

# P R E C I O U S

## animiertes music video für depeche mode

von niklas briner

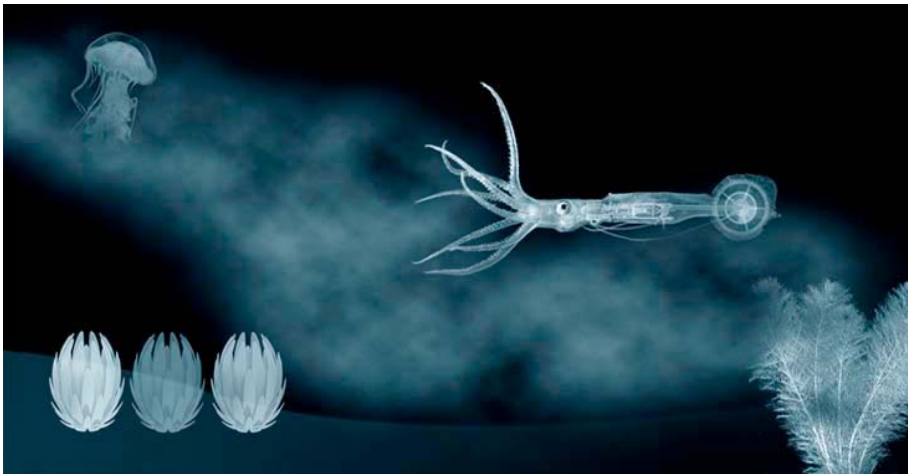
Im Oktober 2005 veröffentlichten die englischen Elektro-Band „Depeche Mode“ nach über vierjähriger Studiopause ihr bislang letztes Album „Playing the Angel“. Die Wahl der ersten Singleauskopplung fiel auf „Precious“, eine sehnsüchtige Ballade über den leichtfertigen Umgang mit den Kostbarkeiten des Lebens.

Als Regisseur wurde Uwe Flade engagiert, der sich bereits seit einigen Jahren als Fachmann für postmoderne Beziehungslosigkeit im Videoformat einen Namen gemacht hatte. Zwischen Zwei-Raum-Woh-

nung, Schneider TM, Franz Ferdinand und Rammstein pendelt sein blaugraues oder graugrünes, manchmal auch farbiges, in jedem Fall aber entsättigtes Bilderuniversum. Darin die Utopie einen zentralen Platz einnimmt, mal retrofuturistisch knirschend, mal blankes Schweigen. Hier wie dort steht der Mensch verloren am Abgrund der eigenen Schöpfung. Derlei spannungsreiche Szenarien schienen dem Commissioner von Mute Records, London, John Mule gerade recht für die Rückkehr der drei Schmerzensmänner:

### Anfang 2004

Uwe Flade lernte ich Anfang 2004 bei der Zusammenarbeit für das Video der englischen Band Gomez kennen. Seitdem habe ich als freiberuflicher Illustrator im Auftrag der Filmproduktionsfirma QFilm für verschiedene animierte Musikvideos Concept Design und Storyboards entwickelt. Als wir uns um die Produktion von „Precious“ bewarben, waren wir nach drei gemeinsamen animierten Videos bereits ein gut



oben: "dragon". mixed media.  
ewige nacht, klirrende kälte.  
wesen oberhalb des wasserspiegels  
bestehen aus rein mechanischen ele-  
menten und bewegungen,  
wesen unterhalb der wasseroberfläche  
aus organisch intergrierter elektronik  
und feinmechanik.  
(mein erster vorschlag für das schiff  
war ein kleiner fischkutler, wir ein-  
igten uns dann aber auf einen größ-  
seren raddampfer.) später kam noch  
ein fünfter kamin hinzu.

mitte:  
"octopus". mixed media.  
kolben im körper des oktopus pulsirt  
rhythmisch.

unten:  
"precious and fragile things need  
special handling"  
unterschiedliche entwürfe/vorschläge  
für unterwassertiere. der embryo  
wurde letztlich nicht im video umge-  
setzt.

eingespieltes Kreativ-Team und die Arbeit gestaltete sich weitgehend reibungslos. Ideenfindung, Treatment, Storyboard, Animatic, Dreh, Computeranimation und Compositing/Postproduction – die Stationen bis zum fertigen Video erfordern neben speziellem handwerklich-technischem Können in jeder Phase auch viel konzeptionelle und kreative Arbeit. Doch zunächst musste der Auftrag in einem Pitch gewonnen werden:

### Ende Mai 2005 : Die Konzept-Entwicklung/ Pitch

Wie auch in der Werbung werden Aufträge von Musikvideos oft erst nach erfolgreichem Wettbewerb/ Pitch vergeben. Der Regisseur entwickelt dazu ein erstes „Treatment“, ein Konzept, in dem er die Ideen, Handlung und Technik zu dem von ihm geplanten Video kurz zusammenfasst. Als Inspiration dienen dabei die Musik und der Songtext. Manchmal kommt es vor, dass eine Band bereits konkrete Ideen zu ihrem Video hat, zumeist aber haben Regisseur und Designer die kreative Freiheit der Interpretation. So auch in diesem Fall.

Uwe Flade hatte die Idee, die Band auf einem Raddampfer verloren inmitten eines einsamen Ozeans agieren zu lassen, dabei sollten Aufnahmen der Band vor Bluescreen und 3D-animierte Bildwelten zum Einsatz kommen. Wir arbeiteten bereits in der Anfangsphase eng zusammen und besprachen zunächst gemeinsam das Konzept, zu dem ich dann erste Entwürfe anfertigte. In dieser Phase wird die Bildsprache des Videos in ihren Grundzügen festgelegt und auch die weitere Vorgehensweise entscheidend geprägt. Als Art Director des Projektes umfassten meine Aufgaben die Zusammenarbeit mit dem Regisseur an Konzeptideen, die Entwicklung des Filmdesigns und die Anfertigung des Storyboards. Dabei lieferten Musik, Songtext und Treatment das inhaltliche Gerüst mit genügend Freiraum für die eher assoziativ geprägte Phase der Stilfindung:

Den Songtext interpretierte ich als Reise durch eine ferne Zukunft, die von biomechanischen Wesen – hybriden Lebensformen, als Verschmelzung von Natur und Technik mit frühindustriellem Charme – bevölkert ist. Demgegenüber steht die moderne Innenwelt des Dampfers, deren steriles Ambiente aus Leuchtbändern und Spiegelkabinett später auch eine zum Außen komplementäre Farbgestaltung erhalten sollte.

### 3. Juni 2005 : erste Präsentation

Gesamtkonzept, Design und Illustrationen wurden dem Comissioner und der Band Anfang Juni zur Abstimmung vorgelegt. Das Feedback war von Anfang an sehr positiv und für die Weiterentwicklung wurde bald schon grünes Licht gegeben.

### 7. Juni 2005 : Weiterentwicklung, Designs

Auf Grundlage der vorgestellten und akzeptierten Entwürfe gestaltete sich die Weiterentwicklung des Designs recht unkompliziert. Die Illustrationen/Visuals für „Precious“ entstanden hauptsächlich als Collagen und Photoshop-Paintings. Dabei muss man unterscheiden zwischen

reinen Stimmungsbildern, die einen Eindruck von der Atmosphäre des Videos vermitteln sollen, aber keine konkreten Umsetzungsanleitungen darstellen und exakt gezeichneten Vorlagen von Concept Designs, Dekors und Characters, die den Animatoren der Berliner Postproduktionsfirma Effekt-Etage als Referenz für das spätere 3D-Modeling dienen.

Die Abstimmungen mit dem Auftraggeber erfolgte via Telefonkonferenz oder auch vor Ort in London. Dabei sorgte die große kreative Aufgeschlossenheit aller Beteiligten für ein angenehmes und konstruktives Arbeitsklima.

#### 16. Juni 2005 : Storyboard-Animatic, Berlin

Im Anschluss an die ersten Designentwürfe wurde das Storyboard erstellt. Dazu hielt ich mich möglichst genau an die Vorgaben des Regisseurs. Wir versuchten alles zeichnerisch so zu visualisieren, dass die Aktionen, Kameraeinstellungen und Szenen später direkt von den Animatoren übernommen werden konnten. Die Fertigstellung des Storyboards (Bleistift, ca. 90 Frames) benötigte etwa 2-3 Tage. Im Anschluss wurden alle Frames gescannt und als Animatic Szene für Szene an die Musik des Songs angepasst.

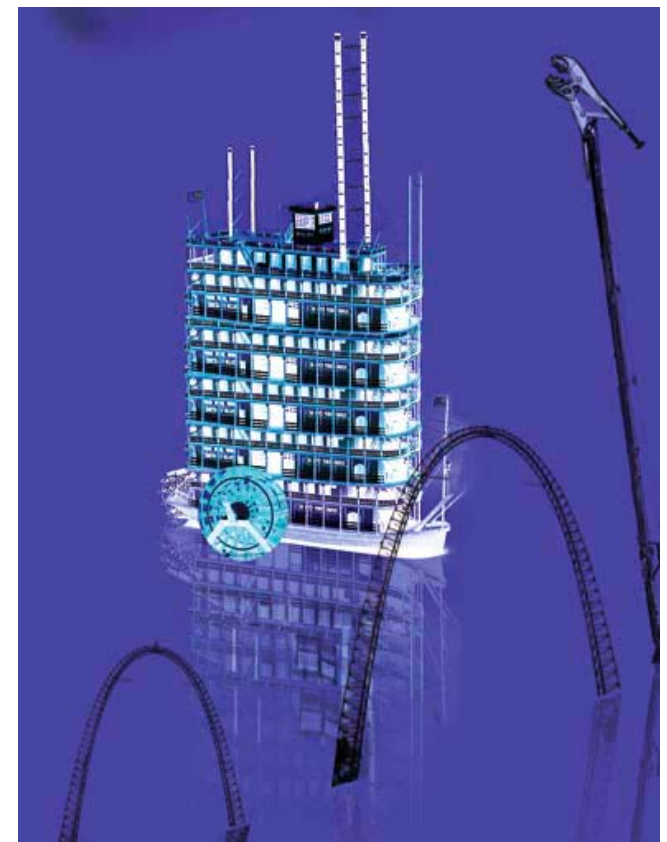
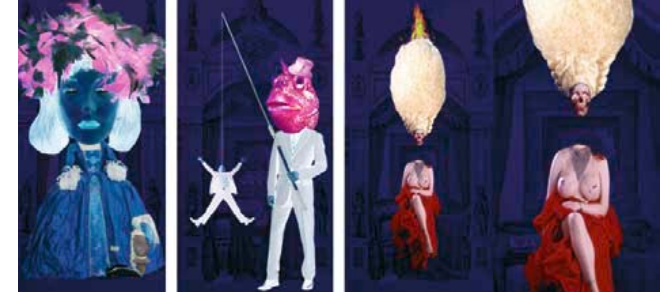
#### 29. Juni 2005 : Videodreh London

Auf Grundlage des fertigen Animatics fand der Videodreh in London statt. Die Band wurde auf 35 Millimeter vor Bluescreen gefilmt. Die Effekt-Etage kümmerte sich dabei um Trackingpunkte für das spätere 2D- und 3D-Tracking (Tracking: Verfolgen eines gefilmten Objektes mittels Software anhand

von Markierungen, um die Integration mit computergenerierten Bildern zu ermöglichen. Beispiel: ein am Computer erzeugter Gegenstand soll von gefilmter Person gehalten und bewegt werden. Mittels Trackingpunkte kann die Position/Bewegung der Hand auf die des Gegenstandes übertragen werden), beurteilte die Ausleuchtung der Bluescreen und traf alle postproduktionsrelevanten Entscheidungen am Set. Das Material wurde in London abgetastet und stand als HD-Cam der Postproduktion in Berlin zur Verfügung. Als Compositing Tool kam Combustion 4.0 zum Einsatz. Neben Aufgaben wie Keying (Freistellen) und Rotoscopieren (Nachzeichnen einzelner Frames per Hand), wurden auch zahlreiche 3D-Tracks vorgenommen, um die Band in die virtuell erschaffene Welt zu integrieren. Während der folgenden Wochen verfolgte und betreute ich gemeinsam mit dem 3D-Artist Andreas Böttger die Modellierung der Characters in Cinema 4D. Das anschließende Compositing, also die Kombination der computergenerierten Bilder mit den Filmaufnahmen, und die Umsetzung der Animationen erfolgte hauptsächlich in enger Zusammenarbeit zwischen Regisseur und Postproduktion.

#### 20. Juli 2005 : Rohfassung von Precious-Video im Netz!

Diese Nachricht erzeugte im Team ein mittelschweres Erdbeben. Neugierige Fans kamen über ungeklärte Wege an eine Rohfassung des Musikvideos, welches nach nur wenigen Minuten schon x-fach kopiert im gesamten Netz kursierte. Am Tag darauf war der Vorfall in den Schlagzeilen von Mtv und auf den Fanseiten konnte man unzählige Kommentare



#### frühversionen des designs

anfangs legte ich dem regisseur einige inspirational-designs vor, anhand derer wir uns auf eine richtung festlegten.

1. vorschlag (ganz unten und mitte): begegnung von urnatur und raddampfer mit modernem vergnügungspark (eine art sündenbabylon) auf dem ozean. raddampfer mit riesenrad und skurrilen passagieren

2. vorschlag (oben): hoher, fragiler raddampfer im mississippi-stil, loch ness aus stahl. der loch ness aus stahlgerüst diente als ausgangslage für die endgültige, biomechanisch geprägte design-richtung.

mehr bildmaterial auf:  
[www.niklasbriner.de](http://www.niklasbriner.de)  
 fertiges video auf:  
[www.niklasbriner.de/video.html](http://www.niklasbriner.de/video.html)

link des ins netz geratenen roh-videos (rough storyboard und bluescreen-aufnahmen):  
[www.youtube.com/watch?v=xgubyspkqqo](http://www.youtube.com/watch?v=xgubyspkqqo)

und wildeste Spekulationen lesen. Die Reaktionen auf Song und Video waren zum Glück durchweg positiv. Viele hielten den Vorfall für einen neuen Marketing-Strategie. Nichts weniger war der Fall. Der Effekt war allerdings eine dramatisch erhöhte Spannung unter den Fans weltweit. Da man auch auf Auftraggeberseite schnell den positiven Effekt erkannte, ging die Arbeit nach dem anfänglichen Schock schon bald wieder normal weiter.

### Postproduktion, Effekt-Etage, Berlin

Die Postproduktion verlief zu größten Teilen völlig reibungslos. Andreas Böttger, Lead Artist für 3D und Compositing bei der Effekt-Etage fasst die Arbeitsweise folgendermaßen zusammen: „Das Team beschränkte sich bei der Umsetzung der anspruchsvollen Designs auf einfache, überschaubare Techniken und Methoden. So konnten wir uns beim Prozess der Lookfindung mehr Zeit für die Qualität der Resultate nehmen. Durch die Ausgabe zahlreicher Layer und Passes (Ausgabe verschiedener Oberflächeneigenschaften wie Objektfarbe (diffuse), Spitzlichter (specular) oder Struktur (bump) in separaten Bildern, Anm. der Red.) aus Cinema 4D, konnte der Look fast vollständig in Combustion realisiert werden. Das erhöhte zusätzlich die Effizienz bei Änderungswünschen des Kunden erheblich.“

„Es galt insgesamt 124 Shot's, davon 64 Shot's mit 3D Charakteren und über 30 komplett digital erzeugte Shot's zu kreieren“, erinnert sich Björn Kowalski, Postproduktion Supervisor in der Effekt-Etage. „Zunächst lag eine Herausforderung in der Transformierung der 2D Vorlagen und Designskizzen in 3-dimensionale Modelle. Ferner galt es von Anfang an ein gutes Dateimanagement zu etablieren, um nicht den Überblick bei einer solchen Datenmenge zu verlieren.“

„Wir sind stolz darauf, dass die Effekt-Etage die komplette Postproduktion dieses künstlerisch sehr anspruchsvollen Musikvideos realisiert hat. Bei einer international erfolgreichen Band wie Depeche Mode hätte die Postproduktion auch leicht von einer englischen oder amerikanischen Firma gemacht werden können“, fasst Holger Schaal die nicht immer stressfreie Arbeit zusammen.

### 5. August 2005 : Finish

Die Arbeit am Musikvideo „Precious“ war abgeschlossen, alle Beteiligten, inklusive Band und Commissioner, waren sehr zufrieden. Der Clip hatte seine Premiere am 12. September 2005 und ging auf den Musikkanälen weltweit in mehrwöchige Powerrotation. Der Song „Precious“ wurde zu einer der erfolgreichsten Singles der Bandgeschichte und auch das Video bekam sehr viel positives Feedback. Uwe Flade erhielt daraufhin auch den Zuschlag zur Verfilmung der zweiten Singleauskopplung „A Pain That I am Used To“. Wir freuen uns auch über die beiden Animagos-Awards (Hauptpreis und 1. Platz Kategorie Musik Video), die das Video im Mai 2006 gewann.

**Kleine bilder (v. o. nach u):**

**screenshots aus dem fertigen musikvideo:**  
**ausschnitte aus der in gelbliches licht getauchte innenwelt des dampfers: maschinenraum und ballsaal (z. v. u.)**

**grosses bild:**

**mixed media, "dragon" und band an deck des dampfers**

