

men, weil der Ton vermutlich bei Weitem nicht mit der Qualität des Bildes mithalten kann. Umgekehrt beschränkt man sich völlig unnötig selbst, wenn man viel Geld für eine professionelle Ausrüstung ausgibt, dann aber mit einem vergleichsweise einfachen Schnittprogramm arbeitet. Um also im Bild der Kette und ihrer schwächsten Glieder zu bleiben: Wer sich eine Dreichip-Kamera mit gutem Mikro und anderem Zubehör leistet, der wird über kurz oder lang auch zu einem professionellen Schnittprogramm greifen.

Und schließlich eines bitte nicht vergessen: Technik ist eben nur Technik und ersetzt journalistisches und handwerkliches Können nicht. Wer mit schwachen Bildern und langweiligen Tönen nach Hause kommt, dem wird selbst mit den ausgefeiltesten Schnittprogrammen nicht zu helfen sein.

3.7 Videos für mobile Plattformen – Produzieren für kleine Bildschirme

Konsequenterweise müsste man sich auch Gedanken darüber machen, für welche Endgeräte man gerade dreht bzw. ob man den Dreh nicht so gestaltet, dass daraus geeignetes Material für mehrere Screens zu gewinnen ist. Der Grund für diese Überlegung liegt auf der Hand: Die Wirkung von Bildern auf einer 100-cm-Diagonale ist eine grundlegend andere als auf einem 10-cm-Bildschirm, was jeder nachvollziehen kann, der schon einmal einen effektvollen Hollywood-Blockbuster erst im Kino und später auf einem ganz normalen Fernseher gesehen hat. Natürlich kann man das machen, Titanic bleibt Titanic – und trotzdem ist es nicht dasselbe wie im Kino, wo Bilder und Töne ganz anders wirken. Vergleichbar verhält es sich mit Plasmafernseher und Handy. Die Bilder sind immer noch die selben, nur ihre Wirkung auf den Zuschauer ist eine ganz andere.

Noch etwas kommt zudem hinzu. Neben dem völlig anderen Endgerät sind auch die Nutzungssituationen bzw. die Rezeptionen des Zuschauers bei der Nutzung von mobilen Medien bzw. von Bewegtbildern im Internet vermutlich ganz andere. Konkret gesagt: Wer sich entspannt zuhause vor dem Fernseher niederlässt, um Nachrichten zu sehen, hat vermutlich die Zeit und die Muße für 15 Minuten Tagesschau. Wer gerade an der Bushaltestelle steht, wird möglicherweise auch Interesse an den Nachrichten der Tagesschau haben – aber kaum die Zeit und die Muße für 15 Minuten. Eine auf 100 Sekunden komprimierte Nachrichtensendung, wie sie inzwischen von einigen Sender bereits angeboten wird, ist

da schon deutlich interessanter. Die aber wird unter dem Strich ganz eine andere sein müssen als die 20-Uhr-Ausgabe: schneller, dichter erzählt, dafür mit Bildern, die sich bereits beim ersten Hinsehen auf einem kleinen Schirm erschließen.

Auch bestimmte Stilmittel bei der Kameraführung und beim Schnitt werden sich auf kleinen Bildschirmen nur sehr eingeschränkt anwenden lassen. Ein schneller Schwenk, ein rasches Zoom-in? Beides würde möglicherweise seinen gewünschten Effekt verfehlen. Und nicht nur das: Es könnte auf einem Bildschirm mit verminderter Leistungsfähigkeit sogar ziemlich unschön aussehen. Auch das Alpenpanorama, das gerade eben auf dem HD-Fernseher noch so beeindruckend aussah und das man deswegen lange im Bild gelassen hatte, wirkt auf einmal überhaupt nicht mehr, wenn man es auf dem Handy betrachtet. Insofern: umdenken, mitdenken. Beim Drehen auch an die kleine Perspektive denken – und sich möglicherweise auch die Mühe machen, die mobile Version neu zu schneiden (resp. auch zu kürzen). Die 100-Sekunden-Nachrichten zeigen einen möglichen Weg auf, wie man die konventionellen Medien auf die mobilen Plattformen bringt und diesem neuen Medium dabei gerecht wird. Doch auch dafür braucht es Journalisten, die crossmedial denken und gleichermaßen produzieren können.

In der Länge der Beiträge liegt vermutlich der größte Unterschied zu den großen Schirmen. Nach allen bisher bekannten Studien – und letztlich wohl auch aus der Sicht des gesunden Menschenverstands – ist das Nutzungsverhalten bei Handy-TV und anderen mobilen Plattformen wohl ein anderes, keineswegs vergleichbar mit dem des berühmten Couch-Potatoes, der sich entspannt zurücklehnt und durchaus bereit ist, sich über einen längeren Zeitraum berieseln zu lassen. Viel eher wird man es wohl mit Nutzungssituationen zu tun haben, in denen Zeit ein knappes Gut und schnelles Erwählen ein wichtiger Faktor ist. Wer an der Bushaltestelle oder in der U-Bahn wartet, wird zwar möglicherweise ebenso wie im »richtigen« Fernsehen Interesse an Nachrichten haben. Nur die Zeit und auch die Muße, die er um 20 Uhr im Wohnzimmer hat, sind in einem deutlich geringeren Maß vorhanden als an der Bushaltestelle. Einfache Konsequenz: Man gibt ihm eine Tagesschau, die seiner aktuellen Situation gerecht wird. Um 20 Uhr ist das die altbekannte 15-Minuten-Version, an der Bushaltestelle sind das 100 Sekunden, die man gerade entbehren kann (oder auch einfach gerne zur Überbrückung der Wartezeit nutzt). Ein einfaches Beispiel, das aber in allen anderen Fällen auch greift. Videos in mobilen Situationen folgen ganz anderen Regeln als das stationäre Video. Insofern können die Inhalte im Regelfall auch nicht einfach eins zu eins transferiert werden.

Neu überdenken müssen wird man möglicherweise bei kleinen und kleinsten Screens auch das Verhältnis von Text und Bild. Nicht so sehr wegen der ohnehin immer vorhandenen Gefahr von Text-Bild-Scheren, sondern weil Bilder für sich alleine nicht mehr so wirken können wie auf der großen Fläche. Soll heißen: Für größere Bildschirme kann man Bilder für sich allein stehen und sie selbsterklärend wirken und Atmosphäre schaffen lassen. Das dürfte auf einem Bildschirm mit 3,5 Zoll ziemlich schwierig werden. Man muss also möglicherweise auf einmal Dinge erklären, die man bei einer Produktion für große Screens ganz bewusst eben nicht erklärt hätte.

Was übrigens die diversen Formate angeht, die insbesondere im Web für Videos verwendet werden, so kommt man nicht umhin, den Siegeszug des Flash-Formats zu erwähnen. Man darf davon ausgehen, dass Flash erst die rasant gestiegene Nutzung von Videos im Netz ermöglicht hat. Sowohl für Anwender als auch für Nutzer haben sich die Rahmenbedingungen erheblich vereinfacht. Wer heute als Anbieter Videos lediglich im Flash-Format zur Verfügung stellt, darf davon ausgehen, einen großen Teil der User damit zu erreichen. Das war nicht immer so, im Gegenteil: Bis vor wenigen Jahren war es ein Stück weit auch eine Glaubensfrage, ob man den Windows-Media-Player, den Real-Player oder gar Quicktime als den Standard seines Vertrauens wählte. Dementsprechend war es ratsam, als Anbieter mindestens zwei dieser drei Formate zu offerieren (wenn nicht sogar alle drei). Dementsprechend groß war der Aufwand, die Videos zu encodieren und auf die Seite zu stellen.

3.8 Player, Formate und Encoding

Eine Prognose darüber, wie sich die Videostandards weiterentwickeln werden, fällt aus heutiger Sicht schwer (wie übrigens bei allen anderen Multimedia-Technologien auch). Vieles spricht allerdings dafür, dass man mit Flash-Videos einen Standard gefunden hat, der die kommenden Jahre überdauern wird. Das schon allein aus wohlverstandendem Eigeninteresse des Users heraus. Niemand hat großen Spaß daran, dauerhaft diverse Player auf seinem Rechner aufzuspielen und upzudaten, zumal sich trotz aller gegenteiliger Beteuerungen der Hersteller zumindest für den Normaluser der eine, entscheidende, alles schlagende Vorteil eines bestimmten Players bisher nicht herausgestellt hat. Wer also als Journalist crossmedial und damit auch im bewegten Bild produziert, für den sollte Flash zunächst die erste Wahl sein. Unbeschadet dessen: Um wirklich auf der sicheren

Seite zu sein, müsste man ein Video tatsächlich in allen gängigen Formaten anbieten. Aus Gründen der Rentabilität macht das natürlich de facto niemand. Man muss trotzdem in Erwägung ziehen: Falls ich auf das Format XY verzichte, wen schließe ich damit aus? Einem freien Journalisten ist so oder so allerdings zu empfehlen, zumindest theoretisch in der Lage zu sein, einem Auftraggeber alle gängigen Formate anbieten zu können. Im Regelfall wird es nicht allzu viele Auftraggeber geben, die bereits fertig encodierte Filme in allen Varianten haben wollen, aber ausschließen sollte man nichts.

Spricht man von Playern und Formaten, kommt man auch an einem für Journalisten eher unangenehmen Thema kaum vorbei: dem Encoding. Um tatsächlich – wie beschrieben – in der Lage zu sein, Filme in verschiedenen Formaten anzubieten, muss man sich eben auch mit den Spezifika der diversen Varianten ein wenig auskennen. Es widerspricht den bisherigen Praxis-Erfahrungen, dass es allzu viele Journalisten geben wird, die auf eine eigene Truppe zurückgreifen können, die mal eben das hingeworfene Rohmaterial in das vom Redakteur gewünschte Format bringt. Große Fernsehkonzerne wie beispielsweise ProSiebenSAT1 leisten sich eigene Webvideo-Abteilungen, die sich um Encoding und andere technische Dienstleistungen kümmern. Für den mittelständischen Zeitungsverlag hingegen, der seine Redakteure gelegentlich auch mal einen Dreiminüter drehen lässt, wird das kaum eine realistische Option sein. Selbst ist der Mann/die Frau heißt also die Devise. Was in der Konsequenz heißt, dass man um ein paar Grundkenntnisse dieses an sich strikt technischen und völlig unjournalistischen Vorgangs nicht vorbeikommt.

Warum überhaupt Encoding? Einfache Antwort: Kameras, die potenziell fernsehfähiges Material auswerfen, produzieren enorm große digitale Datenmengen. Je nach Einstellung und nach Kamera kommt man bei einer Filmdauer von fünf Minuten schnell in die Größenordnung von einem Gigabyte. Für die Verwendung eines Films im Web ist das natürlich hoffnungslos zu viel, nicht einmal die Hälfte wäre diskutabel. Also benötigt man ein Videoformat, das – stark vereinfacht ausgedrückt – in der Lage ist, das Ausgangsmaterial so zu komprimieren, dass es auf weniger als zehn Prozent der ursprünglichen Datenmenge kommt und dennoch in einer ansehnlichen Qualität zu sehen ist. Natürlich geht eine solch intensive Datenreduktion nicht ohne einen Qualitätsverlust vonstatten, trotzdem, ganz grob ausgedrückt: Für das Web reicht aus, was im TV auf einem 100-cm-Bildschirm ziemlich unerträglich wäre. Das Prinzip ist also genau so wie beim inzwischen zum Massenmedium gewordenen MP3-Format: Man reduziert Dateien in den Bereichen, in denen sie das menschliche Auge bzw. Ohr nicht mehr wahrnimmt. Das ist

allerdings ein theoretisches Konstrukt. Selbst wenn man wissenschaftlich belegen kann, dass die reduzierten Frequenzen für das menschliche Ohr gar nicht wahrnehmbar sind – in der Gesamtheit ergibt sich ein anderes Klangbild. Die große Masse der Musikhörer nimmt das nicht wahr, der akustische Feingeist allerdings schon. Ähnlich verhält es sich mit den Bewegtbildern. Cineasten wird man mit einem auf 50 MB reduzierten ehemaligen 1-Gigabyte-File nicht begeistern können, aber darum geht es ja auch nicht. Stattdessen – auch das eine Analogie zum MP3-Siegeszug – sorgt die Datenreduktion dafür, dass Video inzwischen zu einem massenkompatiblen Medium für jedermann und immer und überall geworden ist. Auch und gerade für Journalisten. Gäbe es die Datenreduktion nicht, gäbe es auch keine audiovisuellen Medien im Netz oder auf mobilen Endgeräten.

Womit wir bei einem weiteren Thema wären – einem, dessen Bedeutung sich gerade rasant multipliziert: Videos finden inzwischen zunehmend auch auf Klein- und Kleinstbildschirmen wie denen von Handys, PDAs oder mobilen Spielkonsolen statt. Auch dafür benötigt der crossmedial denkende Journalist grundlegende Encoding-Kenntnisse. Das Format, um ein Video auf dem iPod abspielen zu können, ist ein grundlegend anderes als beispielsweise für eine Playstation Portable (PSP).

Encoding heißt allerdings nicht nur, Datenmengen zu verkleinern. Die Arbeit beinhaltet auch, die Videos in diverse, für die jeweils gewählte Plattform geeignete Formate zu bringen. Das kann von avi über Quicktime bis hin zu Flash alles Mögliche sein, dazu kommen die diversen unterschiedlichen Formate für mobile Abspielgeräte. In der Praxis dürfte es deswegen häufig vorkommen, dass man einen Film mehrfach bearbeiten muss, um ihn in verschiedenen Formaten bereitzustellen.

»Encoding ist die Vorhölle«, schreibt der Journalist Fabian Mohr in seinem Blog »iso800« – und hat damit nicht Unrecht. Wer es mit seinen Videos gut meint und optimale Ergebnisse herausholen will, sollte sich die Mühe machen, sich mit dem Thema etwas intensiver auseinanderzusetzen und sich eine bessere Software zuzulegen, die mehr kann, als mit ein paar Buttons und Mausclicks Videos von einer Standardoption in eine andere zu konvertieren. Solche Software gibt es und an sich ist an ihr auch nichts zu kritisieren. Wer einfach nur aus einem avi ein Flash-Video machen und ansonsten nichts ändern will, kann dies damit, mühelos und innerhalb weniger Minuten erlernbar, auch tun. Allerdings: recht viel mehr auch nicht. Bessere Konverter bieten zahlreiche zusätzliche Optionen, die von der manuellen Einstellung der Bitrate bei den Bildern und der Tonspur bis hin zur

eigenhändigen Festlegung des Seitenverhältnisses reichen. Dazu allerdings muss man einigermaßen wissen, was man da überhaupt tut, was eine einigermaßen intensive Auseinandersetzung mit diesem Thema voraussetzt. Vorwarnung: Es gibt Angenehmeres als das!

Eine Software-Empfehlung? Angesichts der rasanten Entwicklung auch in diesem Bereich eher vergebliche Liebesmüh. Ein Tipp darf es aber trotzdem sein: Nicht immer ist das Teuerste das Beste, es existieren gerade in diesem Bereich ausgezeichnete Konverter, die als Freeware zum Download zur Verfügung stehen.

3.9 Die Video-Formate

Um es noch einmal zusammenzufassen: Für das Web reden wir von vier wichtigen Formaten mit verschieden starker Verbreitung und unterschiedlichen Vor- und Nachteilen. Natürlich gibt es daneben noch zahlreiche andere Formate, die insbesondere in der Fernsehproduktion eingesetzt werden. In der Regel wird man als Journalist aber schon ganz ordentlich über die Runden kommen, wenn man die folgenden Formate kennt und in der Lage ist, entsprechende Konvertierungen vorzunehmen:

MPEG (moving pictures expert group): Beim Format MPEG werden Videobilder komprimiert, um sie für den Gebrauch am Computer, sei es als lokale Datei oder als eine zu streamende Datei, »handlicher« zu machen. Wenn man sich die Ausgangsdatei aus einer guten TV-Kamera noch einmal vor Augen führt (25 MB pro Sekunde), dann ist klar, dass dies sowohl für eine lokale Datei als auch für streaming media ein nicht akzeptabler Wert ist. Also müssen die Datenmengen geringer werden – und das geht nur, indem man die Bilder reduziert. Das MPEG-Verfahren verringert diese Mengen drastisch. Es erfasst, speichert und komprimiert nicht jedes Einzelbild, sondern nur die Veränderungen von Bild zu Bild. Das heißt, zwei oder drei hintereinander folgende Bilder ohne erkennbare Veränderung werden schlichtweg ausgelassen. Spätestens alle 0,5 Sekunden wird zusätzlich ein Komplettbild gespeichert. In der Konsequenz heißt das, dass im Video inhaltlich nichts verlorenght und die Qualität trotzdem ausreicht, um sich die Bilder insbesondere im Web noch sehr gut anschauen zu können. Unvermeidbar ist aber dennoch, dass sie an Qualität und an Brillanz verlieren.