

Audiovision – wie mache ich das?

Fokus: Foto-Shows

Jürgen Tappe

AudioVision München e.V.

Idee, Absicht, Regeln

Meiner Produktion liegt eine **Idee** zugrunde, eine **Absicht**. Sie will etwas erreichen: informieren, berichten, dokumentieren, unterhalten, fesseln, Spaß bereiten, schockieren, berühren, Impressionen vermitteln - nicht alles, aber hoffentlich etwas in dieser Art.

Idealfall: Die AV-Produktion erzählt eine **Geschichte** (Tell a Story)

Zielgruppe beachten: Kindergarten, eigene Familie, Mitglieder einer Reisegruppe, Erwachsene (allgemein), spezialisiertes Publikum

Dramaturgie: Wie erzähle ich meine Geschichte, wie setze ich meine Idee um? Es darf keine Langeweile aufkommen. Also: keine willkürliche Aneinanderreihung von Fotos, versehen mit einer Klang-Tapete.

Gesetze, Regeln, Vorschriften: Unumstößliche Regeln für die Produktion einer AV-Show gibt es nicht. Es ist ratsam, sich an gewissen Empfehlungen zu orientieren, vergleichbar mit der Regel des Goldenen Schnitts in der Fotografie.

Fotografische Planung

Planlose Methode: Bilder aufnehmen. Zu Hause: Die Show mit wenigen Maus-Klicks zusammenbauen

Vorausplanung: Ich entwickle meine Ideen und verfasse eine Art Drehbuch. Ich plane vorher, gewisse Dinge zu fotografieren. Bei Reisen ist eine genaue Vorausplanung in der Regel nur bei Individualreisen möglich.

Vorausplanung ist anzustreben, jedoch nicht immer durchzuhalten. Geplante Objekte sind nicht verfügbar; man nimmt Dinge ins Programm auf, die nicht geplant waren.

Nachsitzen: Man kann (vor allem bei Reise-Shows) die Planung auch erst im Nachhinein durchführen, also erst Bilder machen, dann die Idee für die Präsentation entwickeln. Studienreisen mit straff organisiertem Reiseplan verführen zu dieser Vorgehensweise. Mögliche Konsequenz: Man fotografiert eher ziellos und am Schluss können wichtige Bilder fehlen.

Mischformen: Man wird in der Regel eine gemischte Vorgehensweise praktizieren.

Recherche: Nötig um die Schau zu gliedern und zu kommentieren. Sie kann Teil der Planung sein, oder sie erfolgt im Nachhinein. Dieser Schritt kann sehr aufwendig sein.

Bildqualität und Motivwahl

Ich versuche, gute Bilder zu machen, und bearbeite meine Bilder sorgfältig. Die Qualität soll erkennbar sein.

Ich fotografiere aber auch Dinge, die meiner Story dienen, auch wenn das keine Wettbewerbsfotos werden (Straßenschild, Wegmarkierung).

Ich fotografiere in Sequenzen (Bilderserien). Die Bilder sollten abschnittsweise zusammengehören. Eine einfache Reihung von Spitzenfotos muss noch keine sehenswerte Schau ergeben.

Ich mache von einem Motiv mehrere Aufnahmen (aus verschiedenen Blickwinkeln, Entfernungen, auch Nahaufnahmen), ferner wähle ich Motive mit Gemeinsamkeiten (z.B. ähnliche Häuser mit verschiedenen Türen), günstig sind auch Doppel-Aufnahmen: Vordergrund scharf, Hintergrund unscharf und umgekehrt.

Fazit: Ich achte auf zwei Ebenen auf günstige Motive:

1. global für die Umsetzung meiner Idee (Geschichte)
2. lokal für interessante Sequenzen.

Bildauswahl, Dauer, Gliederung

Auswahl: Ich überfrachte meine Schau nicht mit Bildmaterial und treffe eine strenge Auswahl, auch wenn ich alle meine Bilder liebe und eigentlich alle zeigen will (Kill-your-Baby-Prinzip).

Dauer: Meine Schau wird eher kurz, insbesondere wenn sie nur Impressionen vermittelt. Werke mit Kommentaren sind besser über die Zeit zu bringen. Wer will sich 10 Minuten lang buntes Herbstlaub anschauen? Eine kommentierte Dokumentation über eine Landschaft (oder ein berühmtes Gebäude) ist für diese Zeit besser geeignet.

Gliederung: Überschaubare Abschnitte schaffen Ordnung und Abwechslung. Insbesondere lange Werke werden in abgeschlossene, überschaubare Einheiten (Kapitel) gegliedert.

Gliederungsmerkmale: Oft gewählt ist die Chronologie (folge der Reise-Route). Alternativen: räumliche Gliederung, Motivgruppen, spezielle Themen (Architektur, Menschen, Religion, Landschaftstypen, Vegetation, Jahreszeiten, ...)

Komposition und Format (1)

Klassische Überblendschau

- Die Bilder füllen die gesamte Leinwand und werden vollflächig überblendet
- Alle Bilder werden im gleichem Format gezeigt
- Keine kreuzenden Randlinien bei Überblendungen
- Kein Flackern am Rand
- Unpassende Zuschnitte: Ausschnitte zeigen (Modus: Überdecken)
- Zooms, Kamera- und Panoramafahrten (Animationen) sind möglich
- Hochformat-Bilder als vertikale Panoramen zeigen
- Animationen dienen der Wirkungssteigerung ohne Selbstzweck zu sein

Komposition und Format (2)

Weitere Techniken

Split-Screen-Technik: Aufteilung der Leinwand in disjunkte Bildfelder, sichtbar oder unsichtbar

Bühnenmodell: Vor einem weitgehend statischen Hintergrund zeigt man animierte Bilder, bei Bedarf überlappend, in unterschiedlichen Formaten. Es entstehen Collagen. *Beispiel: Stadt, Land, Fluss (Bühne, Split-Screen)*

Häufige Kombination: Klassische Schau mit Bild-in-Bild-Technik, d.h. formatfüllende Bilder werden gelegentlich zur Bühne (Hintergrund) hinzugefügter kleiner Bilder.

Das endlose Bild: Schau besteht aus Montagen von Teilbildern. Beim Ablauf verändern sich die Montagen oft nur partiell (Mathias Michel: das endlose Bild). Arbeiten mit Masken und ggf. Blend Modes, z. B. Normal, Hartes Licht, Multiplizieren

Bei Bedarf: einfache Überblendschau, Montagen in Photoshop erzeugt. *Beispiel: Another Age*

Überblendungen und Bildmischungen

Prüfe die Überblendungen, d.h. wie sich beim Übergang die Bilder mischen. Typische Beispiele: Höhe der Horizonte, unschöne Muster erscheinen in Gesichtern. Hilfen: Zooms plus Animationen (Horizonte; *Beispiel: Horizont*); Zwischenbilder einfügen (alte Technik), dynamische Unschärfe (Muster im Gesicht; *Beispiel: Gesicht*).

Kreative Bildmischungen: Linear abwedeln (Addition), Negativ multiplizieren, Aufhellen sind Analoga zur klassischen Dia-Überblendung, geeignet in speziellen (komplementären) Licht-Situationen. Hartes Licht, Multiplizieren etc. für kreative Effekte. *Beispiel: Blend-Mode-Examples*.

Vermeide monotone Überblendungen (stets gleiche Überblendung und gleiche Standzeit). Effekt-Überblendungen waren einst verpönt. Heute (z.B.): Umblättern ist der Hit bei m.objects. Ich setze diese Effekt-Übergänge ein, wo ich sie als passend empfinde.

Überblendungen passend zur Musik: Cuts bei stark rhythmischen Passagen (evtl. auch schnelle Bildfolgen), langsame Übergänge bei getragenen Passagen.

Bemerkung: Hier gibt es evtl. widersprüchliche Anforderungen (Rhythmus verlangt nach langsamem Übergang, das Mischbild (das sog. „Dritte Bild“) ist unschön).

Animationen

Animationen können die Show beleben, z. B. ganz leichte Zooms bei Landschaften und Architektur, Kamerafahrten, Panoramaschwenks, ...

Ich animiere nicht nur um des Animierens willen, etwa um zu zeigen, was mein AV-Programm so alles kann.

Animationen bitte sauber programmieren, glatte Bewegungen, z. B. keine abrupten Starts und Stopps, sofern dies nicht ausdrücklich angesagt ist.

Musik, Auswahl

Ich wähle eine passende Musik aus. Sie soll dem Charakter meiner Schau entsprechen. Musikauswahl ist oft ein mühsames Geschäft!

Frage: Kann ich den Aufbau der Bildfolge und den Aufbau der Musik zur Deckung bringen?
Beispiel: Höhepunkte in der Musik erfordern entsprechendes bei den Bildern. Musik von einfacher Struktur ist in der Regel einfacher zu handhaben. *Beispiel: Mallorca*

Musik mit hoher Dynamik (oft bei klassischer Musik) kann an manchen Stellen zu leise, an anderen zu laut sein (Notlösung: Audio-Bearbeitung, Kompressor)

Liedtexte passen fast nie zur Aussage der Schau. Ich vertraue nicht darauf, dass keiner den Text versteht. Ich verwende daher in der Regel Instrumentalmusik, Vokalmusik hingegen nur dann, wenn der Text gut verständlich ist und die Schau primär dazu dient, die Aussage des Liedes zu bebildern. *Beispiel: Donnersberger Brückn*

Ich wähle eher unpopuläre (unbekannte) Musik aus. Die Zuschauer werden dabei nicht abgelenkt, Assoziationen werden vermieden.

Musik, Vollständigkeit

Ich würde die Musik nicht am Ende der Schau ab (nicht einfach ausblenden oder dies geschickt anstellen, Halfahnen). Die Musik endet möglichst „auf natürliche Weise“.

Bei Bedarf blende ich die Musik am Anfang ein, um die passende Länge zu erhalten.

Beispiel: Regensburg

Viele Musikstücke lassen sich verkürzen oder verlängern, ohne dass hörbare Brüche auftreten.

Andere Möglichkeiten: Überblenden zweier Musikstücke (vom ersten Stück den Anfangsteil, vom zweiten das Endstück, sofern ein guter Übergang gelingt), Anpassen der Länge durch ein Geräusch (Anfangsstück - Geräusch – Endstück).

Musik, Rhythmus und Melodie

Ich achte auf den Rhythmus der Musik.

Überblendungen, deren Erscheinen zu einem Zeitpunkt fühlbar sind, erfolgen auf Taktschlag 1, nicht irgendwo im Takt. Bei sehr schnellen Bildfolgen (Cuts) können die Wechsel auf mehrere konsekutive Taktschläge erfolgen (oder auch auf Schlag 1 und 3 beim 4/4-Takt).

Bei Popmusik (4/4-Takt) liegt oft, anders als bei der Melodie, eine Betonung der Schläge 2 und 4 vor (kleine Trommel, Back-Beat). Aber: Bildwechsel dennoch auf 1 (oder 3)!

Langsame Überblendungen folgen evtl. dem Bogen der Melodie. Das Erscheinen wird nicht zu einem bestimmten Zeitpunkt empfunden.

Schwierigkeit: Wenn der Takt die Punkte der Überblendungen festlegt, erschwert das die Variation der Standzeiten und die Anpassung der Sequenz an die Musiklänge!

Gesprochene Kommentare

Ich wähle einen passenden Stil (sachlich oder emotional, direkte Ansprache des Publikums, ...), eine adäquate Sprache (tendenziell einfach, kurze Sätze, keine Schriftsprache).

Thema-Rhema-Gliederung schafft eine logische Informationsstruktur und dient der Verständlichkeit. Thema = bekannte Information (Satzanfang), Rhema = neue Information (Satzende). Bilde Informationsketten (altes Rhema > neues Thema). *Beispiel: Stadt, Land, Fluss*

Der Kommentar liefert Ergänzungen und gibt nicht wieder, was man ohnehin sieht.

Ich wähle einen guten Sprecher (Club, Freunde, bei Bedarf einen Profi), evtl. KI-Stimme.

Ich arbeite an mir selbst, lerne es, meine Stimme aufzunehmen.

Ich achte auf eine sorgfältige Abmischung und reduziere bei Bedarf die Lautstärke der Musik (nicht schlagartig, auf die Musik hören).

Ich teste den Sound über ordentliche Lautsprecher (keine Brüllwürfel), nicht über Kopfhörer. Letztere suggerieren eine Verständlichkeit der Sprache, die im Raum nicht vorhanden sein muss.

Geräusche, Originalton

Ich setze bei Bedarf Geräusche ein, da diese für Abwechslung sorgen können.

Ich vermeide prozessurale Geräusche bei stehenden Bildern (z.B. Ticken einer Pendeluhr, das Bild zeigt ein unbewegliches Pendel; Abfahrgeräusch, Fahrzeug steht jedoch).

Möglich sind atmosphärische Geräusche, deren Quelle gar nicht gezeigt wird (z. B. rauschender Bach, zirpende Grille, ...)

Anfang und Schluss

Ich achte darauf, dass (in der Regel) Bilder und Soundtrack gleichzeitig beginnen. Bilder ohne Ton können Spannung erzeugen oder den Zuschauer glauben lassen, dass ein Defekt vorliegt. Hier liegt ein Risiko!

Ich achte darauf, dass der Schluss der Schau erkennbar wird und zwar nicht durch Einblenden des Wortes „Ende“. Die Musik mag dies andeuten, der Handlungsablauf zeigt es an, ein Kommentar bereitet den Schluss vor, eine finale Steigerung endet mit einem Paukenschlag, ... wie auch immer ...

Es darf nicht so aussehen, als wären dem Autor die Bilder ausgegangen.

Noch einmal Fehler, die es zu vermeiden gilt

- 💣* Mangelnde Bildqualität
- 💣* Keine erkennbare Idee oder Absicht, erzählt keine Geschichte
- 💣* Keine Ordnung, kein Spannungsbogen, Langeweile
- 💣* Unnötige Bildwiederholungen (Langeweile; Kill your Baby)
- 💣* Schlampige Programmierung (Bildpositionen, Animationen, ...)
- 💣* Überblendung abweichender Formate
- 💣* Verfehlte Animationen
- 💣* Unpassende Musik
- 💣* Abgewürgte Musik (z.B. am Ende oder beim Musik-Wechsel)
- 💣* Schlechte Synchronisation (Musik/Bildübergänge)
- 💣* Lieder mit Texten, die nicht zur Schau passen