



© 2007 Rolf Klopfer - Software zur Analyse und Präsentation audiovisueller Materialien

Rolf Klopfer

AKIRA III

Benutzerhandbuch

SYNCHRON
Wissenschaftsverlag der Autoren
Synchron Publishers Heidelberg

Rolf Kloepfer

AKIRA III

Software zur Analyse und Präsentation audiovisueller Materialien

Installations-CD und Benutzerhandbuch

© Rolf Kloepfer 2007

Nähere Informationen zur Software:

Prof. Dr. Rolf Kloepfer, Universität Mannheim
Lehrstuhl Romanistik III, L15, 1-6, D-68131 Mannheim
<http://www.phil.uni-mannheim.de/romanistik/romanistik3>

Anfragen und Bestellungen an:

SYNCHRON Wissenschaftsverlag der Autoren
Synchron Publishers GmbH, Heidelberg
Geschäftsstelle: Bahnhofstraße 21, D-83139 Krottenmühl
<http://www.synchron-publishers.com> • info@synchron-publishers.com

ISBN 978-3-939381-06-8

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt (s. insbes. §§ 69a–g UrhG). Alle Rechte, insbes. die der Vervielfältigung, der Übersetzung und der Weiterbearbeitung, vorbehalten. Die Benutzung der Software darf ausschließlich für private und sonstige eigene Zwecke (z. B. in Forschung und Lehre) erfolgen. Eine kommerzielle Nutzung ist nur bei vertraglicher Vereinbarung mit dem Hersteller gestattet. Das Programm darf ausschließlich unter Verwendung einer rechtmäßig erworbenen Original-CD auf Einzel- und Mehrplatzrechnern installiert werden.

Haftungsausschluss: Der Hersteller übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Benutzung dieser Software entstehen. Auch für etwaige technische Fehler sowie für die Richtigkeit der gemachten Angaben wird keine Haftung übernommen.

Inhalt

0. Die Zielsetzung von AKIRA III	3
1. Technische Voraussetzungen und Installation	6
1.1 Systemvoraussetzungen.....	6
1.2 Digitalisierung von Filmen.....	6
1.3 Installation und der erste Start.....	7
1.4 Tipps zum Einstieg.....	8
1.5 Erste Arbeitsschritte.....	8
2. Die Systematik von AKIRA III	9
2.1 Fensterleiste.....	9
2.2 Menüleiste.....	9
2.3 Filmfenster.....	10
2.4 Instrumentenleiste.....	10
2.5 Zeitleiste.....	11
2.6 Partiturfenster.....	12
3. Öffnen und Speichern von AKIRA III-Dateien	13
3.1 Film öffnen.....	13
3.2 Datei – Neue Analyse.....	14
3.3 Datei – Analyse öffnen.....	14
3.4 Datei – Analyse speichern.....	15
3.5 Datei – Analyse speichern unter.....	15
4. Filmbedienung	16
5. Zeitleiste und Darstellung des Filmausschnitts	17
6. Navigation im Partiturfenster	18
7. Festhalten der ersten Eindrücke	19
7.1 Arbeiten mit Markierungen.....	19
7.1.1. Anlegen einer Markierung.....	19
7.1.2. Funktionen im Kontextmenü der Markierung.....	19
7.2 Arbeiten mit Schnappschüssen.....	21
8. Arbeiten mit Spuren	22
8.1 Umbenennen einer Spur.....	22
8.2 Anlegen einer neuen Spur.....	23
8.3 Anlegen einer Unterspur.....	23
8.4 Verschieben von Spuren im Partiturfenster.....	24
8.4.1 Änderung der Anordnung innerhalb einer Ebene.....	24
8.4.2 Verschiebung innerhalb der Hierarchie: Umwandlung einer Unterspur in eine (Haupt)Spur.....	24
8.4.3 Verschiebung innerhalb der Hierarchie: Umwandlung einer Spur in eine Unterspur.....	25
8.5 Bearbeiten von Spuren mit Hilfe des Kontextmenüs.....	25

9. Arbeiten mit Parts	30
9.1 Neuen Part anlegen	30
9.2 Part schneiden	30
9.3 Bearbeiten von Parts mit Hilfe des Kontextmenüs	31
10. Arbeiten mit Abspiellisten	33
10.1 Auswahl der Parts für die Bildschirmpräsentation (Erstellen der Abspielliste)	33
10.2 Öffnen und Ändern der Abspielliste	34
10.3 Starten/Beenden der Bildschirmpräsentation	34
11. Bearbeiten von Parts mit Hilfe der Werkzeuge	35
12. Drucken von Analysen	36
Index	

0. Die Zielsetzung von AKIRA III

Filmwissenschaft hat in vielen Bereichen die gleichen Probleme wie die Literatur- oder andere Kunstwissenschaften: Wie lässt sich die jeweilige Wirkung im Subjekt, das das Werk unter mehr oder weniger besonderen Bedingungen empfängt, verarbeitet, mit dem es mitgeht etc., intersubjektiv kommunizierbar machen? Alle Kunstformen nutzen in besonderem Maße die Vorstellungskraft des Menschen, doch während man beim Buch markieren kann, wo etwas an einem Werk auffällt, wo der Leser etwas bemerkt, erinnert oder antizipiert, gibt es diese Möglichkeiten nicht direkt am Film, obwohl dieser – als **Leitmedium des 20. Jahrhunderts** – zuerst durch Videorecorder und inzwischen durch digitale Speichermöglichkeiten bis hin zur DVD immer einfacher handhabbar wurde.

Man kann sich jedoch heute jedes intakte Videoband mit normaler Filmqualität und jede handelsübliche DVD mit erschwinglichen Programmen selbst digitalisieren und auf eine eigene CD bzw. DVD brennen (s. u. MPEG1-Digitalisierung von Filmen). Soweit dies für den eigenen beispielsweise wissenschaftlichen Gebrauch geschieht, ist es auch legal. Damit ist die Voraussetzung geschaffen, sich dem Ideal jedes Filmwissenschaftlers im 20. Jahrhundert ohne großen Aufwand anzunähern: dem **Filmschnittplatz**. Zusätzlich zum Film kann ein Fenster geöffnet werden, auf dem alles notierbar ist, was man früher auf Papier festhalten musste. Gemäß der Musiktradition, die auch viele instrumentale (Noten-) Folgen in der Zeit und untereinander als Gleichzeitigkeit aufschreibt und dem Vorschlag von Sergej Eisenstein nennen wir diesen unterschiedlich groß einblendbaren Teil das Partiturfenster.

Genau an diesem Punkt setzt die Konzeption von AKIRA III an, welches umfangreiche Funktionen eines **Präsentationstools** mit denen eines **Analysetools** verbindet. Im Gegensatz zu Mediaplayern und DVD- bzw. Video-Recordern, bei denen bestimmte Stellen nur schwer durch Vor- oder Rückspulen bzw. »blindes Anspringen« wieder zu finden sind, macht dieses Programm den Film auf einer analogen Zeitleiste, deren Intervalle individuell eingestellt werden können, sicht- und bearbeitbar. Auf dieser Zeitleiste kann die Navigation im Film mit Hilfe des Positionszeigers bildgenau entweder in Intervallen oder Einzelbildern vorwärts und rückwärts erfolgen, was bspw. bei der Erstellung von Schnittprotokollen unerlässlich ist.

Der in Filmfenster und Partiturfenster eingeteilte Programmbildschirm bietet verschiedene Bildschirmansichten:

- Vollbildansicht zur Betrachtung bzw. Präsentation des Films. Diese lässt sich durch Doppelklick auf das Filmbild aktivieren (das Partiturfenster wird geschlossen) und deaktivieren (das Partiturfenster wird wieder geöffnet). Der Vollbildmodus empfiehlt sich für das erste Ansehen eines Films bzw. die Präsentation auf der Großbildleinwand.
- Fensteransicht zum Festhalten von Eindrücken: In dieser Bildschirmansicht ist die Einteilung von Filmfenster und Partiturfenster variabel und kann individuellen Bedürfnissen und Anforderungen des Benutzers angepasst werden. Durch Mausclick lässt sich das Filmfenster mühelos verkleinern bzw. vergrößern, je nachdem, wie viel Platz das Partiturfenster beansprucht. AKIRA III kann also als eine Art Notizblatt genutzt werden, um den Film auf verschiedenen Ebenen bearbeit- und begreifbar zu machen:

- Erste Eindrücke können ungeordnet in Form von Markierungen und Schnappschüssen (Schlüsselbilder) festgehalten und über einblendbare Textfenster kommentiert werden.
- Durch das Anlegen von Spuren und Parts (bspw. zu Schlüsselszenen) – ebenfalls mit der Möglichkeit der Kommentierung über Textfenster – kann eine individuelle Partitur erstellt werden. So kann etwa in der Lehre bei fremdsprachigen Filmen eine Übersetzung oder bspw. Zusammenfassung ein- und jederzeit wieder ausgeblendet werden.

Darüber hinaus bietet AKIRA III einen Bildschirmpräsentationsmodus an, in dem Filmstücke gemäß einer erstellten Abspielreihenfolge chronologisch unabhängig ausgewählt und präsentiert werden können (z. B. als Illustration während eines Vortrags).

AKIRA wurde Anfang der 90er Jahren gemäß der zentralen Konzeption von Eisenstein konzipiert, dass man Film als mehrdimensionales Medium gerade auch dann intersubjektiv kommunizierbar erfassen muss, wenn man ahnt, dass wir davon 90 % unbewusst verarbeiten. Will man das unmittelbare Nach- und Miteinander von visuellen und akustischen Angeboten eines Films, welche sich in der Vorstellungskraft des Adressaten zu einer ›Symphonie‹ der Wirkungsmöglichkeiten vereinen, erfassen, dann ist das nur möglich mit einer Modellierung analog zur Tradition der Musiknotierung in einer Partitur. So wie man dort zehn Geiger zusammenfassen kann oder Stimmen eines Chors oder Schlagzeuge auf einer Notenlinie, so kann man in AKIRA III jeweils *Notizspuren* anlegen für alle Kameraeffekte, für alle Besonderheiten der Inszenierung oder die Auftritte der Figuren. Was in der Musik ein Melodiebogen wäre, bildet hier einen *Part* (= *ein Zeitstück auf der Spur*), der – beispielsweise rot markiert – alle relevanten Zooms hervorhebt. So entsteht eine Visualisierung der Komposition.

Die möglichen Spuren und Parts einer Partitur sind also Ordnungsangebote, um die Simultaneität der Wirkungsangebote im zeitlichen Verlauf des Films zu erfassen. Hier können Analyseparameter je nach den Erfordernissen des zu analysierenden Films bzw. den Interessen und Zielsetzungen der Rezipienten individuell angelegt, hierarchisiert und jederzeit umgeordnet bzw. geändert werden. Für den Einsatz in der Schule oder der Universität kann ein System von Vorgaben erstellt und die Möglichkeit des Ein- bzw. Ausblendens von Spuren je nach Ziel und Zeitpunkt genutzt werden: So kann der Lehrende die unbewussten Wirkmechanismen durch gelenkte »Einstellungsfokussierungen« ins kontrollierte bzw. reflexive Bewusstsein heben. Vereinfacht: Manchmal ist es wichtig, das Was der dargestellten Welt ins Zentrum der Aufmerksamkeit zu rücken (Personenkonstellationen, Handlungen, bedeutungsvoll gemachte Zeiträume), manchmal das Wie der ›Machart‹ (Lichtverhältnisse, Masken etc. oder Kamera- und Schnitttechnik und vor allem Montageformen) oder die Provokation eines zusätzlichen inneren Films, manchmal das Wozu wie Horror, Identifikation oder detektivische Antizipation.

Die Parts (Filmstücke) können mit Einstellungen übereinstimmen, mit Sequenzen oder umfassenderen Teilen der Komposition. Will man im Beispiel aus der Musik bleiben, so entsprechen die Parts in etwa den einzelnen Takten, Melodiebögen, Motiven und Themen innerhalb eines Systems der Partitur. Spuren und die in ihnen angelegten Parts, Markierungen und Schnappschüsse bilden die Gesamtpartitur. Diese kann je nach etabliertem Filmgenre relativ statisch vorgegeben sein (s. klassische Western oder Soap-Serien, Telenovelas etc.) oder im Gegenteil in Richtung Einmaligkeit tendieren (Autorenfilme). AKIRA III ermöglicht individuelle und vor allem auch kollektive Arbeit, denn es lassen sich leicht verschiedene Einzelpartituren zu einer

Gesamtpartitur zusammenfügen – wie dies die Filmanalyse seit 100 Jahren mit Papier, Schere, Klebstoff und Farben per Hand praktizierte.

Die Darstellung eines Films in einer Partitur ermöglicht über die Analyse die Steigerung der individuellen Syntheseleistung – so wie bei Klassikern in Film, Literatur und Musik jede erneute Beschäftigung mit dem Kunstwerk dessen latenten Reichtum ein Stück weiter hebt. Dieser kann somit mit unserer sich erweiternden Lebensgeschichte und Kompetenz zu einer neuen Wirklichkeit verschmelzen. Die Leichtigkeit, mit der alle Einträge in der Partitur erstellt, verändert oder gelöscht werden können, erleichtert nicht nur, sondern provoziert die Intuition bzw. die Hypothesenbildung (Abduktion). Am schnellsten erweist sich dieser qualitative Sprung im Umgang mit Lieblingspassagen, von denen man gar nicht weiß, warum sie wichtig sind, berühren oder aufregen. Unsere Kompetenz und damit das positive oder uns abstoßende Wirkangebot verändert sich qualitativ für die Reflexion, wenn man solche Stellen vorbewusst markiert und dann mühe-los hintereinander betrachtet.

Für den Kontext der Forschungen zum Film – die theoretischen Prämissen ästhetischer, semiotischer, psychologischer und sonstiger Herkunft – empfiehlt es sich, die Homepage des Lehrstuhls zu konsultieren, wo Publikationen und auch Abschlussarbeiten aufgeführt sind (www.phil.uni-mannheim.de/romanistik/romanistik3). Über die Homepage kann auch der Kontakt zu den Mitarbeitern gesucht werden, welche die größte Erfahrung haben – insbesondere Birgit Olk, der an dieser Stelle herzlich für die vielfältige und ungemein kompetente Hilfe gedankt sei.

AKIRA III wurde also konzipiert, um das Potenzial der Intuitionen für jede/n und für die intersubjektive Basis von Kreativität, Kritik und Wissenschaft zu heben. Wir haben uns so weit wie möglich an die üblichen Routinen gängiger Windows-Programme gehalten. Funktionen, die von diesem Standard abweichen, sind ausführlich dokumentiert und leicht erlernbar. Die Analyse, die das Programm ermöglicht, darf nicht auf Kosten der Synthese bspw. in Form von Globaleindrücken, Gefühlen, unbewussten Leistungen, spontan sich einstellenden Begriffen etc. gehen. Beides erleichtert Interpretation, Kritik oder eben Unterrichtsvorbereitung. AKIRA III soll helfen, den Film zu begreifen und zwar in ganz wörtlichem Sinne, deshalb ist alles so eingerichtet, dass Sie mit der Maus zupacken können, markieren, verschieben oder einfach den Film so abspielen wie man das von handelsüblichen Video- bzw. DVD-Recordern bzw. Media Playern im PC gewohnt ist. Das Ziel jeglicher Analyse – auch einer computergesteuerten – und Interpretation ist letztendlich die Entwicklung der eigenen, den Genuss steigernden Kompetenz oder die Ermöglichung reicherer Kommunikation mit anderen. Die Zuordnung des Wahrgenommenen zu schon Bekanntem, das also nur wieder erkannt wird, ist die zentrale Gefahr bei allen Kunstformen, die nicht seriell auf der Ästhetik der Wiederholung aufbauen. Das Gesagte gilt natürlich analog für alle anderen Arten audio-visueller ›Texte‹ von Theaterverfilmungen über Nachrichtensendungen und -magazine bis hin zu Unterhaltungssendungen und zur Sportberichterstattung.

Die vorliegende Version AKIRA III wurde im Jahr 2006 unter Berücksichtigung der Erfahrungen mit Akira und Akira2 (Tilgung von Fehlern, Erweiterung der Möglichkeiten) vollständig neu konzipiert und zur Jahreswende 2006/2007 mit Hilfe von Borland Delphi® zur Marktreife entwickelt. Auf der o. g. Homepage werden ab Februar 2007 einige Modell-Partituren hinterlegt mit entsprechenden Publikationen beispielsweise zu *Rashomon* von Akira Kurosawa, der diesem Programm den Namen gegeben hat, weil ich bei diesem Film die unbewusste Steuerung durch Musik zum ersten Mal wirklich verstanden habe.

1. Technische Voraussetzungen und Installation

1.1 Systemvoraussetzungen

AKIRA III läuft auf Intel 80x86-kompatiblen PCs mit den Betriebssystemen Microsoft Windows 95, 98, NT 4, 2000, XP, 2003 und »Aufwärtsversionen«.

Zum Betrieb müssen zumindest folgende Systemanforderungen erfüllt sein – »reichere« Systembedingungen werden nicht eigens erwähnt:

- Intel® Pentium® III/M 1,4 GHz (Pentium IV 2 GHz+ empfohlen);
- 512 MB RAM (1 GB+ empfohlen);
- 1 GB freier Festplattenspeicher für Installation auf der Partition, auf der sich das Programmverzeichnis befindet;
- 10 GB freier Festplattenspeicher auf der Partition, auf der sich der zu analysierende Film befindet;
- Bildschirmauflösung von 1024 mal 768 Punkten in 32 bit Farbtiefe;
- 32 bit Soundkarte, Maus.

Kein Muss, aber eine Empfehlung ist der Einsatz von Windows XP mit Service Pack 2.

1.2 Digitalisierung von Filmen

AKIRA III ist ausschließlich für die Arbeit mit digitalem audio-visuellem Material im MPEG1-Format konzipiert. Die hierzu erforderliche Digitalisierung von VHS-Video-Kassetten bzw. DVDs stellt mit der entsprechenden Hard- und Software (s. u.) auch für den unerfahrenen PC-Nutzer kein Problem dar.

Es sei vorweg angemerkt, dass die Arbeit mit digitalen Filmen und Bildern einen sehr hohen Datenumsatz mit sich bringt. Dieser schlägt sich im Falle von AKIRA III direkt im Festplatten- und Hauptspeicherbedarf nieder. Man kann daher kaum zu viel Speicher empfehlen.

Empfehlung für die Digitalisierung: Entsprechende PCI- bzw. USB-Karten werden von einer Reihe von Herstellern angeboten. Sie sind ungemein bedienungsfreundlich. Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Dokuments (Ende 2006) geht die Empfehlung an die preiswerte TV-Karte Video Xpress der Firma ULEAD bestehend aus einer externen Hardware (die über einen USB-Anschluss an den PC und über die Scart-Buchse an den Recorder angeschlossen wird) und der Software ULEAD Video Studio, die auf die Festplatte des PCs installiert werden muss. Die Digitalisierung von Filmen über dieses System ist auch von unerfahrenen Benutzern leicht durchzuführen. Sollten Sie jedoch Schwierigkeiten haben, senden Sie uns eine E-Mail an die auf unserer Homepage angegebene Mailadresse. Wir helfen gerne weiter.

Bei großformatiger Projektion, etwa mittels Beamer müssen im Hinblick auf die Wiedergabequalität des digitalisierten Materials bei Berücksichtigung der untenstehenden Kriterien gelegentlich Einschränkungen in Kauf genommen werden. Die Fachleute entwickeln hier weiter. Auf Anfrage informieren wir Sie gerne über Neuerungen.

Bei der Digitalisierung der Filme sollte man auf folgende Einstellungen der Video- und Audio-Spur achten:

Video-Spur

- 1) Video Codec: MPEG1;
- 2) Auflösung: bis 640 x 480 Pixel;
- 3) Video-Bitrate: 1800 Kbps

(Es gilt: Je höher Sie die Qualitätskriterien ansetzen, desto mehr Daten werden produziert, die nachher von AKIRA III verarbeitet werden müssen und desto näher rückt eine Überlastung des Rechners.)

Audio-Spur

- 1) Audio Codec: MPEG1;
- 2) Audio-Bitrate: 224Kbps

Diese Einstellungen ermöglichen die Erstellung einer Qualität des digitalisierten Materials, die den drei Kriterien, die für das Arbeiten mit AKIRA III grundlegend sind, Rechnung trägt:

- Möglichkeit der Präsentation im Vortragsaal auf Großbildwänden über Beamer
- Begrenzung des Datenvolumens auf den Umfang einer DVD (4,7 GB)
- Vermeidung von Reaktionszeiten aufgrund des Datenumsatzes beim Abspielen des Films bzw. Ansteuern bestimmter Stellen.

Das oben empfohlene Digitalisierungssystem erstellt diese Qualität automatisch bei Auswahl des Formats »MPEG«. Die Qualität kann durch nachträgliches »rendern« bspw. durch Erhöhen der Bitrate auf 3000 noch verbessert werden. Hierbei ist jedoch zu bemerken, dass Material dieser Qualität nicht in allen Fällen einen verzögerungslosen Zugriff in AKIRA III ermöglicht.

Mit dem rechtmäßigen Erwerb dieser Karte übernimmt der Nutzer für sich privat, wissenschaftlich oder nach sonstigen relevanten Kriterien die juristische Verantwortung. Selbstverständlich gehen wir davon aus, dass das Quellmaterial rechtmäßig erworben wurde. Nach dem Rechtsstand zur Zeit der Abfassung dieses Textes ist die entsprechende nicht-kommerzielle, eigene Nutzung zulässig. Diese ist auf jeden Fall vom Gebrauch von AKIRA III unabhängig.

1.3 Installation und der erste Start

Die Installation erfolgt mittels eines Microsoft Windows-Installer-Dienstes. Sie beginnt, nachdem Sie die Setup-Datei »Akira III installieren« auf der Installations-CD angeklickt¹ haben. Folgen Sie bitte den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm. Vor dem Beginn der Arbeit mit AKIRA III empfiehlt es sich, die MPEG-Datei mit dem zu analysierenden Film auf die Festplatte Ihres Rechners zu kopieren. Dies garantiert einen schnelleren und stabileren Zugriff auf die Filmdatei als beim Abspielen von einem transportablen Speichermedium wie bspw. CD-ROM oder DVD. Am besten legen Sie sich zu diesem Zweck ein Verzeichnis »Filme« an, in das Sie alle MPEG-Filmdateien kopieren, damit Sie später nicht suchen müssen.

Starten Sie dann das Programm durch Anklicken im Startmenü unter »Start« – »Programme« – »Akira3« – »Akira3«. Wechseln Sie anschließend aus der Fensteransicht in den Vollbildmodus.

¹ *Anklicken* erfolgt wie üblich bei Windows-Programmen mit der linken Maustaste. Lediglich die Kontextmenüs werden mit der rechten Maustaste aktiviert. Dieses wird im Folgenden jedoch immer vermerkt.

1.4 Tipps zum Einstieg

- Legen Sie dieses Handbuch, welches Sie farbig als Datei auch auf der Programm-CD finden, neben sich und drucken sie sich zunächst ebenfalls von der Programm-CD die Programmfensterübersicht aus. Dort finden Sie alle Funktionen übersichtlich dargestellt und können schnell nachsehen, mit welchem Knopf welche Funktion aktiviert bzw. welche Einstellung geändert wird.
- Wählen Sie im Menü »Extras – Einstellungen« die Option »Automatisches Speichern aktivieren« und als Zeitfaktor ein möglichst kurzes Intervall – wir empfehlen eine Minute. Auf diese Weise sind Sie weitgehend vor Datenverlust geschützt.
- Stellen Sie beim ersten Ansehen auf dem Bildschirm den Film fast auf die Größe des Bildschirms und lassen Sie nur eine Spur zum »schießen« von Bildern oder Markieren von Stellen aus der möglichen Partitur übrig. Dann springen Sie durch Doppelklick auf die Bildfläche zum Vollbildmodus und zurück. Sie werden sehen: Die Routine erwirbt sich sehr schnell.
- Wählen Sie den Zoomfaktor so, dass die gesamte Filmlänge noch auf den Bildschirm passt und speichern Sie diese Grobpartitur ab, beispielsweise mit Filmkürzel, Datum und Ihren Initialen (bspw.: Ras-homon-RK-010705.doc), dann können Sie das Ergebnis weitergeben oder später die verschiedenen Wege Ihrer Arbeit verfolgen.
- Beginnen Sie nun mit einer Grobpartitur mit wenigen Spuren, auf denen Sie erst einmal das Wichtigste oder Evidenteste zum Üben notieren und z. B. auf einer Spur Teile (= Parts) zur Musik und bspw. auf einer anderen Parts zur Sprache anlegen und möglicherweise auf einer weiteren Spur zu den Geräuschen, welche ja elementar für den Realitätseindruck sind. Dann können Sie zur Musikspur Unterspuren anlegen gemäß »On« und »Off« etc.
- Für die Detailanalyse können Sie jetzt diese Partitur beliebig erweitern und jeweils unter einem neuen Dateinamen abspeichern, und dazu üben Sie am besten erst einmal das Ein- und Ausblenden der Unterspuren, um die Partitur global bzw. detailliert darzustellen.
- Nutzen Sie Farben zur Kennzeichnung von Strukturmerkmalen. Achten Sie darauf, dass Sie mit der Farbgebung der Parts das einander zuordnen, was Sie später auch wieder simultan erfassen wollen: Nur wenn Sie so – vereinfacht gesprochen – ihre intuitiv-synthetische (rechte) Gehirnhälfte unterstützen, fällt Ihnen mehr ein. So viel zur ersten Orientierung mit AKIRA III !

1.5 Erste Arbeitsschritte

Zu Beginn der Analyse ist es ratsam, zunächst den Speicherort für Ihre Analyse-Datei festzulegen. Dies geschieht im Programmfenster über die Funktion »Datei – Analyse speichern unter...«. Es wird empfohlen, die Analysedatei in `c:\Dokumente und Einstellungen\{Benutzername}\Akira3\Saves` abzuspeichern. Wählen Sie nun das Laufwerk und den Ordner, wo Sie speichern wollen, und geben Sie Ihrer Analysedatei einen Namen. Das Programm legt sämtliche Standbilder, die sie auswählen, automatisch in `c:\Dokumente und Einstellungen\{Benutzername}\Akira3\Snapshots` ab.

Im schlimmsten Falle: Schwierigkeiten, die beim Abspielen des digitalen Materials auftreten, sind meist nicht programmbedingt, sondern können z.B. durch ein Microsoft Windows® Update verursacht werden. Wenn auf Ihrem PC der MS Windows Media Player funktioniert, dann wird auch die AKIRA III-Software funktionieren.

2. Die Systematik von AKIRA III

Probieren Sie in einem ersten Schritt alle elementaren Funktionen des Programms aus, die Sie für das Erstellen Ihrer ersten Analyse benötigen. Im Folgenden werden diese Schritt für Schritt erläutert. Bitte überspringen Sie nichts und nehmen Sie sich die Zeit (ca. 2 Stunden). Zu Ihrer Orientierung dient die Programmfensterübersicht. Alle dort auftauchenden Bezeichnungen der Bedienelemente bzw. Funktionen werden fortlaufend im Text (bzw. in der Online-Hilfe des Programms mit entsprechenden Seitenangaben) erklärt.

2.1 Fensterleiste

In der Fensterleiste wird an der ersten Stelle die Information über den Speicherort der Analyse-Datei dargestellt. In der Abb. 2.1. sieht man, dass die Analyse-Datei auf der Partition C im Verzeichnis \Programme\Akira3\Saves liegt und Mar-06719-wir.Akira3 heißt. An der zweiten Stelle erscheint die Information über den Speicherort des Filmes. In dem in der Abb. 2.1. dargestellten Beispiel befindet sich der Film auf der Partition D im Verzeichnis \Filme\ und heißt DasMeerInMir_spanisch_vcd.mpg.



Abb. 2.1: Fensterleiste

2.2 Menüleiste

Über die Menüleiste des Programms können folgende Funktionen aufgerufen werden (s. auch Programmfensterübersicht auf der Installations-CD):

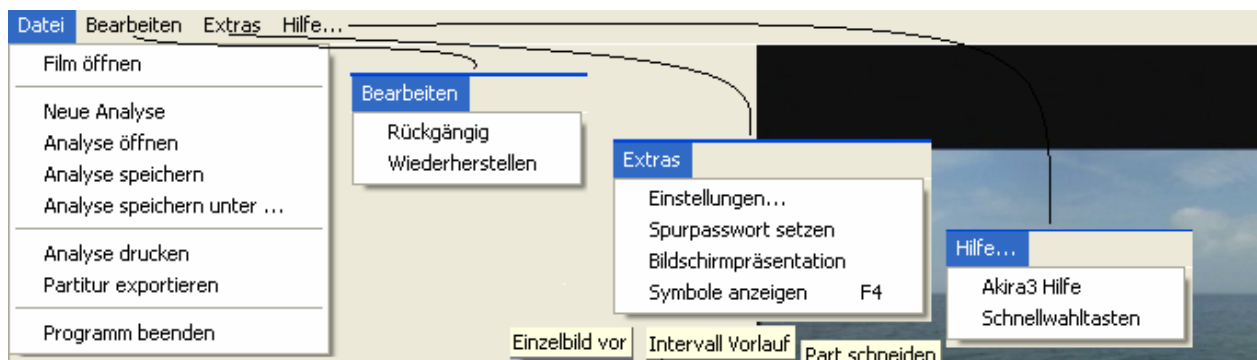


Abb. 2.2: Menüleiste

Datei

Die einzelnen Dateifunktionen werden ausführlich im Kapitel 3: »Öffnen und Speichern von AKIRA III-Dateien« behandelt.

Bearbeiten

Die Funktionen »**Rückgängig**« und »**Wiederherstellen**« entsprechen der Routine gängiger Windows-Programme und dienen dem Aufheben bzw. erneuten Ausführen irrtümlich ausgeführter

bzw. aufgehobener Funktionen. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden. Die Funktionen können auch über die entsprechenden Symbole auf der Instrumentenleiste aktiviert werden.

Extras – Einstellungen



Videomodus/Farbmodus

Hier können jeweils zwei Optionen ausgewählt werden. Für den Anfänger empfiehlt es sich allerdings, hier nichts zu verändern

Automatisches Speichern

Diese Funktion sollte unbedingt aktiviert werden. Bitte stellen Sie den Zeitfaktor möglichst klein (empfohlen: 1 (eine Minute)) ein. So können Sie sich auf die Analyse konzentrieren und müssen nicht ans Speichern denken.

Abb. 2.3: Extras: Einstellungen

Die Funktionen »Spurpasswort setzen« (Verstecken einer Spur) und »Bildschirmpräsentation« (Arbeiten mit Abspiellisten) werden in den Kapiteln 8 bzw. 10 detailliert erläutert

2.3 Filmfenster

Im Filmfenster wird der geöffnete Film dargestellt. Das Filmfenster kann durch Doppelklick (oder alternativ durch Klicken mit der rechten Maustaste und Auswahl »Vollbild«) auf das Filmbild in den Vollbildmodus übergehen. Dabei wird die zum Zeitpunkt des Aufrufes aktive Bildschirmfläche vollständig mit dem Filmfenster ausgefüllt.

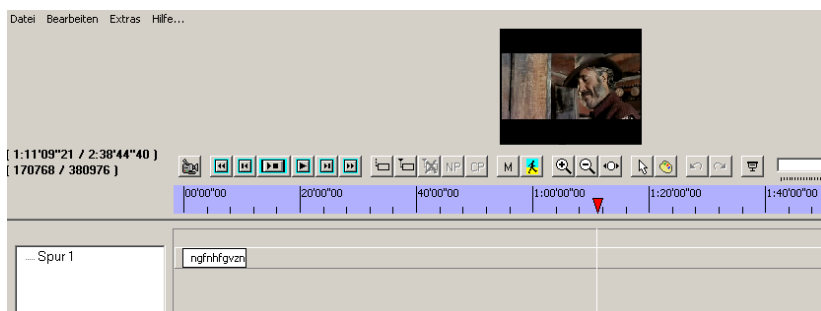


Abb. 2.4: Fenstermodus

Vollbildmodus

2.4 Instrumentenleiste

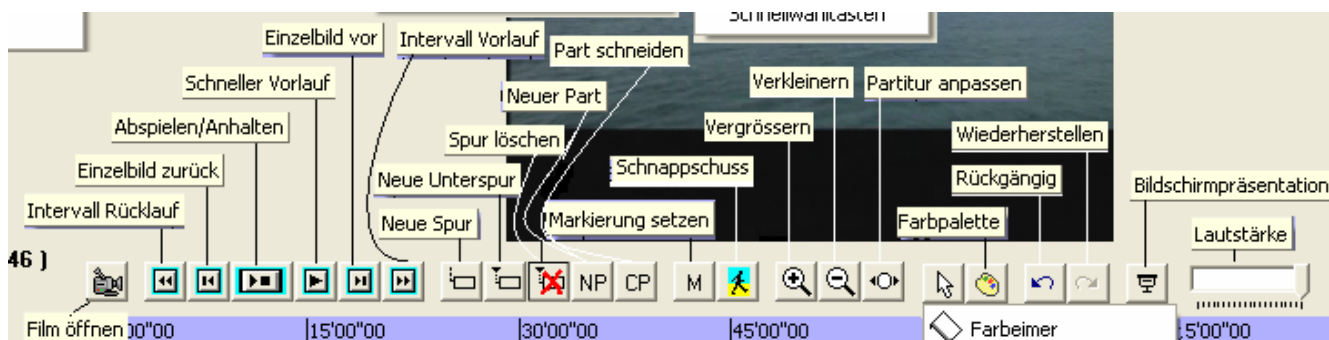
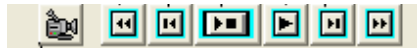


Abb. 2.5: Instrumentenleiste

Filmbedienungsfunktionen



s. hierzu Kapitel 3: »Öffnen und Speichern von AKIRA III-Dateien« und 4: »Filmbedienung«.

Markierungs- bzw. Notierungsfunktionen



Dies sind die eigentlichen Analysefunktionen, mit denen Sie Ihre ersten Eindrücke festhalten, bzw. Hypothesen visualisieren können. Eine detaillierte Erklärung der einzelnen Funktionen finden Sie in den Kapiteln 7–9.

Darstellungsgrößen des Bildschirminhalts



Mit diesen Funktionen können Sie die Darstellungsgröße individuell, je nach den Bedürfnissen (Detailanalyse vs. Gesamtüberblick des Films) anpassen; s. Kapitel 5: »Zeitleiste Darstellung des Filmausschnitts«.

Werkzeuge



Mit Hilfe der Werkzeuge können Sie Ihre Parts schnell und ökonomisch bearbeiten (s. Kapitel 11: »Bearbeiten von Parts mit Hilfe der Werkzeuge«). So ermöglicht bspw. der Farbeimer mehreren (auch in der Partitur weit auseinander liegenden) Parts durch anklicken dieselbe Farbe zuzuweisen und diese somit als zusammengehörig zu kennzeichnen.

Farbpalette



Mit Hilfe der Farbpalette können Sie Ihre Parts einfärben; s. hierzu Kapitel 9.3: »Bearbeiten von Parts mit Hilfe des Kontextmenüs«.

Wiederherstellen / Rückgängig (s.o.)



Bildschirmpräsentation



Mit diesem Button kann in den Präsentationsmodus gewechselt werden (analog zu Powerpoint), s. Kapitel 10.

Lautstärke



Durch Ziehen des Reglers mit gedrückter linker Maustaste kann die Lautstärke individuell eingestellt bzw. der Ton ganz ausgeblendet werden.

2.5 Zeitleiste

In der Zeitleiste werden die wichtigsten Informationen über die Länge des Films und die aktuelle Zeit-Position im Film dargestellt. Diese wird durch den Positionszeiger (bestehend aus einem roten Dreieck auf der Zeitleiste und einer weißen senkrechten Linie im Partiturfenster) sichtbar gemacht (Abb. 2.6). Er dient der besseren Navigation im Film. Um die in der Zeitleiste erhaltenen grafischen Informationen besser darzustellen, werden die Informationen über die aktuelle Zeit-

Position im Film sowie die Gesamtlänge des Filmes links von der Instrumentenleiste eingeblendet. In der Abb. 2.6. sieht man, dass die aktuelle Zeit-Position 1:33'52"16 (1 Stunde, 33 Minuten 52 Sekunden 16 Millisekunden) bzw. 225286 Einzelbilder ist. Die Gesamtlänge des Filmes beträgt 1:36'52"84 (1 Stunde 36 Minuten 52 Sekunden 84 Millisekunden) bzw. 232513 Einzelbilder.



Abb. 2.6: Zeitleiste und die wichtigsten Informationen

2.6 Partiturfenster

Im Partiturfenster wird die Partitur dargestellt (Anhang 1). Die wesentlichen Bestandteile einer Partitur sind die Spuren (Abb. unten, Ziff. 1) und die Parts (s. Abb. unten, Ziff. 2). Außerdem kann eine Partitur Markierungen (s. Abb. unten, Ziff. 3) und Schnappschüsse (s. Abb. unten Ziff. 4) haben. Eine Spur beinhaltet Parts. Eine Spur kann mehrere Unterspuren haben (s. Abb. unten Ziff. 5). Die Partitur kann mit Hilfe der Funktionen und Werkzeuge der Instrumentenleiste oder über die Kontextmenüs erstellt bzw. bearbeitet werden.

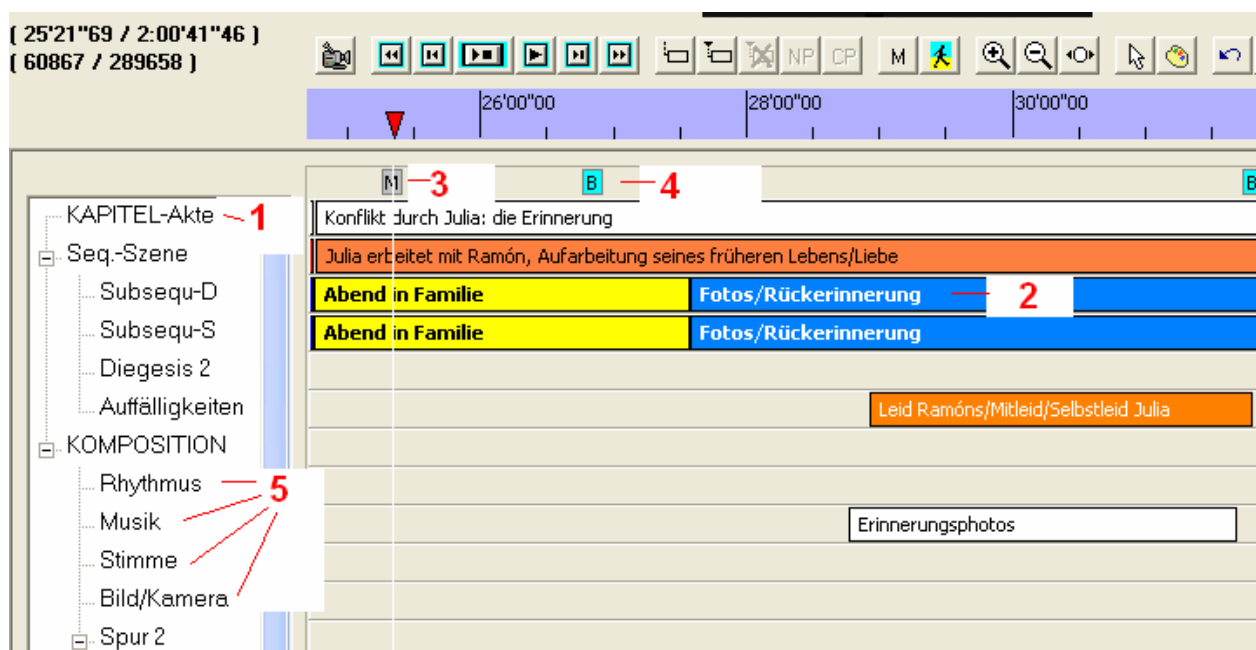


Abb. 2.7: Elemente eines Partiturfensters: 1: Spur, 2: Part, 3: Markierung, 4: Schnappschuss, 5: Unterspur

Zu diesen Elementen steht jeweils ein Kontextmenü zur Verfügung. Zur detaillierten Erläuterung s. Kapitel 7–9.