ein Einwand eingeschoben werden: Man kann doch einfach eine Flash-Detection machen. Ja, kann man. Dieser Ansatz kann natürlich weitergedacht und ausgeführt werden. Die Überlegung der TROPE Crew war jedoch abschliessend folgende: Der Bedarf ist mit einer DHTML Seite vollends gedeckt. Die, unter Umständen, kommunizierte „Klicki-Bunti“ Absicht soll keinesfalls auch nur im Ansatz entstehen. Da die Größe der Site ohnehin nicht eines erheblichen Download-Vorgangs bedarf, fällt das Platz- und Bandbreitenproblem nicht ins Gewicht. Alle gewünschten Effekte würden mit Flash nicht wesentlich anders Aussehen. Der cross-platform Kompatibilitäts-Aspekt wurde durch eingehende Abstimmung der Seite auch mit DHTML gewährleistet.

### Ausführung

Zunächst wurde die Aufteilung und Ebenen-Anordnung der Site-Bestandteile in Adobe Photoshop 7.0 ausgestaltet. Für die Ebenenüberlagerung war der Export in GIF- und JPEG Dateien wichtig. Um dem Konzept der gewollten Ebenenüberlagerung (wie in Flash durch den Alpha-Kanal in GIF- und PNG Dateien) treu zu bleiben, musste gelegentlich auf den partiellen Austausch des Hintergrundlayers in Content-Ebenen zurückgegriffen werden.

### Design

Das Design wurde an alle anderen Medien um den Film angepasst und nach den Gesichtspunkten des Webdesigns angeglichen. Ziel war es auch hier, die Stimmung des Films dem Medium gerecht einzubetten.

### Programmierung der Shop Funktion

Durch den Einsatz von PHP4 konnten die Sicherheit und der reibungslose Ablauf des Bestellvorgangs gewährleistet werden. Im Bestellformular (HTML) gibt der User seine Daten ein und schickt das ausgefüllte Formular durch den Submit-Button an eine PHP Datei. Diese Datei verarbeitet alle in die INPUT Felder eingegebenen Daten weiter. Innerhalb der Datei werden zwei E-Mails prozessiert. Eine geht an den User (Bestellbestätigung / Berechnung des Gesamtbetrags in Euro / Bestelldatum / Bankverbindung), die andere geht an den TROPE Shop (Bestelldaten, Kundendaten, Datum). Nach diesem Prozess wird der User via PHP Dokument wieder auf die Hauptseite der Webseite geleitet.

### Programmierung des Preloaders

Um eine komplette Erstansicht der Seite zu garantieren, führte kein Weg an einem Preloader vorbei. Für diesen Zweck bot sich ein Script in Javascript sehr gut an. Zunächst werden die zu ladenden Dateien in Arrays geschrieben. Diese Arrays werden dazu verwendet, mit Hilfe von einer Schleife, die Dateien in einen unsichtbaren Layer zu laden. Bei Abschluss dieses Ladevorgangs (Image Tags wurden entsprechend der in den Arrays definierten Dateien erzeugt) verweist eine REDIRECT Funktion auf die Hauptseite.

### Finalisierung / Beurteilung

Durch den Einsatz von Dreamweaver MX war dieser Arbeitsbereich sehr angenehm, wenn auch die Laufzeitstabilität der Anwendung zuweilen unglücklich unsolid ist. Störend sind weiterhin Darstellungsfehler im Ebenenfenster und Blockaden beim Wechsel von Timeline-Verhalten zu Bild/Ebenen-Verhalten.

## TROPE.Multimedia CD mit Macromedia Director MX

### Planung

Um den Informationsgehalt der Filmmusik Audio-CD zu erweitern, wurde überlegt eine Hybrid CD zu produzieren. Diese Anwendung soll zusätzliche Informationen über Musiker/Darsteller geben. Somit gibt es eine Bildergalerie vom Set, ein Outtakes Video und einen Trailer um nähere Informationen nahezubringen.

### Testphase

Da mit DIRECTOR MX der FLASH MX Movieimport gewährleistet ist, wurden alle Videos nicht als QuickTime Movie in DIRECTOR MX importiert, sondern als FLASH Movie. Diese neue Funktion in DIRECTOR MX ermöglicht insgesamt die Dateigrösse zu minimieren und ermöglicht jedem Betrachter ohne QuickTime Player die Anwendung zu starten.

### Ausführung

#### Bildergalerie

Um die Bildergalerie umzusetzen, mussten wir jedes Vorschaubild in FLASH MX als Button definieren. Die Möglichkeit alle Einzelbilder incl. Filmstreifen in Flash zusammensetzen war jedoch sehr begrenzt und zeitaufwendig. Um diesen unnötigen Arbeitsaufwand zu umgehen wurden alle Bilder in ILLUSTRATOR 10 als kompletter Filmstreifen erstellt und als SWF File in FLASH MX importiert. Der Filmstreifen wurde dann als Movieclip animiert und die Scrollbuttons via ActionScript als Steuerung des MovieClips programmiert. Per „click“ auf das Vorschaubild wurde dann über den Instanznamen der Bilder auf die Library in FLASH MX zugegriffen und die „grossen“ Bilder aufgerufen.

## Videoeinbindung in Macromedia Director MX

Um die DIRECTOR MX Anwendung plattformunabhängig zu gestalten wurden die Videos aus Final Cut Pro als QuickTime Movie exportiert und diese via CLEANER 6 auf 320 x 180 mit Sorrenson 3 komprimiert. Unser Ziel war es jedem Benutzer, auch ohne QuickTime Player, die Betrachtung der Anwendung zu ermöglichen. Um dies umzusetzen wurden die komprimierten QuickTime Movies in FLASH MX importiert und als SWF File in DIRECTOR MX importiert. Da DIRECTOR MX das FLASH MX Plugin beinhaltet ist es für jeden möglich die Anwendung ohne jegliche Installation zu starten.

## Gesamtaufbau der Multisession Hybrid CD

### 1. Audiomaterial (Filmmusik)

Zunächst wurde der Audio-Content als Session auf eine CD gebrannt. Im Anschluss wurde der Hybrid CD Content als abschliessender Vorgang auf die CD gebracht. Hierbei fand Roxio Toast Titanium 5.2 Verwendung.

### 2. Hybrid Teil

#### 2.1 Windows Volume

Hierbei fand Roxio Toast Titanium 5.2 Verwendung. Der ISO Teil (Windows) wurde entsprechend der Konvention eingepflegt. Er verfügt über einen Autostart und ein spezielles Icon als CD Symbol (Arbeitsplatz, Explorer).

#### 2.2 Mac Volume

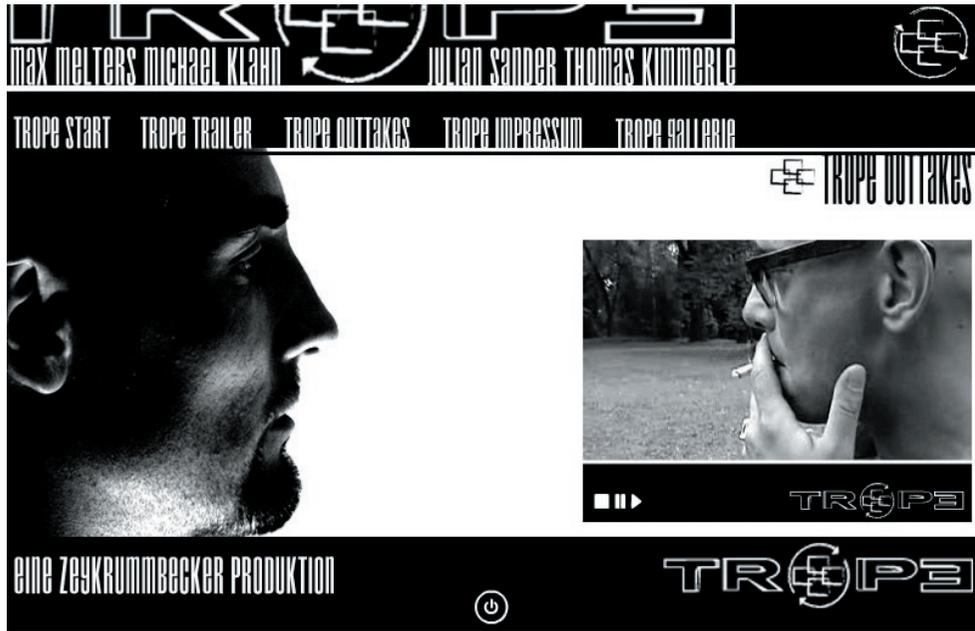
Parallel zu Punkt 2.1 wurde der Mac Teil eingerichtet. Da Toast hier etwas anders verfährt als beim ISO Teil, musste zunächst ein temporäres Volume in der grösse der Director MX Projektor Datei erstellt werden. Auf dieses Volume wurde dann der Mac-Projektor kopiert. Dieses Volume diente in Toast als Quelle. Das temporäre Volume sowie die Mac-Projektor Datei wurden mit einem TROPE Icon verziert.



Trope.Hybrid-CD.Start

Trope.Hybrid-CD.Impressum





Trope.Hybrid-CD.Outtakes

Trope.Hybrid-CD.Gallerie



## TROPE.Styleguide - Grundelemente

### Das Logo

Im Logo werden verschiedenen Elemente des Films dargestellt. Durch die vier Rechtecke werden die 4 Minuten Laufzeit der einzelnen Clips visualisiert, ebenfalls das es sich um eine Vielzahl von Clips handelt die den Film zum „Ganzen“ werden lassen. Die Pfeile in Kreisform des Logos sollen den im Film benutzten „Zufallsgenerator“ widerspiegeln. Den Ersatz des Buchstaben O durch die Grafik soll verstärkt die einzelnen Clips im Film als „Ganzes“ darstellen. Der Versatz in den Buchstaben des Logos soll eine gewisse Unklarheit zeigen, was ein Hauptbestandteil des Films ist. Die Gestaltung mit zwei unbunten Farbtönen -Schwarz und Weiss- lehnt auch im Logo an den Film an.

### Die Typografie

Hauptverwendungszweck der einzelnen Schriften

#### Website

Gesamtgröße	600 x 450 px
Navigation	Droid 12 Pt, 14 Pt
Betonte Textelemente	Droid 12 Pt, 14 Pt
Texte	Myriad 12 Pt

#### Hybrit CD

Navigation	Droid 12 Pt, 14 Pt
Betonte Textelemente	Droid 12 Pt, 14 Pt
Texte	Droid 14 Pt

#### Buch

Betonte Textelemente	Droid 16 Pt
Texte	Myriad 9 Pt

#### Film

Typoanimation Vorspann	Droid 16 Pt
------------------------	-------------

### Das Farbklima

Da der Film komplett in Schwarz/Weiss angelegt wurde, wär es eher unpassend Farbelemente zu benutzen. Alle Texte, Logos und Grafiken sind in Schwarz/Weiss oder Graustufen gehalten.

### Grafische Elemente

Die Hauptfarbe Schwarz wird in allen Printdokumentationen und auf der Website in unterschiedlichen grafischen Elementen aufgegriffen. Die 16:9 Farbbalken werden in allen Dokumentationen und Broschüren benutzt. Teilweise werden Grafische Elemente des Logos in die Balken in Weiss eingebunden. Die Farbbalken sind einer festen Grösse zugeordnet. Die Höhe beträgt 3 cm und die Breite ist je nach Seite und Fläche variabel muss aber die komplette Seite waagrecht einnehmen.

## TROPE.Website

### Interface Design

Grafische Benutzerschnittstellen (Interfaces) sollten dazu dienen, Nutzern eine direkte Kontrolle über die Handhabung von Computer-Anwendungen zu geben. Aufgrund unserer bisherigen Erfahrungen sind die Erwartungen der Anwender an grafische Benutzerschnittstellen sehr hoch - auch in bezug auf Web-Sites. Unser Ziel war es daher, die Bedürfnisse aller potentiellen Anwender zu befriedigen und Web-Technologien zu diesem Zweck einzusetzen. Man sollte nicht vom Leser verlangen, daß er sich einfach an eine Benutzerschnittstelle anpaßt.

Das Ziel war es, dem Anwender über den aller kürzesten Weg einen Zugang zu Informationen zu ermöglichen. Wir wollten den Nutzer nicht zwingen mehr Schritte zu gehen als unbedingt notwendig. Das bedeutete für uns eine effiziente Informationshierarchie zu entwerfen. Studien zum Thema Benutzerschnittstelle haben gezeigt, daß Anwender Menüs mit einem Minimum von fünf bis sieben Links und informationsreiche Bildschirmseiten mit vielen Wahlmöglichkeiten gegenüber Menüverschachtelungen über mehrere Ebenen hinweg und Seiten mit weniger Wahlmöglichkeiten bevorzugen.

### Navigation

Um dem Benutzer nicht in evtl. „DeadEnds“ zu treiben gibt es auf [www.trope-derfilm.de](http://www.trope-derfilm.de) auf jedem Screen ein und dieselbe Navigationsleiste um Verwirrungen aus dem Weg zu gehen. Über diese Leiste können Seiten direkt angesprochen werden ohne die Vor- und Zurückbuttons des Browsers zu benutzen. Anstelle der Browserbuttons haben wir die Kapitelbezeichnungen in der Navigationsleiste grafisch dargestellt und als Button konzipiert.

Im Kapitelpunkt „Film“ gibt es auf [www.trope-derfilm.de](http://www.trope-derfilm.de) eine animierte Menüleiste die 4 Unterkapitel darstellt. Bei Auswahl einer der Unterkapitel verschwindet die Menüleiste sofort um dem Nutzer den vollen Sichtbereich zu gewährleisten. Ansonsten gibt keine unnötigen Animationen um die Site so einfach und informativ wie möglich zu gestalten.

### Site Design

Bestandteil der Trope.Website sind wie auch bei Trope.Buch, Trope.CD und Trope.DVD die 16:9 Letterbox, welche als Grafisches Element am Ober- und Unterrand der Website anliegt. Um das kompakte und einheitliche Design vom Trope-Projekt zu unterstützen, werden auch hier Bilder von Darstellern in Verbindung mit Typografie verwendet. Die Grafik von dem Hauptdarsteller „Max Melters“ dient als Orientierung links vom Screen. Hinter dieser Grafik werden kontinuierlich Ebenen mit Informationen der Kapitel ausgetauscht.

### Struktur der Site

Wenn man sich mit dem World Wide Web befasst, wird man unausweichlich auf Hinweise über Hypertext und Hypermedia stoßen. Die Computerpublikationen sind heute voll von nebulösen Theorien, denen zufolge Web-Dokumente irgendwie „alles mit allem verbinden“ können. Der Schluß daraus wäre, daß uns das Web von einer der größten Schwierigkeiten der Präsentation von Informationen befreien könnte - nämlich von der Aufgabe, für den Benutzer eine interessante und verständliche Informationsquelle zu schaffen und ihr eine logische Struktur zu geben. Nichts könnte weiter von der Wahrheit entfernt sein. Wenn man selbst nur eine vage Vorstellung davon hat, in welchem Zusammenhang ein Teil der Site mit anderen Bereichen steht, und wenn man keinen verständlichen Text oder kein klares Organisationsbild anbietet, werden unsere Benutzer das bald erkennen und nach anderem, besser organisierten Material Ausschau halten. Die Site ist so strukturiert dass der User sich je nach Interesse schnell und direkt über seine Interessen informieren kann. Alle Informationen der Site sind in einer linearen Hierarchie aufgebaut, somit sind Grundinformationen über den Film bis hin zu DVD Bestellmöglichkeit der Reihe nach sortiert.

## Site Elemente

Eine grundlegende Layout-Entscheidung, die wir für unsere Homepage treffen mussten, ist die, in welchem Maße wir Grafiken einsetzen wollten. Bei kommerziellen Sites geht der Trend rapide zu Menüs über, die aus komplexen Vollseitengrafiken bestehen. Starke Grafiken können zwar sehr gut die Aufmerksamkeit des Betrachters erregen, benötigen aber lange Ladezeiten. Davon sind vor allem Benutzer betroffen, die sich mit Modems oder langsameren Netzwerkverbindungen ins Internet einwählen. Selbst wenn der Benutzer mit Ethernet-Geschwindigkeit (10 Mbits/Sek) auf unsere Web-Site zugreift, kann das Laden von grafischen Menüs um bis zu zehnmal länger dauern als das Laden auf Textbasis. Unsere Entscheidung musste ein "Mittelding" zwischen Vollseitengrafiken und Seiten auf Textbasis ergeben. Da es sich bei uns um eine Filmwebsite handelt, war es unser Ziel viel Bildinformation und Vorfriede auf den Film zu vermitteln und darzustellen. Um dem Benutzer eines Modems die Betrachtung einer Seite mit relativ vielen Bildern zu ermöglichen, wurden unsere Bilder stark komprimiert und die Site mit einer Preload-Funktion versehen. Verschiedene besonders grosse Grafiken werden Site-Intern vorausgeladen.

## Optimieren von Grafiken

Zwar waren wir bei Trope-Der Film nicht an Farbige Bilder gebunden, welche eine grosse Dateigrösse verursachen, jedoch sind hochauflösende schwarz/weiss Bilder nicht wesentlich kleiner. Um diese Bilder nicht unscharf oder verschwommen darzustellen, mussten wir uns für ein akzeptables Bildkomprimierverfahren entscheiden. Da unsere Bilder in einer Ausgangsaufösung von 3008 x 2000 Pixeln aufgenommen wurden, mussten diese zunächst runterskaliert und auf 72 dpi konvertiert werden. Das Ergebnis war bei weitem nicht an einer akzeptablen Dateigrösse. Teilweise wurden die Bilder noch freigestellt was die Dateigrösse zusätzlich verringerte. Am Ende wurden alle Bilder im gif. Format aus ImageReady 7.0 exportiert, was eine Dateigrösse von 2 – 32kb, je nach Bildgrösse, ergab.

## Ebenen

Es gab für uns nur zwei Möglichkeiten eine HTML Seite vom Grundgerüst her aufzubauen. Entweder mit Tabellen oder mit Layern. Tabellen haben den Nachteil, je nach System (PC oder Mac), verschieden dargestellt zu werden. Ebenfalls haben Tabellen keine Möglichkeit animiert zu werden. Somit haben wir uns für den Aufbau einer ebenenbasierten Seite entschieden, welche in allen gängigen Browsern bis auf Opera unterstützt werden. So haben wir die Möglichkeit mit relativ, vielen Ebenen zu arbeiten und diese anwendungsbezogen ein- oder auszublenden. Durch Dreamweaver MX hatten wir die Möglichkeit in einem Ebenencontainerbild mit grossem Inhalt einzeln vorzuladen um eine schnelle Betrachtung zu garantieren.

## Programmierung

Da wir auf der Website auch DVD's vertreiben wollten, mussten wir uns überlegen dies am besten umzusetzen. Wir hätten ein komplettes, per Link zugreifbares, Shoppystem einbinden können was für uns nicht effizient war da es nur ein Produkt gibt und der Aufwand dafür zu zeitintensiv war. Jetzt wird die Bestellung auf der Website per PHP an den Server gesendet welcher dem Kunden eine Bestätigungsemail zukommen lässt und bei uns eine Bestellungsemail einget. Die Website verfügt über einen Preloader, diesen mussten wir via JavaScript einbinden und programmieren um unnötige Ladezeit zu verkürzen.

## TROPE.Multisession-Hybrid CD

### Designelemente

Die Multisession CD, welche in Macromedia Director MX umgesetzt wurde, wird genau wie die Website an den 16:9 Letterboxen aufgehängt um medienübergreifend einen Wiedererkennungswert zu gewährleisten. Die Letterboxen sind mit Bestandteilen des Logos gestaltet. Die fünf verschiedenen Screens werden mit Bildern der Darstellern/Musiker unterschieden und dargestellt. Auf dem Anfangsscreen sind alle Darsteller an die Typo des Musikerspezifischen Instrument angelehnt.

### Struktur der CD

In Trope.Projekt war es uns sehr wichtig nicht „nur“ einen DVD Film zu produzieren, sondern der Zielgruppe zu ermöglichen sehr nah an das Team und die Produktion zu kommen. Dies ermöglichen wir durch diese CD welche dem Betrachter Informationen über Bilder hinter den Kulissen und sog. Outtakes Videos darbietet.

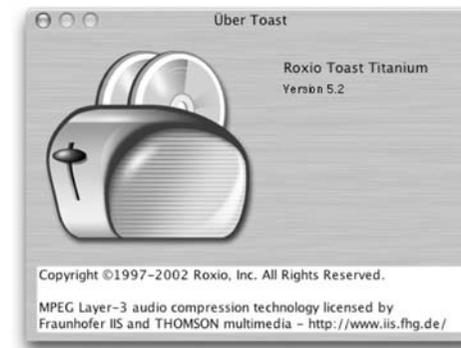
Die Trope Multisession CD ist ebenfalls wie auf der Website in einer komplett linearen Hierarchie strukturiert. Es gibt einen Startscreen und 4 Kapitelscreens wo Videos, Bildergalerie und Kontent enthalten sind. Die Navigation ermöglicht es dem Betrachter benutzerfreundlich von jedem Screen direkt auf alle Screens zu navigieren.

### Videoeinbindung

Alle Videos „Outtakes“ und auch Trailer wurden nach dem Schnitt aus Final Cut Pro exportiert und über Cleaner komprimiert. Als Kompressor haben wir Sorrenson 3 verwendet. Das QuickTime Video wurde in Flash MX importiert und die Videosteuerung via ActionScript programmiert. Das .swf File wurde mit relativ geringer Dateigröße in Director MX importiert. Mit diesem Vorgang ermöglichen wir auch Usern mit älteren Rechnern die CD „ruckelfrei“ zu betrachten.

### Bildergalerie

Die Bilder wurden als Filmstreifen Bild in Illustrator umgesetzt und als .swf exportiert. In Flash wurden alle Thumbnails und Vollbilder eingefügt. Der Filmstreifen wurde mit Buttons belegt. Die Steuerung des Filmstreifens wurde mit ActionScript programmiert.



## TROPE.PRINT

### Booklet

Das Booklet wurde mit InDesign angefertigt. Durch Einbindung der Letterboxen konnten wiederkehrenden Elemente (Seitenzahl, Logo) darin positioniert werden.

### Design

Im Booklet wurden zwei verschiedenen Schrifttypen verwendet:

Myriad 9 Pt  
Droid 21 Pt

Der Fließtext ist in zwei Spalten pro Seite als Blocksatz gesetzt. Teilweise wurden Bilder in den Text platziert.

### Fließtext an Bildern

Um die Darsteller mehr in den Text/Inhalt einzubinden wurde der Fließtext an manchen Stellen um die Darsteller gesetzt. Dabei wurde ein Abstand von 2-3 mm eingehalten.

### Label CD / DVD

Um den Kontrast zwischen schwarz und weiß zu verdeutlichen wurde die DVD überwiegen schwarz gestaltet. Das CD-Label hingegen weiß. Der Darsteller Max Melters wird geteilt auf beiden Medien dargestellt. Dadurch wird beim aufklappen der DVD-Hülle der Zusammenhang zwischen Filmmusik und Film unterstrichen.

