Filme im digitalen Wandel

KINO VS. STREAMING - EIN VERGLEICH

Inhalt

- 1. Filmbegriff
- 2. Kinofilm
 - i. Entwicklung des Films unter dem technischen Aspekt
- 3. Streaming
 - i. Definition/Arten
 - ii. Grenzen
 - iii. Bsp. Netflix

Film – Was ist das?

Unterschiedliche Perspektiven:

- technischer Zugang: Aneinanderreihung von Bildern (Illusion der Bewegung)
 - Differenzierung nach unterschiedlichen Medien: Film, Foto, Buch
 - Differenzierung nach Produktionsart: z.B. computeranimiert
- 2. Abschluss der Handlung:
 - z.B. Film, Filmreihe, Serie
- 3. Genre
 - z.B. Horrorfilm, Thriller, ...

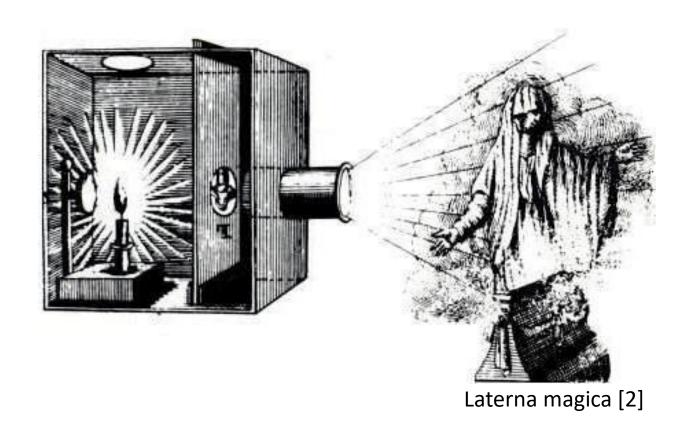
Zunächst: Wie funktioniert ein Film?

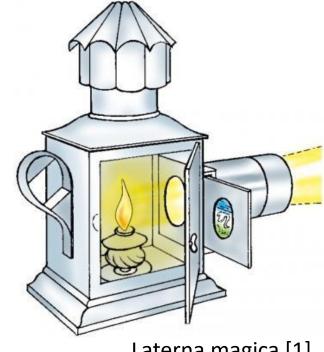
Intuitiv: bewegte Bilder auf einer Fläche dargestellt

Was braucht man also?

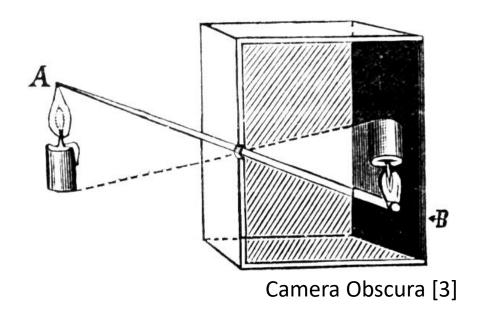
- Bilder aufnehmen
- Bilder darstellen (projizieren)
- Bewegte Bilder aufnehmen/darstellen

Bilder darstellen: Laterna magica (18. Jhd.)





Bilder aufnehmen: Fotografie (Beginn 19. Jhd.)



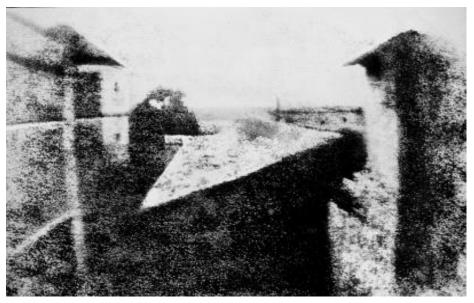
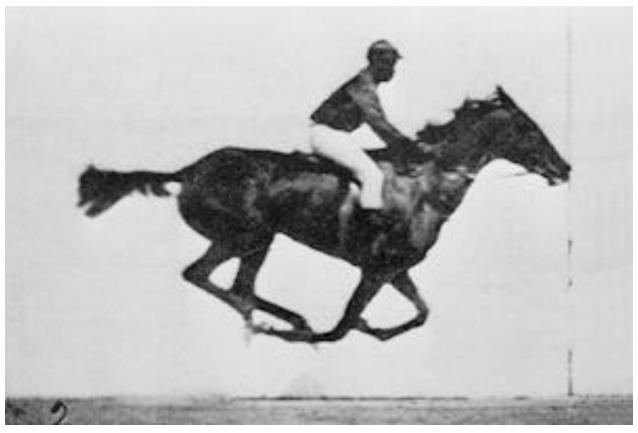


Foto aus Niépce's Arbeitszimmer [4]

Bilder aufnehmen: Fotografie (Beginn 19. Jhd.)



Serienfoto vom Muybridge [5]

Bewegte Bilder darstellen: Animation

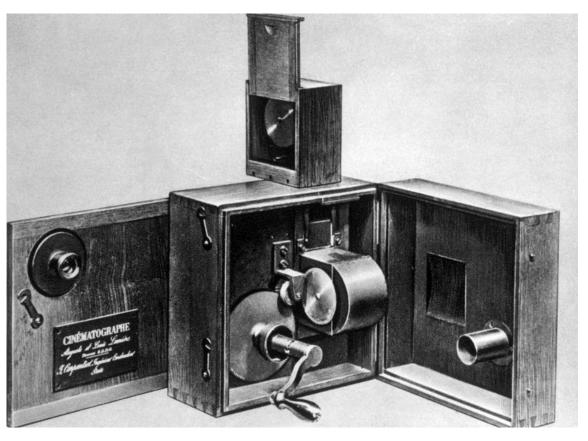




Lebensrad [6]

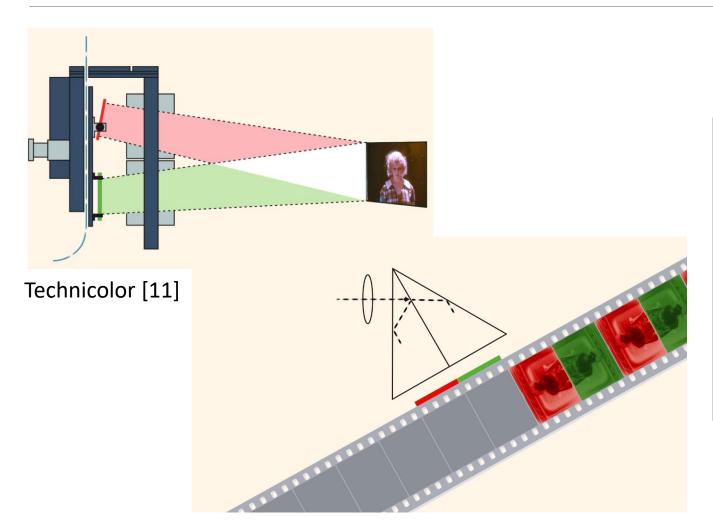
Wundertrommel [7]

Stummfilme entstehen (Ende 19.Jhd.)



Kinematograph [8]

Farbfilme entstehen (Anfang 20. Jhd.)



Schutzschicht

für Blau sensibilisierte Schicht

für Grün sensibilisierte Schicht

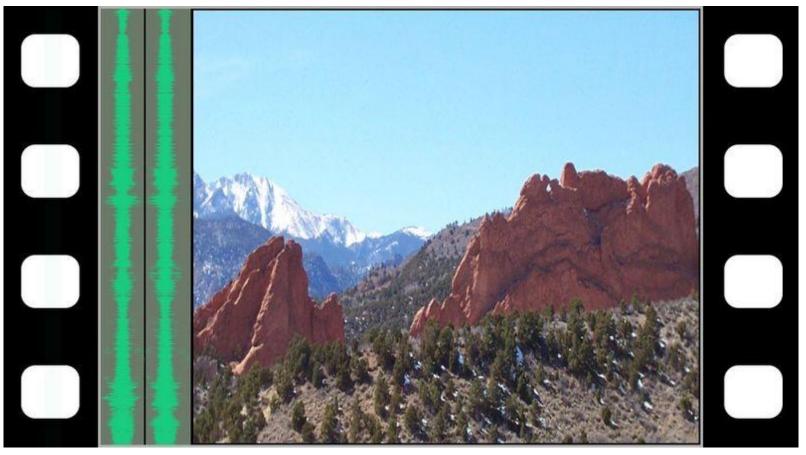
für Rot sensibilisierte Schicht

Lichthofschutzschicht

Träger aus Azetat

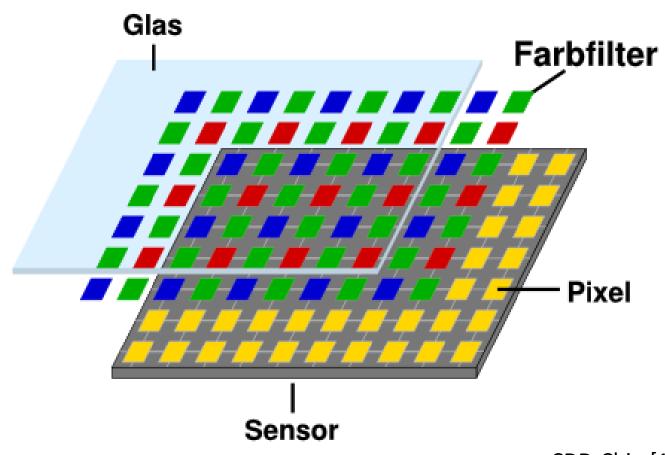
Farbfilm [10]

Tonfilme entstehen (Anfang 20. Jhd.)



Lichttonverfahren [12]

Kinofilm heute: von analog zu digital



Kinofilm heute: von analog zu digital



Digitales Kinovergnügen [13]

Streaming - Definition/Entwicklung

- Streaming Media = gleichzeitige Übertragung & Wiedergabe von Video- und Audiodaten über ein Netzwerk
- Datenübertragung = Streaming
- Es wird keine lokale Kopie erstellt
- Ende 1980er Jahre → Leistungsfähigere CPU und BUS-Bandbreite für Datenrate
- Späte 1990er Jahre → Internet, Protokollfamilien (TCP/IP), HTML, Standards erleichtern







Streaming - Arten

Live – Stream

- Bereitstellung des Angebotes in Echtzeit
- Bsp.: Fußballspiele in Echtzeit, öffentlich rechtlichen Sender in Mediathek Live sehen

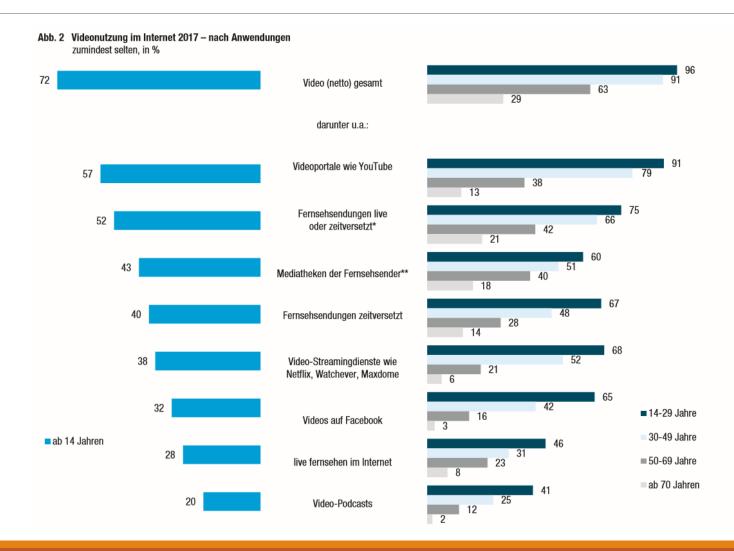
On-Demand

- Daten vom Server über Netz an Client
- Wiedergabe erfolgt bereits während Übertragung
- Zwischenpufferung für lückenlose Wiedergabe notwendig
- Vor- Zurückspulen, Pausieren ist möglich
- Protokolle: HTTP, FTP

Grenzen

- Wachsende Teilnehmerzahl
 - → Daten an jeden Empfänger einzeln versandt
 - → teuer
- Rundfunk/Fernsehen
 - → konkrete Zuschaueranzahl keinen (direkten) Einfluss auf die Kosten
- Schlechte Datenverbindung
 - → schlechtere Qualität um Flüssigkeit zu gewährleisten
- Alternative Nutzungsformen bleiben zunächst ein Zielgruppen-Phänomen
- Jugendschutzbestimmungen massiv erschwert
- redaktionelle Vorauswahl / gar moralisch-geschmackliche Grenzen (bzgl. bspw. YouTube)

Statistik



Statistik

- Statistiken mit Vorsicht genießen
- Oft sehr einseitige Befragungen
- Arbeiten mit Netto Werten
 - → Genauigkeitsverlust

NETFLIX

- Gegründet August 1997
- 30 Mitarbeitern und einem Sortiment von 925 Filmen als Online-DVD-Verleih
- **BESONDERHEIT**: ohne Gebühren für verspätete Rückgabe
- 1999 Flatrate-Preismodell
- 2000 \rightarrow auf der Grundlage seines Fernsehverhaltens individuell Filme empfohlen
- 2005 → 35.000 verschiedene Filme bestellbar
- Beginn von Streaming (Bis 2010 nur in USA)
- Januar 2016 → in 130 weiteren Ländern freigeschaltet
- November 2016 → Download-Modus (Unabhängiger vom Internet)

Textquellen

- Heger, C. (2011). Ausblicke auf das Kino von morgen. Media Perspektiven, 12/2011, 608-616.
- Kupferschmitt, T. (2017). Onlinevideo: Gesamtreichweite stagniert, aber Streamingdienste punkten mit Fiction bei Jüngeren. Media Perspektiven, 09/2017, 447-462.
- Webers, J. (2007). *Handbuch der Film- & Videotechnik*. Prohlig: Franzis
- Webers, J. (1992). Audio-, Film- und Videotechnik. Eine verständliche Einführung in die moderne Bild- und Tontechnik. München: Franzis
- Mansholt, M. (2017). Premium-Streaming statt Kinosaal: Ist das klassische Kino bald am Ende?. In: https://www.stern.de/digital/homeentertainment/netflix-und-amazon-statt-kinosaal--ist-das-klassische-kino-bald-am-ende--7400080.html (06.12.2017)

Bild- und Videoquellen

- 1. http://www.wissen.de/lexikon/laterna-magica (06.12.2017)
- 2. http://www.internetloge.de/arst/latmason.htm (06.12.2017)
- 3. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Camera obscura 1.jpg (06.12.2017)
- 4. http://www.hrc.utexas.edu/exhibitions/permanent/windows/southeast/joseph_nicephore_niepce.html (06.12.2017)
- 5. https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Muybridge_race_horse_animated.gif (06.12.2017)
- 6. http://deacademic.com/dic.nsf/dewiki/835299 (06.12.2017)
- 7. http://www.mindthings.de/tl_files/mindthings/content/ausstellung/bildergalerie/Wundertrommel.jpg (06.12.2017)
- 8. https://fineartamerica.com/featured/the-lumiere-cinematographe-introduced-everett.html (06.12.2017)
- 9. https://www.youtube.com/watch?v=8iy_MjegGWY (09.12.2017)
- 10. https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Farbfilm.png (09.12.2017)
- 11. http://www.brianpritchard.com/index.htm (09.12.2017)
- 12. https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Anamorphic lens illustration with stretching.jpg (09.12.2017)
- 13. https://www.youtube.com/watch?v=tgllQrP1EFo&t=8s (09.12.2017)
- 14. http://www.elmar-baumann.de/fotografie/lexikon/abbildungen/sensor-chip.png (09.12.201)

Diskussion

Wird das Streaming das Kino in naher Zukunft ablösen?