

Einführung

Torsten Stapelkamp

Mit diesem Buch sollen die linearen und interaktiven Nutzungs- und Präsentationsmöglichkeiten aufgezeigt werden, die sich durch **interaktive Videos** und die Eigenschaften der **DVD**, der **HD DVD** und der **Blu-ray Disc** ergeben. Die DVD spielt dabei als Datenträger bzw. als Übertragungsmedium nicht immer eine Rolle. Es geht vielmehr darum, die Möglichkeiten des interaktiven Videos als Formate zu etablieren. Die in diesem Buch beschriebenen Nutzungs- und Präsentationsformen werden nur deshalb anhand der DVD, der HD DVD und der Blu-ray Disc erläutert, da diese aktuell verfügbar sind.

Die neuen DVD-Formate bieten gerade jetzt interessante Möglichkeiten, die sich trotz steigender Bandbreiten und zunehmender Beliebtheit von internetbasierten Video- und TV-Angeboten gerade im Internet nicht oder zumindest nur im Ansatz umsetzen und darstellen lassen.

Die in diesem Buch genannten DVD-Formate werden nicht nur als allein für sich stehende Medien gesehen, sondern als Bestandteile innerhalb einer Vernetzung mit weiteren medialen Angeboten definiert. In diesem Zusammenhang sind insbesondere **Podcasting** [S. 90] und **Vodcasting** und entsprechende Abspielgeräte wie der **Video-iPOD** und das **iPhone** von Apple zu erwähnen. Gerade das iPhone bietet in Hinblick auf die zukünftigen Entwicklungen außerordentliches Potenzial, DVD-Daten innerhalb seines OS X-Betriebssystems mit einem integrierten Player mobil abspielen zu können. Dieser Player wird dem des Software-DVD-Players für Apple-Computer mit OS X entsprechen, allerdings nicht die DVD als Scheibe, sondern nur deren Daten in Form des AUDIO_TS- und des VIDEO_TS-Ordners benötigen.

Im Buch wird dargestellt, wie im Rahmen dieser Möglichkeiten Linearität, Nonlinearität und Interaktion für **Erzählformen**, für **Spiele** und zur **Wissensvermittlung** bzw. für **e-Learning-Konzepte** genutzt werden können und an welchen Produktionen man sich orientieren kann, welche technologischen Spezifikationen bei den DVD-Formaten zu berücksichtigen sind und welcher Ausblick darüber hinaus auf die Zukunft denkbar ist.

Die DVD wird als Medium und als Format, jedoch nicht als Datenträger vorgestellt. Daher werden in und mit diesem Buch weniger Film-, sondern nahezu ausschließlich DVD-Produktionen beschrieben. Die zunehmende Bedeutung interaktiver DVD-Produktionen, die auch mit dem Kürzel DVDi bezeichnet werden, machen Marktdaten deutlich. Weihnachten 2005 wurden z.B. bereits allein in Großbritannien mehr als 1,5 Mio. DVDi-Titel verkauft. Und im Weihnachtsverkauf des Jahres 2006 verdreifachte sich dort der Absatz auf 4,5 Mio. DVDi-Titel.¹ Mehreren DVDi-Titeln gelang es sogar

¹ Quelle: ChartTrack

2 Quellen: Chart Track, GfK.

3 Quelle: gfu, GfK.

4 Quelle: Screen Digest.

bereits, international über 1 Mio. Mal verkauft zu werden.² Der Anstieg der Marktanteile der DVD im Bereich der interaktiven Anwendungen drückt sich auch in der Zunahme der verkauften Abspielgeräte aus. Der deutsche Consumer Electronics Markt stieg 2005 um 13,9% auf 12,3 Mrd. €. Die DVD-Technologien belegen davon etwa 20%.³

Die Interaktionsmöglichkeiten der DVD lassen sich zwar für nonlineare Erzählformen und zur Erweiterung der Wissensvermittlung einsetzen, finden den wesentlichen Einsatz aber selbstverständlich im Spielesektor. Laut Marktanalysen liegt der weltweite Markt für DVD-Games, die am Fernseher mit einem handelsüblichen DVD-Player genutzt werden können, für das Jahr 2007 bei 1 Mrd. US Dollar.⁴ Warum sollte es nicht möglich sein, Anteile dieser Erfolge auch auf solche interaktiven DVD-Formate übertragen zu können, die das Interesse am Spielen, Erforschen und Entdecken für non-lineare Erzählformen und zur Wissensvermittlung nutzen?

Die Bezeichnung **DVD-Format** ist hier bewusst gewählt und zielt darauf ab, nicht nur technische Formate im Sinne von DVD-Varianten zu berücksichtigen, sondern auch Formate im Sinne von Genres, so wie man es von Fernsehformaten her kennt (Spielfilm, Dokumentation, Erzählung, Event-Show, Talkshow etc.). Die DVD wird mit diesem Buch, wie bereits erwähnt, nicht ohne Grund als Inhalts- und nicht nur als Datenträger beschrieben.

Mit den Möglichkeiten interaktiver Medien im Allgemeinen und den DVD-Formaten im Besonderen, können Informationen und Inhalte audiovisuell wiedergegeben bzw. durch den Betrachter linear, nonlinear und/oder interaktiv abgerufen und verändert werden. Die DVD-Formate sind daher mehr als nur Datenträger bzw. Abspielmedien. Durch die Möglichkeit des Auswählens, der Interaktion und der Aktualisierbarkeit über das Internet erhalten diese Medien Eigenschaften, die den Betrachter zum mitwirkenden Anwender, wenn nicht sogar zum Mitspieler werden lassen können.

Bereits diese kurze Erläuterung dürfte deutlich machen, dass ein Designer für interaktive Produkte zwangsläufig Gestalter und Autor in einer Person ist. Dieses Buch richtet sich demnach an Autoren im weitesten Sinne (**Filmemacher, Drehbuchautoren, Designer, Künstler, Spieleentwickler, Musiker, Tonmeister, Wissenschaftler** etc.) bzw. an Interessenten, die sich mit den Möglichkeiten der DVD-Formate auseinandersetzen wollen, um sie als künstlerisches, gestalterisches Ausdrucksmittel oder zur Wissensvermittlung zu nutzen. Technologische Aspekte werden daher nicht immer im Detail, sondern bisweilen nur soweit erwähnt und erläutert, wie es erforderlich ist, um für diese Formate schreiben, konzipieren und gestalten zu können.

Da das Kernthema dieses Buches die Analyse und Vorstellung der Möglichkeiten und momentanen Grenzen nonlinearer bzw. dynamisch veränderbarer filmischen Erzählformen ist, können sich auch jene Autoren/Designer/Filmemacher angesprochen fühlen, die Videos für das Internet, für **interaktives Fernsehen** oder für **Podcasts** konzipieren oder umsetzen.

Die DVD-Formate stellen allerdings noch für einige Zeit das größte und vor allem ein ungenutztes, weil unbekanntes, Potential dar. Der Bekanntmachung des Potentials dynamischer Erzählformen im Allgemeinen und dem der DVD-Formate im Besonderen ist dieses Buch gewidmet. Da sich die DVD-Formate gut in Kombination mit Printmedien, dem Fernsehen und dem Internet nutzen lassen, sollen die sich daraus ergebenden **Mixed-Media-Produktionen** besonders erwähnt und als **Integrierte Publikation** bezeichnet werden.

Mit dem hier vorliegenden Buch sollen nicht nur die allgemeinen Nutzungsmöglichkeiten benannt und beschrieben werden, die DVD-Formate den Autoren und Anwendern bieten können, sondern es wird die DVD explizit als interaktiv/multimediales Medium und eine Integrierte Publikation, als die geeignete Lösung zum Thema e-Learning vorgeschlagen. Eine Integrierte Publikation kann z.B. aus einem Medienmix aus Buch, DVD und Internetseite bestehen. Es sind auch interessante Erweiterungs- und Kombinationsmöglichkeiten zusammen mit dem interaktiven Fernsehen und für Podcasting denkbar (siehe unter »Integrierte Publikation« im Kapitel »Orientierungsbeiträge/Wissensvermittlung«) [§.140].

Eine allgemein etablierte, zusammenfassende Bezeichnung für die drei Scheiben »DVD«, »Blu-ray Disc« und »HD DVD« gibt es noch nicht, weshalb mit diesem Buch die Bezeichnung **DVD-Formate** geprägt werden soll. Die beiden Kapitel, in denen die Möglichkeiten dieser drei DVD-Formate beschrieben werden, lauten »Was sind DVD, HD DVD und Blu-ray Disc« [§.12] und »Was können DVD, HD DVD und Blu-ray Disc« [§.44], da jedes dieser Formate individuell erläutert und im Detail beschrieben wird.

Die Kapitel **Orientierungsbeiträge/Erzählung** [§.99] und **Orientierungsbeiträge/Wissensvermittlung** [§.140] sollen dem Leser in erster Linie als Inspiration dienen. Mit Hilfe der dort befindlichen sehr verschiedenartigen Artikel können eigene Gedanken und Ideen zu den Themen »Interaktion«, »Der Interaktive Film«, »Erzählung« und »Wissensvermittlung« entwickelt werden. Die übliche Frage, was denn technisch möglich ist, soll bei diesen Kapiteln bewusst in den Hintergrund rücken. Die technischen Aspekte, Standards, Einschränkungen und die sich daraus ergebenden Umsetzungsbedingungen werden im Anschluss im Kapitel **Standards/Spezifikationen** [§.194] erläutert. Neben klassischen Standards, wie Bildformate, Speicherkapazität und Bit-Budgeting wird hier intensiv und bewusst kritisch auf das Thema Kopierschutzverfahren eingegangen.

Im Kapitel **Projekte im Detail** [§.338] werden beispielhafte Produktionen vorgestellt und es wird dabei auf deren individuellen gestalterischen Aspekte, wie Screendesign und Interaktionsdesign eingegangen. Der Zusatz »...im Detail« ist dabei sehr ernst gemeint, da einige Projekte, inklusive aller Produktionsaspekte und -ereignisse, sehr ausführlich beschrieben werden. Da gerade DVD-Produktionen in der Regel nicht nur aus visuellen, sondern auch aus akustischen Aspekten bestehen und sich diese häufig ergänzen und

im Eindruck verstärken, wird im Kapitel **Sound, Surroundsound** auf diese Zusammenhänge eingegangen. Die Fokussierung dieses Kapitels liegt allerdings auf Surroundsound.

Die Kapitel **Projektmanagement** und **Qualitätsmanagement** [§. 548] geben Einblicke, wie man DVD-Produktionen plant, durchführt und erfolgreich abschließt. Mit dem Kapitel **Medienrecht und Verwertung** [§. 595] erfährt man, wie man seine eigenen Rechte wahrt und die der anderen achten muss bzw. was man beim Kauf oder Verkauf von Nutzungsrechten zu beachten hat.

Nutzer, Konsument, Zuschauer = Anwender

Für den Konsumenten interaktiver Produkte wird in erster Linie der Begriff »Anwender« gebraucht, da er am ehesten die Bezeichnungen Nutzer (User), Spieler, Mitspieler, Konsument und Zuschauer subsumiert.


Ein Zuschauer lehnt sich bequem zurück und konsumiert passiv. Er lässt sich gerne durch die Emotionen der Charaktere und der dargestellten Situationen leiten. Für den Zuschauer steht die narrative Komponente im Vordergrund.

Ein Nutzer ist wesentlich besser vorbereitet als der Zuschauer. Er weiß, dass er handeln muss, und er will auch handeln und selbst eingreifen können. Er unterhält sich durch sein Handeln ebenso wie durch das, was ihm dadurch geboten wird. Interaktive Angebote schließen lineare Momente des Innehaltens und des Konsumierens nicht aus. Der Nutzer ist nicht an das interaktive Medium gefesselt. Er schätzt auch das Lineare und wechselt, je nach Angebot, gerne zwischen den Zuständen des Nutzers und des Zuschauers. Emotionalität entsteht dabei nicht nur durch die Charaktere, sondern ebenso aus der Interaktion heraus. Den Nutzer treibt aber eher der Anreiz im Spiel oder die Herausforderung, in einer Wissensvermittlung weiter zu kommen und dort erfolgreich zu sein, als der Konsum der rein narrativen Komponente.

Ein Konsument kann sowohl Zuschauer als auch Nutzer oder beides in einer Person sein. Mal konsumiert er die Inhalte passiv, mal ist er je nach Angebot der Interaktionsmöglichkeiten umso aktiver.

Der Begriff »Anwender« wird in allen folgenden Texten als bevorzugte Alternative verwendet. Dass in allen Texten nur die männliche Form von »Anwender« eingesetzt wird, beabsichtigt nicht die Geringschätzung von Frauen im Allgemeinen oder den Ausschluss von Leserinnen bzw. Anwenderinnen im Besonderen. Da, wo es möglich ist, wird der Plural verwendet, um Konstrukte, die den Lesefluss stören könnten, wie z.B. »Anwender-Innen« oder »Anwenderinnen/Anwender« oder »...für die Anwenderinnen und die Anwender...«, zu vermeiden.

Integrierte Publikation

Es lässt sich nicht leugnen, dass Printmedien nur eine begrenzte Form von Interaktion bieten können. Die einfachste Interaktionsform, die der Angabe von Verweisen, haben Sie bereits in diesem Einleitungstext erfahren. Verlinkungen innerhalb des Buches verweisen in Form von Seitenzahlen auf korrespondierende Anteile (siehe folgendes Zeichen ). Bereits das Inhaltsverzeichnis repräsentiert diese Form. Wer nun annimmt, dies sei keine »echte« Interaktion, sollte bedenken, dass es nicht wichtig ist, ob eine Interaktion »echt« ist oder nur die Illusion eines Dialogs. Wichtig ist bei einer Interaktion in erster Linie, ob und was durch sie beim Anwender ausgelöst wird, ob seine Wahrnehmung sensibilisiert wurde, welche Anregung bzw. welche Antizipation bei Ihm freigesetzt wurde.

Nicht zuletzt deswegen erhoffe ich mir, dass dieses Buch von Ihnen einerseits als Bereicherung und Erkenntnisgewinn, aber andererseits auch als Diskussionsaufforderung verstanden wird und Sie mit mir und den Lesern dieses Buches interagieren und in Dialog treten möchten. Ich verstehe dieses Buch unter anderem als Impulsgeber und den Prozess des Erkenntnisgewinns selbstverständlich längst nicht als abgeschlossen. Die Inhalte dieses Buches und hoffentlich auch viele Dialoge setzen sich im Internet fort unter www.dvd-formate.de (Weiterleitung zu www.interactions.de). Auf diesem Wege erweitert sich dieses Printmedium zur Integrierten Publikation, bestehend aus Buch, Datenträger und Internetportal, und erhöht somit sein eigenes Interaktionspotential.

Torsten Stapelkamp
tstapelkamp@dmbh.net



<http://www.springer.com/978-3-540-33130-8>

DVD-Produktionen

gestalten - erstellen - nutzen

Stapelkamp, T.

2007, X, 658 S. Mit DVD., Hardcover

ISBN: 978-3-540-33130-8