

Beeldovergangen – er kan meer...

Inleiding

Een AV-productie heeft altijd gekozen en vorm gegeven beeldovergangen. In ons digitale tijdperk is er nog veel meer mogelijk om beweging in een productie te brengen. Maar het overvloeien van twee beelden blijft een belangrijke kern.

In de dia projectie werd het licht van het ene film verminderd ten behoeve van het opkomend licht van het tweede beeld. Het was voor die additieve beeldmenging noodzakelijk om bij het fotograferen al rekening te houden met het mogelijk maken van een fraaie overgang door het goed plaatsen van lichte en donkere delen.

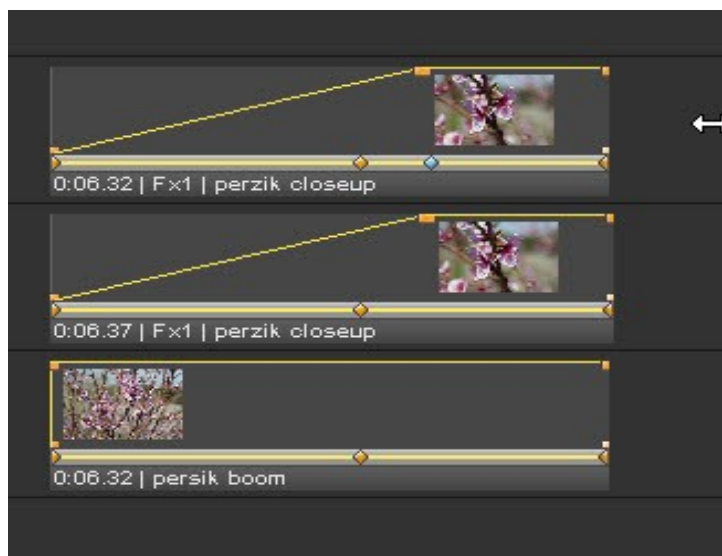
In een digitale beeldovergang worden heel geleidelijk pixels van het ene beeld vervangen door pixels van het andere beeld. Maar hoe we dat vormgeven lijkt op veel meer manieren te kunnen dan de meest gebruikelijke: de eenzijdige invloeicurve, of de harde rechte overgang.

Ik heb flink in de filmwereld “gegrasduind” en ben vervolgens aan het uitproberen gegaan of daar gebruikelijk technieken ook iets kunnen betekenen voor ons AV-makers. Met andere woorden kan wat er in film kan ook met standbeelden?

Alpha-wipe creatief

Een alpha-wipe zet je in als twee beelden niet mooi overvloeien, maar wat betreft kleuropbouw of onderwerp wel bij elkaar passen. Je kunt de wipe in alle mogelijke richtingen laten verlopen en in alle mogelijke breedtes.

Creatief: Je kunt de wipe meermalen toepassen en daarmee een verrassender effect bereiken.



Instellingen:

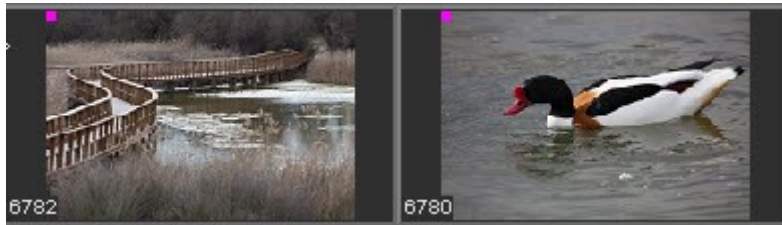
foto 1: breedte 10
richting: 25
false

foto 2: breedte 10
richting 225
false

Overvloei met tussenbeeld

Je hebt twee beelden die beslist na elkaar in de serie horen, maar die niet mooi overvloeien. Dat laat zich oplossen door een bij de beelden passen tussenbeeld heel kort te plaatsen.

Je hebt twee beelden:



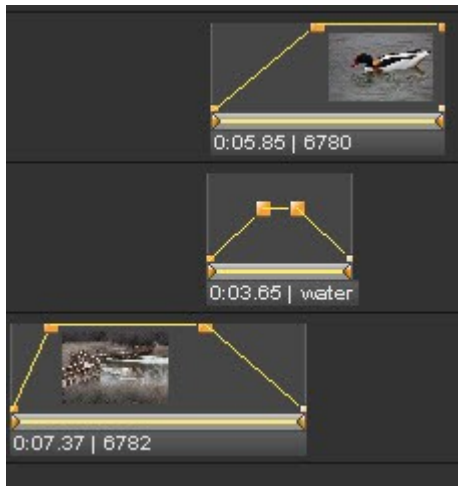
In een overvloei geeft dit een lelijke overgang:



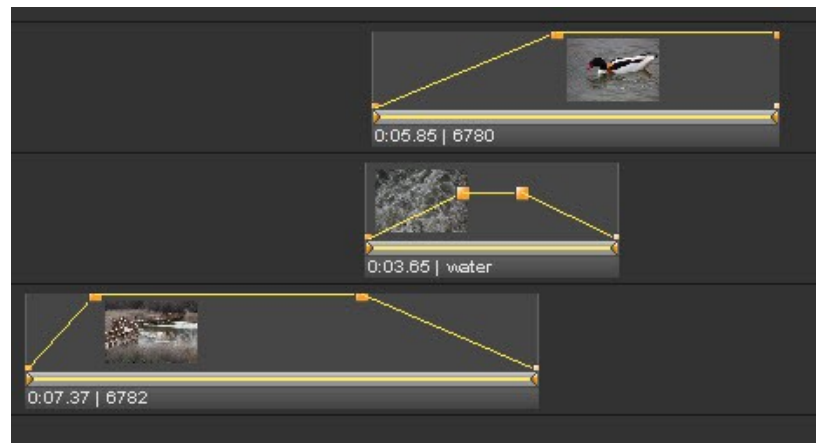
Ik zet daarom een tussenbeeld in:



Het tussenbeeld komt maar heel kort in de overgang in beeld. Zo nodig haal ik de lichtintensiteit ook nog iets terug als het te opvallend blijft.



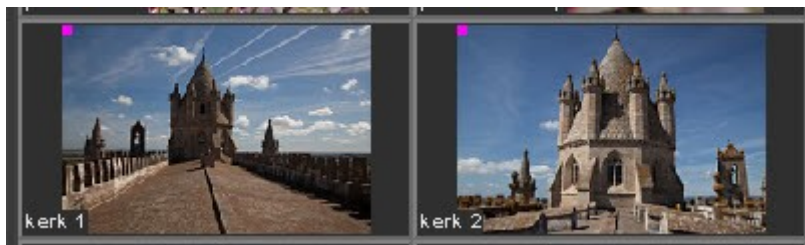
Uitvergroot maakt de plaats beter zichtbaar:



OVERVLOEI MET VERVAGING

Er kunnen vele redenen zijn waarom twee beelden slecht in elkaar overvloeien. Zo kunnen de kleuren van beide beelden zeer van elkaar verschillen, maar ook kunnen veel lijn in de beelden elkaar kruisen tijdens de overvloe. Ook kunnen de beelden elkaar “opeten” waardoor er een zeer chaotisch tussenbeeld ontstaat tijdens de overvloe.

Als voorbeeld:



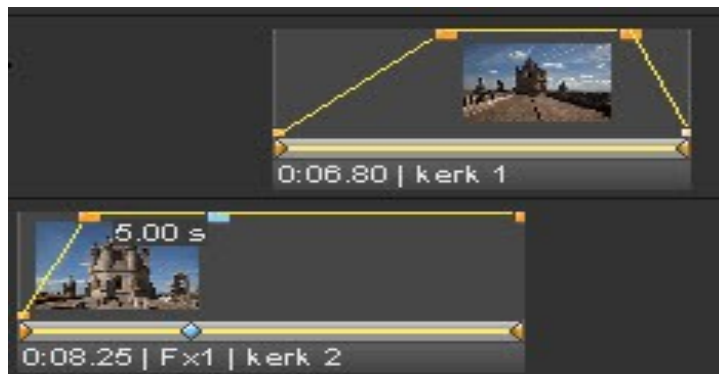
In een standaard overvloe geeft dit een zeer chaotisch beeld tijdens de overvloe:



Om dit te ondervangen heeft het eerste beeld een “blur”- effect gekregen in de uitvloeitijd:



In de tijdlijn ziet dat er als volgt uit:



Voor de uitvloeitijd van het beeld op de onderste beeldlijn is het curvepunt voor de uitvloeitijd ver naar links op geschoven. Vervolgens is het curvepunt helemaal onder-rechts van het beeld naar 100% gehaald.

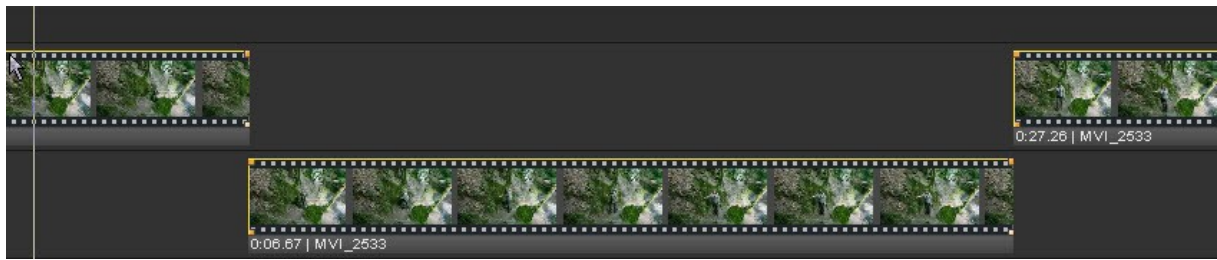
Daar mee zal het beeld niet in lichthoeveelheid uitvloeien, maar vervagen. En tijdens de vervaging neemt de toenemende helderheid van het tweede beeld het over.

JUMP-CUT

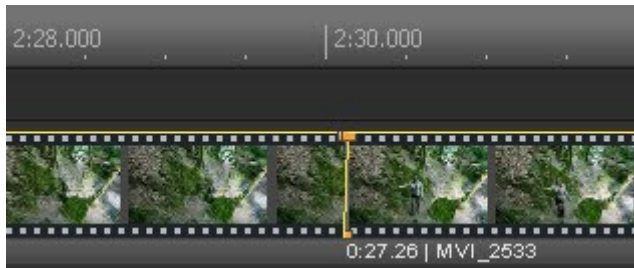
Een beeldovergang die in de filmwereld veel gebruikt wordt. Het gaat zo snel dat je pas als je er op gaat letten ziet hoe vaak die voor komt. Er wordt in beeld via een harde overgang een sprong voorwaarts gemaakt in de handeling.

Maar ook in de AV is dit een bruikbare techniek met een verrassend effect.

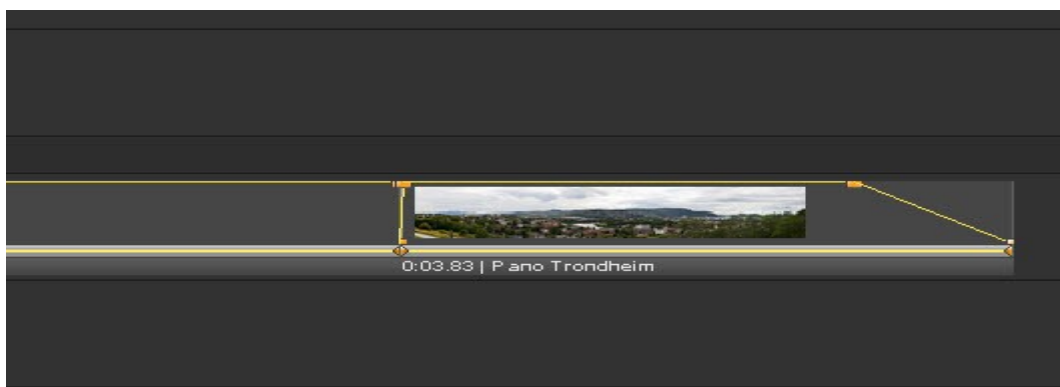
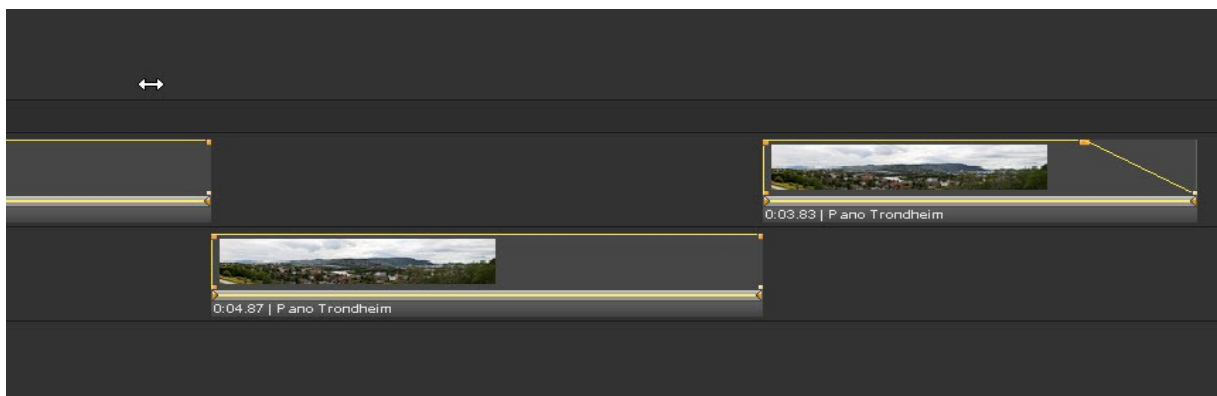
Toegepast op een video knip je een deeltje uit de video. Er ontstaat dan tijdens de vertoning een sprong voorwaarts in de tijd. Het knippen gaat het makkelijkst als je in de tijdlijn flink vergroot, zodat de individuele beelden van de video zichtbaar worden.



Verwijder het gesplitste deel en schuif de twee delen aan elkaar.



Maar ook in b.v. een panorama is het toepasbaar.

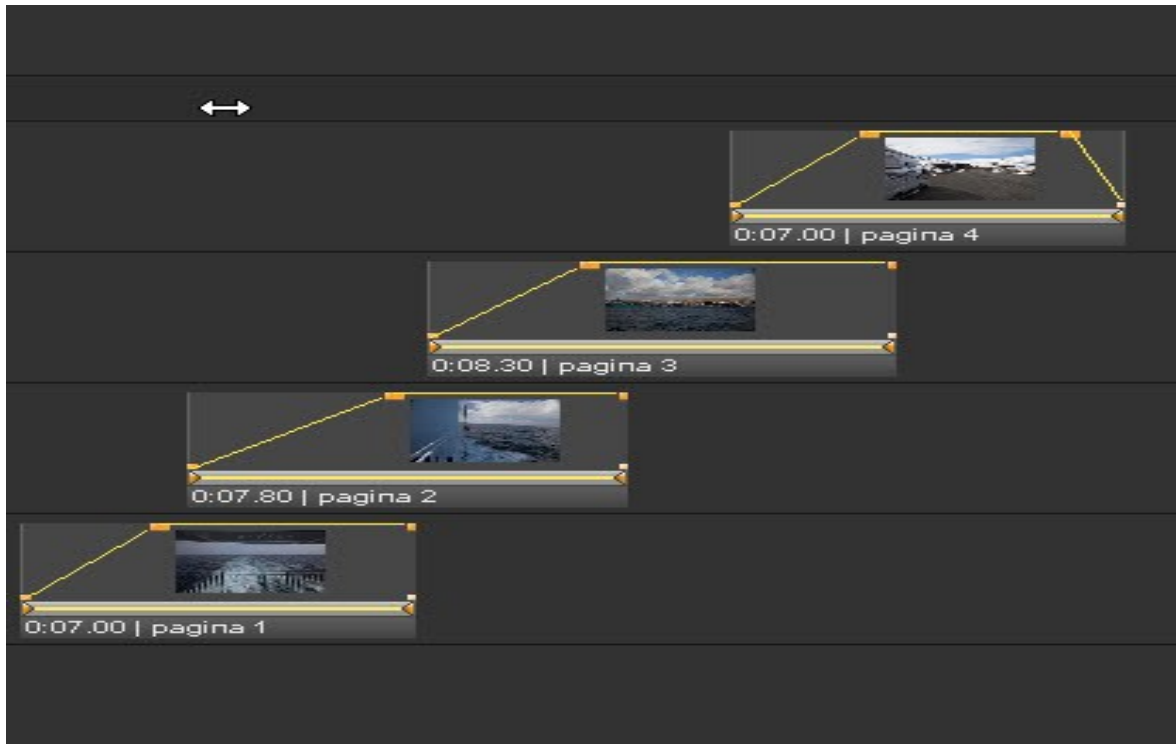


In een reeks opeenvolgende standbeelden geeft het weglaten van enkele beelden een soortgelijk effect.

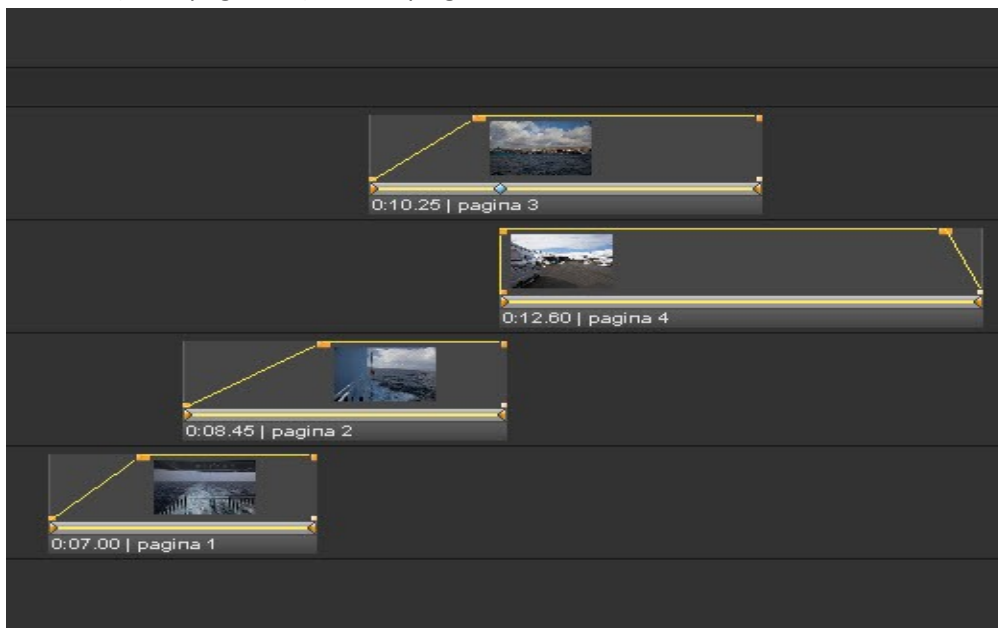
Pagina omslaan

Om in een AV duidelijk te maken dat er een nieuw deel van de beeldverhaal gaat beginnen, kun je het laatste beeld van het eerste deel als een pagina laten omslaan en het vervolgbeeld zichtbaar maken.

Voorbeeld: een zeereis eindigt in de haven en de reis over land gaat beginnen.

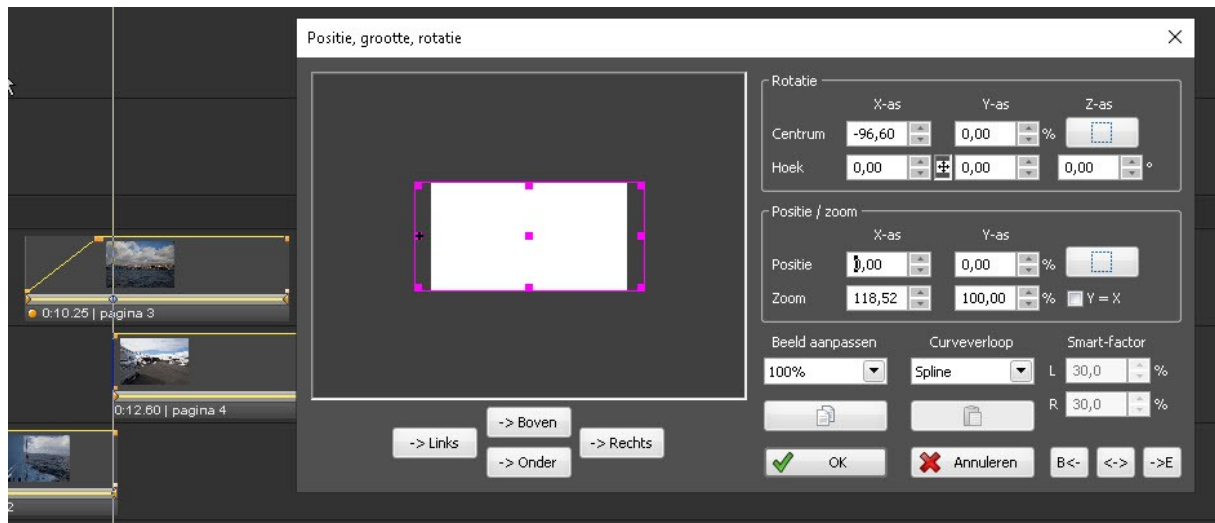


Wissel de laatste twee beelden (waar de paginaomslag moet komen) om, zodat het beeld dat gaat omslaan (hier “pagina 3”) bovenop ligt.

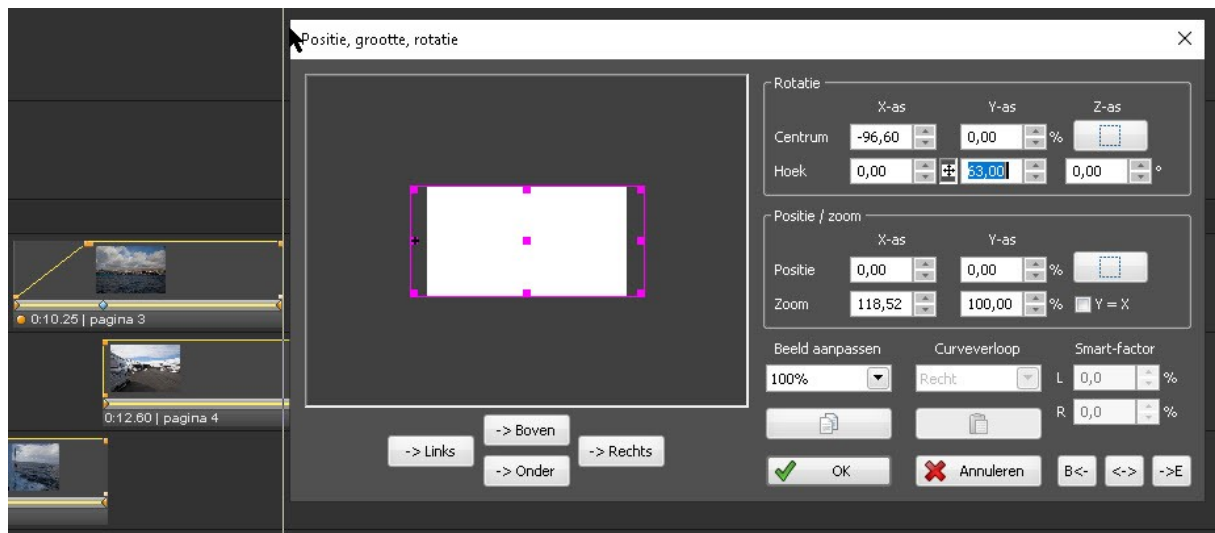


Bewerk nu het beeld dat moet gaan omdraaien (hier “pagina 3”):

Plaats een bewerkingspunt in het stuurspoor voor positie en open via RE-klik de eigenschappen.
Verplaats in het vak Rotatie het centrum helemaal naar links.



Open vervolgens de eigenschappen voor het eindpunt van het stuurspoor en wijzig in Rotatie de hoek van de Y-as zoveel dat het beeld buiten beeld gedraaid is.

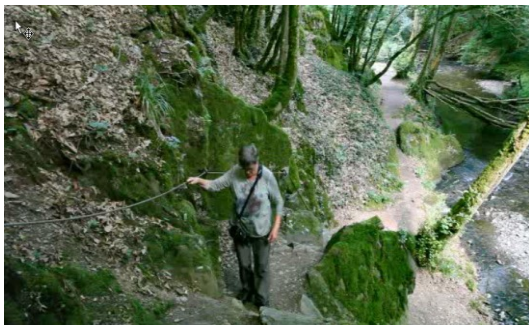


Superimposition

Een beeldovergang tussen twee beelden levert een grote sprong in de verhaallijn op. Het verband tussen de twee beelden is daarmee voor de kijker moeilijk te leggen.

Door een suggestief beeld op het eerste beeld te leggen wordt de verbinding gelegd en de sprong in verhaallijn duidelijk gemaakt.

Voorbeeld met een video en een standbeeld:

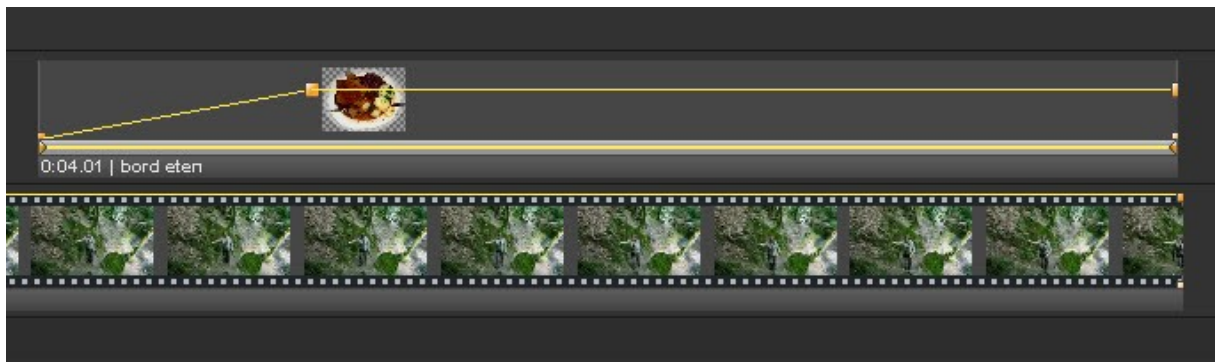


De overgang van de inspanning van de wandeling naar de ontspannen beloning van de barbecue levert een te grote gedachtesprong op:



In de video zien we Rieky even pauzeren en opkijken. Misschien denkt ze op dat moment wel: hoe lang moet dit nog duren voor we gaan barbecueën...

We brengen die gedachte in beeld via een bord eten dat we transparant als een soort gedachtenbeeld op de video leggen.



Op het scherm zien dan op het moment van opkijken als het ware die gedachte verbeeld:



De volgende overgang naar de barbecue is daarmee begrijpelijk in de verhaallijn.

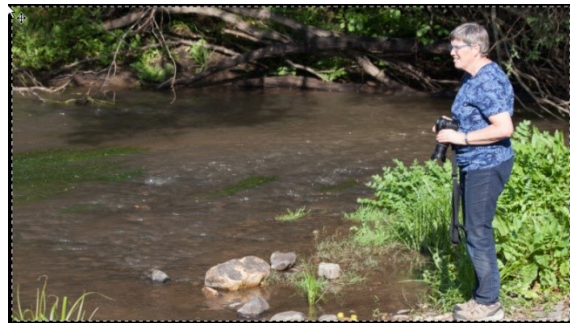
BLIKRICHTING OF BEWEGING VOLGEN

A. BLIKRICHTING

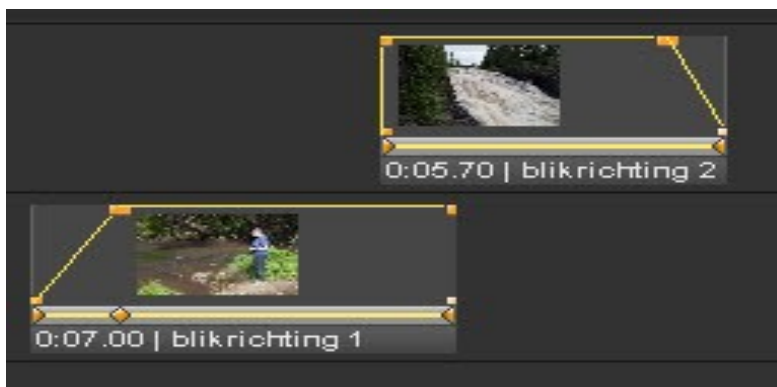
Je hebt een beeld waarop iemand duidelijk ergens naar kijkt.



Je vergroot het beeld iets waardoor je er beweging in kunt maken. Breng er een beweging in de kijkrichting in.

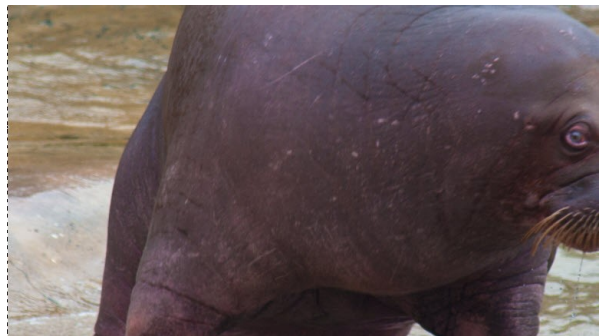


Maak dan een harde overgang naar een beeld waarop te zien is waar in het eerste beeld naar gekeken werd.

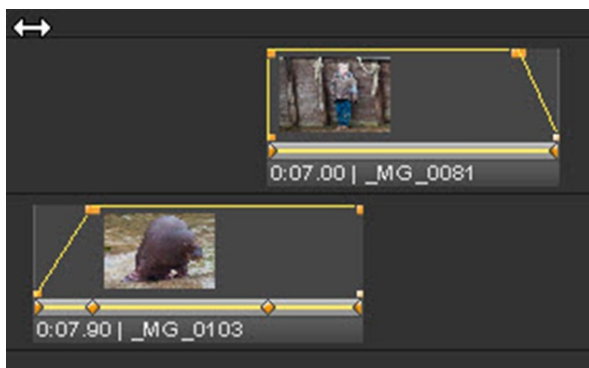


B. BEWEGING

Eenzelfde effect kun je ook maken met behulp van beweging. Het eerste beeld maakt een beweging ergens heen. Het schept een verwachting.



Een harde overgang naar een beeld dat een verrassend vervolg geeft aan de beweging.

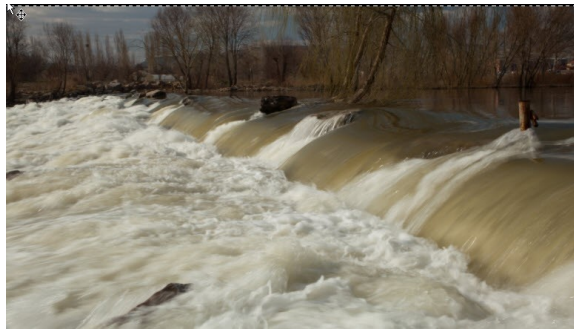
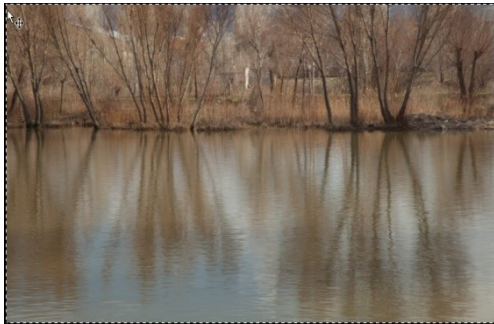


GESTOKEN LAS

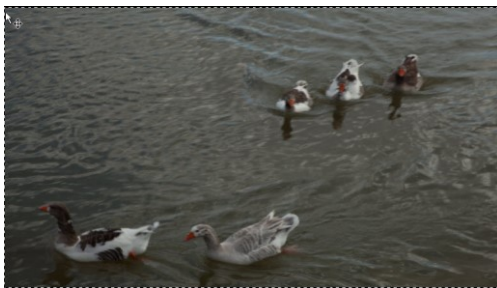
De beeldovergang vindt niet tegelijk plaats met het geluid. Dat zorgt voor interactie tussen de twee beelden.

In de filmwereld was Hitchcock een meester in dit soort effecten. Zie b.v. de film *The Birds* waar dit veelvuldig werd gebruikt.

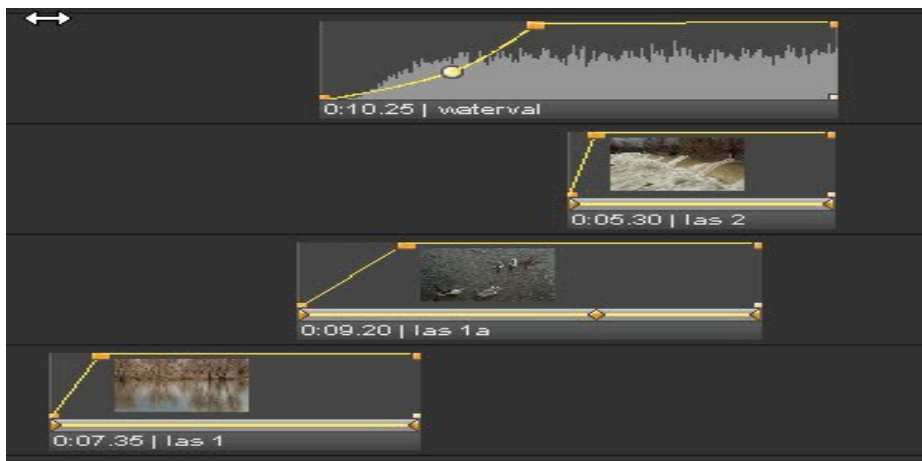
Je hebt twee beelden:



Een gebruikelijke overvloeier levert geen verrassend effect. Daarom zetten we er een beeld met beweging (via het stuurspoor) tussen, als verbinding tussen de beide beelden:



De overvloei levert nog steeds geen verrassend effect. We voegen het geluid van vallend snelstromend water toe. We laten dit geluid opkomen tijdens de beweging in het tussenbeeld en laten het waterbeeld met een hele korte overgang inkomen.



SLOT:

In de filmwereld worden nog veel meer overgangen ingezet (daar heten ze lassen en worden in de montage pas toegevoegd):

- **Repetitie:** eenzelfde handeling wordt herhaald door snelle lassen.
Voorbeeld: een vrouw loopt door een winkelcentrum. Eerst zie je allen haar benen, dan kijkt ze op haar horloge, dan zie je alleen haar hoofd met een bezorgde blik. Het verhaal vult de kijker vervolgens wel in...
- **Parallel editing:** twee handelingen worden door elkaar in beeld gebracht. Pas verderop blijkt dat ze verband met elkaar hebben.
Voorbeeld: iemand breekt in in een villa. Volgend beeld tont hoe hij een kast openmaakt. Volgende beeld stapt een zakenman in zijn auto. Volgend beeld zien we de auto onderweg. Volgend beeld rent de inbreker een trap op. Volgend beeld verstopt hij zich. Volgend beeld zien we een auto de oprit oprijden. En zo voorts...
- **Cutaways :** In een beeldreeks worden feiten weggelaten. Daarmee wordt de kijker gemanipuleerd. Dit wordt nogal eens in natuurfilms toegepast.
Voorbeeld: Er staat een ooievaar in een weiland. Volgend beeld zien we een kikker in het gras zitten. Volgend beeld staat de ooievaar in een 'aanvalshouding'. Volgend beeld beweegt de kikker in het gras. Volgend beeld pikt de ooievaar in het gras. Volgend beeld springt een kikker op in het gras. Slotbeeld staat de ooievaar weer in het weiland.
- **Graphic Match:** in twee opeenvolgende beelden wordt een samenhang gesuggereerd.
Voorbeeld: Beeld van iemand die een deur sluit. Volgend beeld maakt dezelfde persoon een deur open op een heel andere plek.

Hopelijk heeft deze workshop jullie gemotiveerd om ermee aan de slag te gaan en meer verrassing in je AV te brengen.

Dan vind je ook wel vorm om deze laatste suggesties in te passen.