

Angela Kern: „Wie wirkt ein kleines Bild – Betrachtung aus der Sicht der Medienproduktion“

URN: urn:nbn:de:bsz:16-artdok-20225

URL: <http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/artdok/volltexte/2012/2022/>.

Ebenfalls in der Gesamtpublikation: Henry Keazor, Hans W. Giessen, Thorsten Wübbena (Herausgeber), Zur ästhetischen Umsetzung von Musikvideos im Kontext von Handhelds

URN: urn:nbn:de:bsz:16-artdok-18676

URL: <http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/artdok/volltexte/2012/1867/>

## **Wie wirkt ein kleines Bild – Betrachtung aus der Sicht der Medienproduktion**

Angela Kern

Das Erstellen von Bewegtbildformaten stellt in der Medienentwicklung schon immer eine spezielle Herausforderung für jeden Designer, Gestalter und Künstler dar. Die Entwicklung der technischen Medien wurde durch die kreativen Ideen und durch den Erfindergeist technischer Forschung beflügelt. Die Dynamisierung der Entwicklung der technischen Medien in den letzten Jahren bringt in immer kürzeren Rhythmen neue Geräte, Technologien und digitale Werkzeuge hervor, die die Möglichkeiten und Erscheinungsformen der bewegten Bildwelt erweitern, verändern oder den Produktionsprozess vereinfachen bzw. effektivieren. Für das Kino bedeutete diese Entwicklung die Verabschiedung vom Zelluloidstreifen. Die Filme können momentan zwei- und dreidimensional digital von einem Server auf die Leinwand projiziert werden. So bleibt die Illusion „Kino“ erhalten, aber der Weg des Medienproduktes in den Kinosaal hat sich stark verändert. Im Fernsehbereich als dem alltäglichen Unterhaltungsbereich sind Veränderungen in der Dimension der Geräte zu verzeichnen. Die Geräte wurden schlanker, leichter und sind jetzt flach. Die Bilddiagonalen haben sich dadurch auch vergrößern können, da der Elektronenstrahl und die Röhre von LCD- und Plasmatechnologie platzsparend und mit deutlich höherer Bildarstellungsmöglichkeit ersetzt wurde. Die Veränderung der Grundtechnologie der TV-Geräte, die die bewährten Komponenten des Computers übernimmt, ermöglicht auch den Zugriff auf das Internet und leitet damit die Verabschiedung vom rein einkanaligen Kommunizieren des Senders zum Empfänger ein. Auch wenn sich durch diese Entwicklungen unser Mediennutzungsverhalten nachhaltig verändert, werden zukünftig weiterhin Medieninhalte im professionellen Auftrag produziert.

Medienproduktionen richten sich u.a. darauf aus, einen Inhalt für eine spezielle Zielgruppe und damit für ein spezielles Zielmedium aufzubereiten. Die daraus resultierenden Bedingungen, die das Zielmedium bedingt, setzen die Eckpunkte für jede Medienproduktion. Dazu gehören die inhaltliche Ausrichtung der Kommunikation, das Mediengenre und das technische Präsentationsmedium, durch das die Informationen vermittelt werden. Die daraus resultierenden narrativen und ästhetischen Gestaltungsanforderungen werden momentan auf die Produktion für Monitore, TV-Geräte oder entsprechend größere Wiedergabegeräte ausgerichtet.

Die Workflows sind auf den aktuellen technischen Qualitätsmaßstab für die Wiedergabe von Bild und Ton ausgerichtet. Das sind für das Bild das Arbeiten mindestens im Qualitätsbereich Digitales Video (720i) bis zum High Definition Video (1290p/1080p/720p).

Diese Standards entsprechen den Darstellungsfähigkeiten handelsüblicher Monitore: LG E2381VR LED: 1080p FullHD-Auflösung: 1920 x 1080 Pixel; Samsung Syncmaster: Auflösung max. 1920 x 1200 Pixel. Die TV-Monitore leisten Ähnliches: Philips: Full-HD (1920 x 1080 Pixel), 100 HZ; Samsung: Full HD (1920 x 1080 Pixel), 400Hz

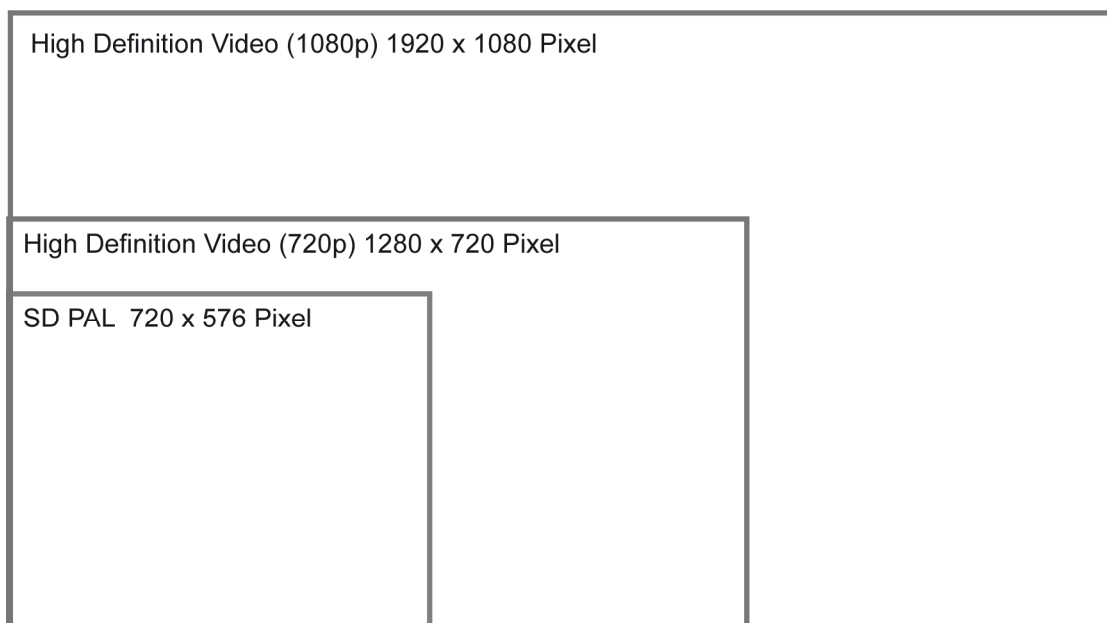


Abbildung 1: Darstellungsfähigkeiten handelsüblicher Monitore

Diese Endgeräte (PC-Monitore und HDTV-Geräte) sind für den momentan zu erwartenden höchsten Bildmaßstab ausgelegt. Inhalte, die auf diesen Geräten konsumiert werden können und diese Qualitätsmöglichkeiten nutzen, müssen neu produziert werden. Auch wenn noch

nicht alle Produktionen auf diesen Qualitätssprung technisch umgerüstet sind, ist absehbar, dass die Produktion in HDV der gemeinsame Mindestqualitätsstandard sein wird. Dieser Trend wurde von der Entscheidung (27. April 1989) der EU-Kommission zur Einführung von HDTV (High Definition TeleVision) für das Fernsehen eingeleitet<sup>1</sup>. Seitdem werden Entwicklungen kontinuierlich zur Erreichung dieses neuen Aufnahme- und Wiedergabeformates vorangetrieben. 2007 führte Sony den ersten HDV-Camcorder für den Consumermarkt ein und seit 2008 können auf YouTube HD-Videos hochgeladen und wiedergegeben werden. Die Weiterentwicklung der technischen Bildmedien erfährt keinen absehbaren Stillstand, ist auch sehr dynamisch und wird den bildlichen Qualitätsmaßstab High Definition und alle nachfolgenden Verbesserungen in unseren Medienalltag integrieren.

Die Einführung von Smartphones und die verbesserten Möglichkeiten der Foto- und Videoaufnahmefunktionen dieser Geräte, die mit dem neuen iPhone4S auch für die Videoaufnahme den Standard High Definition erreicht, erweitern die Möglichkeiten der SocialMedia Communities, der Medienkünstler und zukünftig auch der Medienproduzenten. Die mobile Nutzung von Videoinhalten z.B. über YouTube gehört mit zu den häufigsten mobil angesurften Top-Domains der Smartphone-Nutzer, obwohl momentan die anteilige Nutzung der Videofunktion eines Smartphones bei 6% liegt.<sup>2</sup> Dieser Trend scheint der Tendenz bei der Monitor- und Formatentwicklung entgegenzustehen. Während die Monitore und TV-Geräte größere Bilddimensionen möglich machen, werden auch auf Smartphones dieselben Inhalte konsumiert, aber eben auf einem sehr viel kleinerem Display. Die Kleinheit der Geräte scheint dem Gedanken der „High Definition“ noch entgegenzustehen.

Die Darstellungsfähigkeit der Displays von Smartphones und Handheld leistet aktuell folgende Kadrierungen: HTC Desire HD: 480 × 800 Pixel; Samsung Galaxy: 480 x 800 Pixel; Sony Ericsson Xperia X10: 480 x 854 Pixel; Motorola DROID RAZR: 540 x 960 Pixel; Apple iPhone 4: 960 x 640 Pixel

---

<sup>1</sup> Beschluss 89/337/EWG des Rates vom 27. April 1989 über das hochauflösende Fernsehen siehe: [http://europa.eu/legislation\\_summaries/audiovisual\\_and\\_media/124103a\\_de.htm](http://europa.eu/legislation_summaries/audiovisual_and_media/124103a_de.htm)

<sup>2</sup> Vgl. Go-Smart Studie 2012; TNS Infratest und Trendbüro.

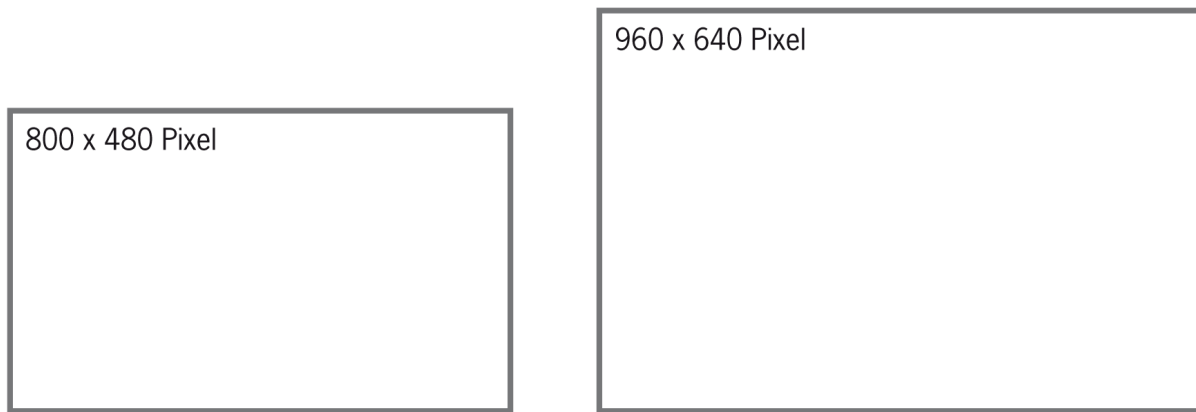


Abbildung 2: Die Darstellung der PC-, TV- und Smartphonesdisplays basiert auf der Pixelgröße eines Bildbearbeitungsprogrammes. Diese sind damit maßgetreu. Während die Darstellung die Größe der Smartphonesdisplays 1:1 wiedergibt, werden die Monitorgrößen nicht erreicht. Daraus resultiert, dass die technischen Pixel der Displays verschieden groß sind und bedeutet, dass die Wiedergabe von Bewegtbildern z.B. auf dem iPhone nicht so stark skaliert wird, wie der Größenunterschied zwischen einem PC-Monitor und dem iPhonedisplay vermuten lässt.

Die kleinen Displays sind alle mit einer hochglänzenden Oberfläche versehen. Diese ermöglicht einen scheinbar höheren Kontrastumfang in der Bildwiedergabe. Die Bilderkennung vermindert sich in einigen Lichtsituationen, die speziell für die spiegelnde Oberfläche ungünstig sind, wie z.B. bei hoher Umgebungshelligkeit und reflektierende Flächen in der Nähe des Displays. Das gilt auch für eine sehr dunkle Lichtsituation: Ist die Person beleuchtet und befinden sich reflektierende oder strahlende Objekte in der direkten Umgebung, ergibt sich ein visueller Mix aus Medieninhalt (selbstleuchtend) und den spiegelnden Bildinformationen auf dem Display. Hier ist der Nutzer aufgefordert, seine Umgebung einer optimalen Medienwiedergabe anzupassen.

Die verschiedenen möglichen Kadrierungen der Bewegtbildformate werden von den Wiedergabegeräten angepasst. Einige Modelle erwarten eine Medienübertragung via eine vom Hersteller zur Verfügung gestellte Software. Die Anpassung an die Bilddimension des Displays erfolgt meist ohne Beschnitt, aber durch eine Skalierung.

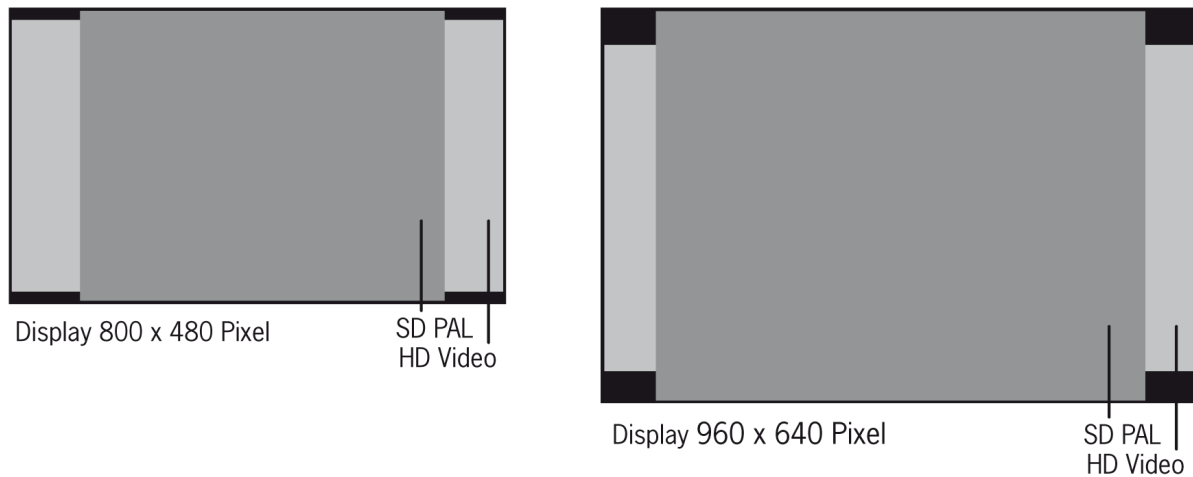


Abbildung 3: Bilddimension des Displays

Die vom Bewegtbildmedium nicht genutzten Displaybereiche bleiben schwarz. Daran ist der Nutzer auch gewöhnt, und es stellt sich nur in seltenen Fällen als störend dar. Darüber hinaus entstehen Differenzen in den Wiedergaben aufgrund nicht kalibrierter oder nach individuellem Geschmack farblich eingestellter Monitore sowie qualitativ minderwertiger Wiedergabegeräte. Diese kann die Medienproduktion nicht berücksichtigen. Es ist für jeden Medienproduzenten nicht absehbar, in welcher bildästhetischen Qualität der Rezipient das Medienprodukt konsumieren wird. Dass es in Zukunft Wiedergabegeräte geben wird, die sich an die produzierten Qualitätsmerkmale eines Bewegtbildes anpassen und diese wiedergeben, bleibt ein Wunsch.

In einer Zeit, in der neue Medientechniken und -technologien sich ihren Platz im Produktionsalltag suchen, sind die Medienschaffenden darauf eingestellt, ihre Ideen und Visionen durch entsprechende Tests zu prüfen und neue Produktionsworkflows einzurichten. Eine Frage, die sich im aktuellen Kontext stellt ist, ob jede neue Entwicklung auch einen zwingenden Einfluss auf die Abläufe der Medienproduktion hat. Subjektive Erfahrungen zeigen, dass eine hochwertige Aufnahme auch ein höherwertiges visuelles Erlebnis in einer kleineren Kadrierung gewährleistet. Diese Erfahrungen sind seit der Verwendung von Drei-Chip-Camcordern in der DigitalVideo-Aufnahme bekannt. Während hier ein Datenstrom pro Farbkanal auch zu einer Steigerung der Bildqualität führten, wiesen Aufnahme sowie Wiedergabe identische Auflösungen auf. Die Produktion in HDV erzeugt größere Mediendaten und stellt eine Qualitätssteigerung dar. Diese neuen Produktionen können auch auf dem klassischen Gerät angesehen werden (PC-Monitor, TV-Sendung). Ein Beispiel aus dem Fernsehalltag zeigt, wie schnell sich Sehgewohnheiten verändern können. Die ersten HDTV-Produktionen wurden in SD-

PAL-Signalen von den TV-Sendern versendet. Und sie wurden von diesen in der OnAir-Promotion als neues Seherlebnis beworben und in großen Werbekampagnen platziert. Jeder Sender sah für sich den Vorteil. Viele Zuschauer konnten diese Signale in HDTV noch nicht empfangen, aber sie ließen sich von diesem neuen Seherlebnis überzeugen. Durch diese ersten Seherfahrungen etablierte sich eine neue visuelle Qualität als Erwartungshaltung auch in Medien, die nicht primär HD-Medien sind.



Abbildung 4: Mediadesign Hochschule: FB Digital Film Design: Musikvideo 4. Semester „Hate2lose“ DV PAL Widescreen: Allard, Chaoui, Gamroth, Harmes, Löffler, Rath, Schütt, Weickert, Winkler

## Untersuchung

Gegenstand sind einige Musikvideos, die in den letzten Jahren von Studierenden jeweils in ihrem vierten Semester produziert wurden.

## Beispiel 1. Musikvideo „hate2lose“

Dieser Film wurde in einer Größe von 720 x 576 Pixeln Widescreen erstellt. Als Kamera wurde die Sony PD 170 (SD-PAL) eingesetzt. Der Studiodreh wurde in der Postproduktion umfangreich überarbeitet, um die mit der Band vereinbarte Ästhetik zu erzielen. Der Produktionszeitaufwand umfasst vom Dreh bis zur Fertigstellung ungefähr acht Wochen. Die Stills sind hier verkleinert eingefügt. Die abgebildete Größe entspricht ungefähr der Größe eines Smartphonedisplays (je nach Typ).

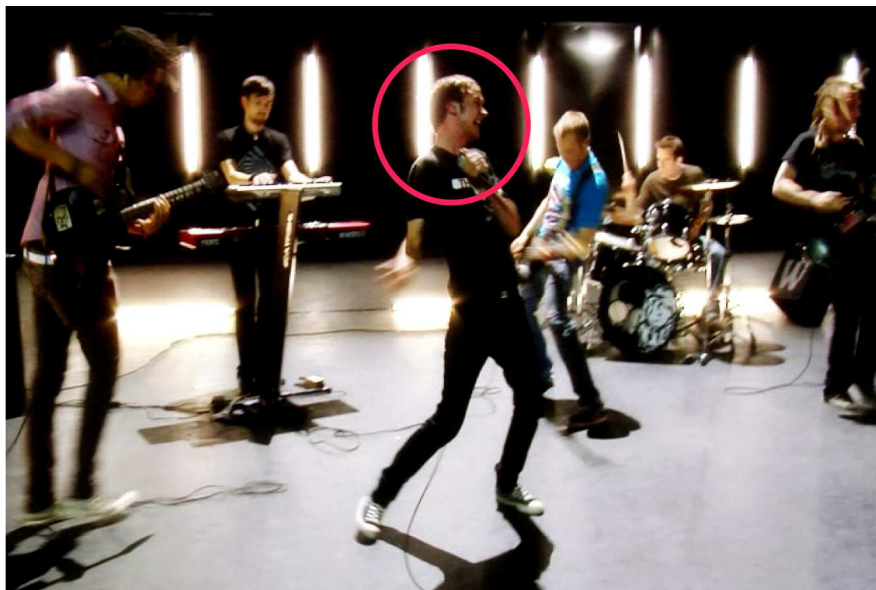


Abbildung 5:

Still 1: Verkleinerung zieht Bildbereiche zusammen und erzeugt einen höheren Schärfeeindruck.

Still 2: Mimisches Spiel differenziert sich nicht mehr aus.



Alle Bilddetails sind weitestgehend gut erkennbar, auch in den Bereichen, die eine starke visuelle Bearbeitung erfahren haben (Still 1). Als problematisch stellt sich das Erkennen der mimischen und feingestischen Bewegungen der Musiker heraus, die in einer totalen Bildeinstellung inszeniert sind (Still 2). Diese können kaum noch differenziert wahrgenommen werden. Die Durchzeichnung in den verschiedenen Helligkeitsbereichen entspricht der Sehgewohnheit und wird in beiden Darstellungsgrößen in etwa gleich wahrgenommen. Der ästhetische Eingriff in der Darstellung der weißen Bildbereiche („Ausbrennereffekt“) wird auch im verkleinerten Bild nicht als Darstellungsfehler erkannt, sondern als bildgestalterischer Aspekt.



Abbildung 6:

Bildeffekt „Überwachungs-kamera“ geht verloren.



Bildeffekte wie Strukturergänzungen, um z.B. den visuellen Look einer Überwachungskamera zu erzeugen, wird in der Verkleinerung stark eingeschränkt wiedergegeben. Die zusätzlich eingebrachten Bildelemente sowie die Reduktion der Farben stellt sicher, dass diese Sequenz in der Verkleinerung mit dem eigentlichen narrativen Sinn erhalten bleibt.

## Beispiel 2. Second Hand Hero

Vergleichend zu den Bildaufnahmen in DV PAL Widescreen und werden Aufnahmen in HDV (1280 x 720 Pixel in 25p) betrachtet, um den Ansatz zu prüfen, dass sich die technisch höherwertigen Aufnahmen auch im kleinen Format einen anderen Bildeindruck erkennen lassen.





Abbildungen 7: Mediadesign Hochschule: FB Digital Film Design: Musikvideo 4. Semester „Second hand hero“ HDV Widescreen: Barnack, Bauernfeind, Engelkamp, Färber, Hadorn, Holz, Kautzsch, Mohaupt, Schellenberger

Auch in diesem Musikvideo sind alle Aufnahmen Innenaufnahmen. Aufgrund der räumlichen Enge und der ästhetischen Anforderung, kurze Brennweiten für einige Einstellungen zu nutzen, wurde die Spiegelreflexkamera Canon 7D eingesetzt. Die Produktionszeit für Realdreh und Postproduktion betrug acht Wochen. Die gewählte Ästhetik arbeitet nur geringfügig mit dem Ausbrennen der weißen Bildanteile. Insgesamt ist eine kalte Farbigkeit mit mittlerem Kontrastumfang bestimmend für die Gestaltung dieses Videos. Die Realaufnahmen wurden aufwändig in der Postproduktion nachbearbeitet und mit CGI-Elementen (Hand) ergänzt. Im kleinen Wiedergabeformat werden Bilddetails fein differenziert abgebildet. Wie in Still 1 zu sehen, können am Schlagzeug einzelne Elemente wahrgenommen werden. Auch die Struktur des Geländers (Still 6) ist bis in die Tiefe des Raumes erkennbar. Hier wird aber auch eine Grenze aufgezeigt: Bei genauer Betrachtung der Szene in Still 6 kann die Staffelung der Etagen zwar nachvollzogen und Schlagzeuger wie auch Gitarrist voneinander unterschieden werden – der liegende Sänger ist aber nur noch als ausgestreckte Figur zu sehen, seine Mimik und Feingestik sind nicht mehr als solche wahrnehmbar.



Abbildung 8:

Der Sänger liegt am Boden und in der Raamtiefe am weitesten entfernt.



Die Wiedergabe von Raamtiefe, die in der Wahrnehmung einen wandernden Blick im Bild benötigt, was auch auf den kleinen Displays nicht möglich ist, scheint auch ein Problemfeld zu sein. Räumliche Tiefe wird von Strukturen und Reihungen bzw. Staffelungen erzeugt. Diese können nur bedingt im kleinen Bild erkannt werden. Inszenierungen, die ausschließlich in der Tiefe stattfinden, können nicht erkannt werden.

Ein weiterer Aspekt, der sich durch das Zusammenziehen der Bildinformationen durch die Verkleinerung als problematisch gezeigt hat, ist die Spezifik der Aufnahme mit geringer Brennweite und die Nutzung der daraus resultierenden Verzeichnungen. Hier ist eine Veränderung in der subjektiven Wahrnehmung der brennweitenspezifischen Verzeichnungen zu bemerken. Im großen Format erkennt man die Verzeichnungen als solche und erlebt ihre emotionale Wirkung. In der verkleinerten Betrachtung scheint sich die Verzerrung als eine Art „Blase“ abzubilden.



Abbildung 9:

Bewusst eingesetzte Bildverzerrung durch Aufnahmeobjektive werden z.T. nicht oder anders wahrgenommen



Der Vergleich der Aufnahmen von SD-PAL und HDV zeigt auch, dass der festgehaltene Detailgrad bis in die verkleinerte Bildgröße wirkt. Daraus lässt sich schließen, dass die Entscheidung für einen Workflow nicht unbedingt an der Größe des Zielmediums, sondern an der zu erzielenden Ästhetik ausgerichtet werden sollte.



Abbildung 10: Bewusst eingesetzte Bildverzerrung durch Aufnahmeobjektive werden z.T. nicht oder anders wahrgenommen

An diesen beiden Szenen, die zwar einen unterschiedlichen Betrachtungswinkel, aber eine gleiche Einstellungsgröße haben, kann die Abbildbarkeit der Gitarrensaiten verglichen werden. Dabei ist für beide Aufnahmeformate eine gute Durchzeichnung festzustellen. Prinzipiell kann der Schluss gezogen werden, dass für Aufnahmen im Groß- bis Halbnahbereich die Rezeption durch die Verkleinerung nicht beeinträchtigt wird.

### Beispiel 3. Masterplan

Um die Möglichkeiten und den Umgang mit der kleinen Bildgröße besser kennenzulernen, wird die Betrachtung von Realbildaufnahmen ergänzt durch die Untersuchung von virtuell erstellten Bildern und Filmen. Computergenerierte Bilder und Videos zeichnen sich durch eher flächenhaftere Strukturen aus. Der Detailgrad im Bild erscheint geringer als in Realaufnahmen. Das folgende Beispiel scheint dafür idealtypisch zu sein. In diesem Musikvideo wurden die Realaufnahmen der Tänzer als grafische Elemente in die Bildkomposition eingebracht, die bildliche Umgebung wurde dreidimensional virtuell erstellt.

Diese Bildästhetik setzt auf intensive Kontraste (Sättigungs- und Helligkeitskontrast) und die bildliche Formung durch in ihrer Größe unterschiedliche Flächen. Darüber hinaus werden visuelle Effekte wie Glows eingesetzt. Dieses Video kann auch noch in einer stärkeren Verkleinerung ohne wesentliche Kommunikationsverluste betrachtet werden.

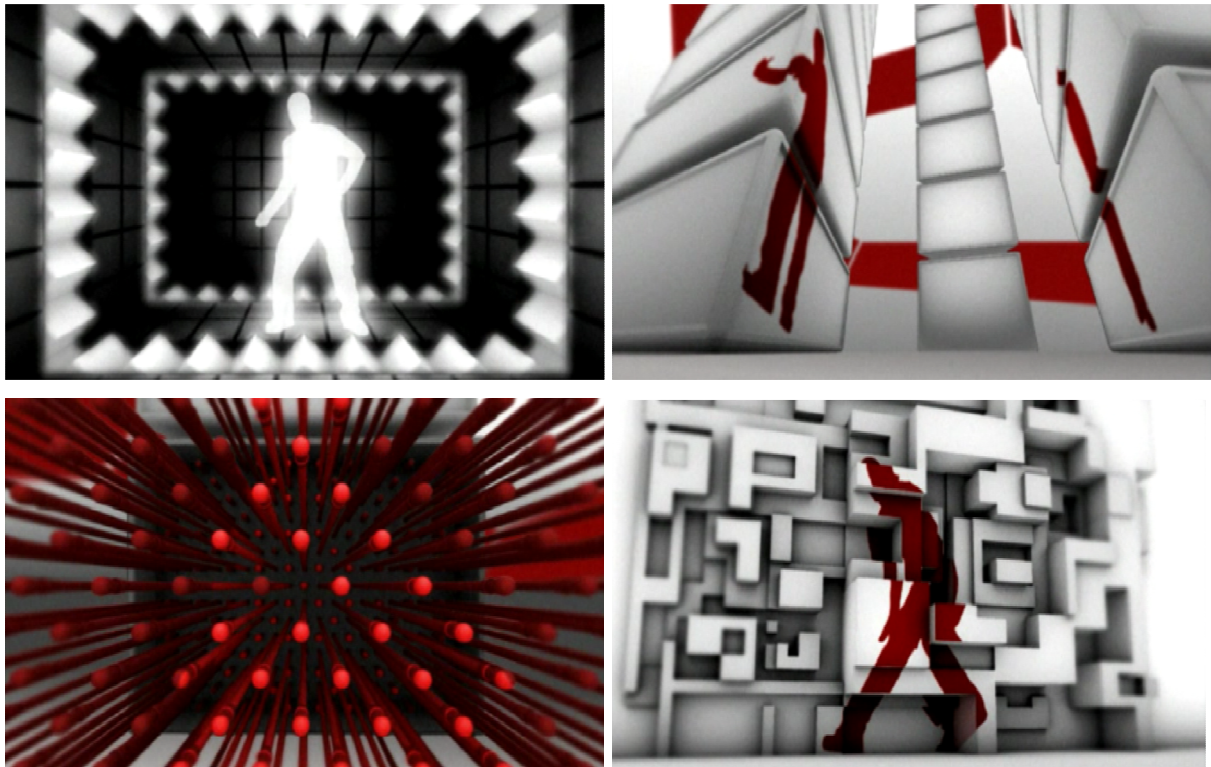


Abbildung 11: German Film School: FB Digital Artist: Musikvideo „Masterplan“ Real, CG: Geiss, Gutowski, Honsel, Nehls, Wartenberg

Aber kann man daraus den Schluss ziehen, dass alle virtuell erstellten Bilder und Filme auf Handhelds ohne Verluste rezipiert werden können? Dazu wird auf einige Phänomene anhand weiterer Beispiele aus weiteren CGI-Filmen hingewiesen. Empirische Erfahrungen zeigen, dass es in der Wiedergabe der Extremen der Bildhelligkeit durchaus Wahrnehmungsprobleme in verschiedenen Medientypen gibt. In den dunklen Lichtsituationen wird das Auge sehr angestrengt. Die Differenzierung der einzelnen Bildinhalte kann durch das kleinere Format beeinträchtigt werden.

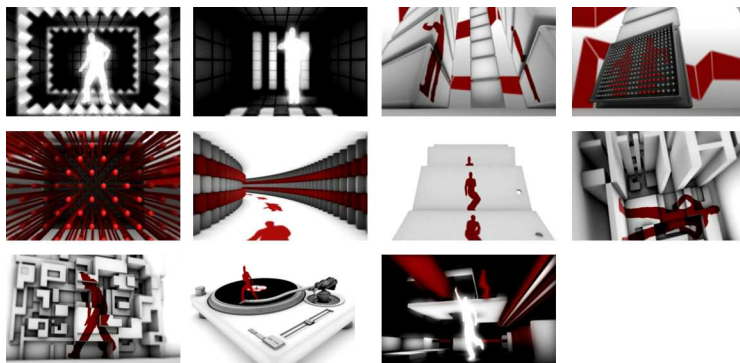


Abbildung 12: Verkleinerung der virtuell erstellten Bilder

#### **Beispiel 4. Supperless Death**

Die Gestaltung der Dunkelheit ist eine große Herausforderung im virtuellen Gestalten. Hier müssen Lichtquellen die Modulation des Bildraumes vornehmen, um stimmungsvolle Eindrücke zu hinterlassen.

Es ergeben sich daraus Bilder, die einen guten Kontrastumfang aufweisen und nur einige wenige Lichtakzente nutzen. Die Durchzeichnung und die Wahrnehmbarkeit der Details sind, wie aufgezeigt, im kleinen Format nicht so gegeben wie in einer großen Präsentation. Die Reduktion der allgemeinen Helligkeitsverteilung im Bildkader hat Konsequenzen für die visuelle Ausdifferenzierung von Bildelementen. Das ist für die Darstellung von z.B. Nachtszenen zwingend notwendig. Wie wirkt sich hier die Verkleinerung der Wiedergabegröße des Bildes aus?



Abbildung 13: Babelsberg Film School: FB Digital Artist: Diplomfilm „Supperless Death“ Full CG HDV Widescreen: Labanowicz

Die zentral aufgebaute Lichtsituation im Still 1 ermöglicht die Wahrnehmung aller wichtigen Elemente, die dieses Establishing erzählt: der Hauptfigur, ihres persönlichen Aktionsumfelds und der momentanen Situation. Strukturen sind nur in den Elementen im Vordergrund vorhanden. Der Raumhintergrund wird nicht abgebildet.

Im Still 2 wurde sehr fein strukturiert die Straße des Dorfes beleuchtet. Die nächtliche Atmosphäre ist leicht dunstig und die Lichtstrahlen des Mondes zeichnen sich fein ab. In der Verkleinerung werden hier auf einigen Displays in den Randbereichen die Textur der Straße und die Zeichnung des Grases nicht mehr erkannt. Die Strahlen verlieren ihre Feinheit und werden flächig. Die Zeichnung der Bäume in der Tiefe wird nicht mehr abgebildet.



Abbildung 14: Verkleinerung

Im Still 3 ist es auf einigen Geräten schwer oder gar nicht zu erkennen, was die Figur in der Hand hält, da sich die Figur nicht mehr ausreichend vom Mittelgrund differenziert. Einige Personen erkannten die Pose als eine Begrüßungsgeste.

Anhand der aufgezeigten Beispiel wird deutlich, dass auch virtuell erstellte Bilder einen hohen Detailgrad aufweisen können. Die zu erwartenden Einschränkungen der visuellen Wahrnehmbarkeit der verkleinerten Bildmedien kann als generell angenommen werden. Dass Strukturen, Texturen und alle Bildinhalte mit ähnlicher Anmutung in der Verkleinerung durch das Zusammenziehen von Pixelgruppen zu einem Bildpunkt bildqualitative Verluste darstellen, wird sich wohl nicht umgehen lassen. In einer Untersuchung, welche die konstante Aufnahmesituation zweier verschiedener Strukturen verglich, ergab sich als Ergebnis, dass es manchmal ratsam sein kann, auf eine Aufnahme in hoher Auflösung zu verzichten, da sich ein geringerer Skalierungswert vorteilhaft auf die Darstellung auswirken kann.



Abbildung 15: Aufnahme zunächst mit 5 Megapixel, dann Aufnahme mit 1 Megapixel: Identischer Ausschnitt auf eine Zielgröße verkleinert.

Für strukturreiche Bilder wäre es ein Vorteil, in einer ähnlichen Größe zum Zielmedium zu arbeiten, für andere Sequenzen (Groß- bis Halbnahaufnahmen profitieren von der hochauflösenden Aufnahme) kann sich das aber wiederum ein Nachteil sein. Es muss im Einzelfall entschieden werden und genau in der Planung definiert werden, bei welchen bildgestalterischen

Aspekten welche Qualitäten angestrebt werden.

Aus den aufgezeigten Untersuchungen kann der Schluss gezogen werden, dass Medienproduzenten, die für ein kleines Zielformat produzieren, folgende Aspekte beachten werden, wenn die Ergebnisse nur nach ihrer augenscheinlichen Qualität zu bewerten sind:

- tendenziell große Abbildungen (eher Halbnahe- bis Detailansichten)
- gute Flächendifferenzierung (wenig Strukturen, Texturen)
- ausgewogene, tendenziell helle Lichtsituationen
- eindeutige Raumabbildungen

Welche Filme würden entstehen, wenn die Konzeption von Bewegtbildmedien, die auf kleineren Displays rezipiert werden, nach diesen Regeln arbeitet? Und wollen wir Bewegtbilder zukünftig so sehen? – Sicherlich nicht, wenn die daraus entstehende Ästhetik durch die Dramaturgie nicht unterstützt wird. Deshalb müssen alle Medienproduzenten auch weiterhin testen und detailliert planen, welche Ideen in welcher ästhetischen Ausführung für welches Zielmedium umgesetzt werden. Und es wird auch hier ein Testen mit der Inszenierung der kognitiven Leitung des Betrachters einsetzen müssen. Das hat der Umgang mit der S3D-Technologie auch schon erfordert. Stereoskopische Filmeerzählungen sind andere als klassische Filminszenierungen.

Es wird auch bedeutsam sein, genaue Kenntnis der ästhetischen Konsequenzen aus neuen Aufnahmemöglichkeiten und eine sehr genaue Kenntnis der Präsentationsmedien zu haben, um den Erfolg von Projekten abzusichern. Um zu verstehen, warum Realaufnahmen bzw. komplex gestaltete CGI-Aufnahmen in der Verkleinerung nicht vergleichbar so wahrgenommen werden, wie in der Betrachtung an einem PC-Monitor, muss der Rezeptionsprozess betrachtet werden. Der PC-Monitor sollte sich 85 cm vom Auge entfernt befinden. Das Smartphone hält man in der Hand und damit ca. 30 bis maximal 50 cm von Auge entfernt. Ein PC-Monitor misst z.B. 30 x 53 cm, das iPhone 5 x 7, 5 cm. Der Augenabstand beträgt ca. 7 cm. Die Augen müssen also sehr gerade auf das Smartphonedisplay schauen, während der PC-Monitor ein Schweifen des Auges zulässt, was subjektiv entspannter wirkt. Der konzentrierte Blick braucht andere Zeiten, um auf Reize zu reagieren und muss bewusst geleitet werden. Das kann der Medienproduzent, Designer und Künstler lernen und kreativ umsetzen.



Eines wird auch in Zukunft nicht so schnell nicht zu ändern sein und das müssen wir akzeptieren: Man kann die eigene Produktion nur auf die aktuellen technischen Parameter abstimmen – wie der Medieninhalt vom Rezipienten konsumiert wird, darauf hat man keinen Einfluss. Jeder Rezipient wird seine Mediaplayer individuell einstellen können. Man kann hoffen, dass die Medienentwicklung uns intelligente Präsentationsmedien entwickelt, die erkennen, welche Farben, Kontraste und Gammawerte ursprünglich in der ästhetischen Konzeption des Bewegtbildmediums geplant und im Produktionsprozess umgesetzt wurden. Damit würde dem Rezipienten die Möglichkeit gegeben zu entscheiden, ob er der Ästhetik der Künstler folgt oder ob er die Medieninhalte in seiner eigenen „Wohlfühlästhetik“ konsumiert.

### **Literaturverzeichnis**

Beschluss 89/337/EWG des Rates vom 27. April 1989 über das hochauflösende Fernsehen  
siehe: [http://europa.eu/legislation\\_summaries/audiovisual\\_and\\_media/l24103a\\_de.htm](http://europa.eu/legislation_summaries/audiovisual_and_media/l24103a_de.htm)

Go-Smart Studie 2012; TNS Infratest und Trendbüro