

Online–Videoschnitt in der Jugendarbeit

Franz Kratzer und Christoph Kaindel

Im sogenannten „Web 2.0“, dem „Mitmach-Internet“, sind zahlreiche Werkzeuge zu finden, die für die Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen einsetzbar sind. Darunter sind auch einige brauchbare Portale für den Online-Videoschnitt, also die Bearbeitung von Videosequenzen direkt im eigenen Browser, ohne ein entsprechendes Programm installieren zu müssen. Diese Portale sind kostenlos, einige bieten für eine geringe Gebühr zusätzliche Funktionen.

Vorgehensweisen - Möglichkeiten - Plattformen

Die Vorgangsweise ist bei allen diesen Portalen die gleiche. Zunächst wird ein NutzerInnenprofil erstellt, wobei im allgemeinen keine Daten, außer Nutzername, Passwort und gegebenenfalls einer Bestätigungs-Emailadresse, abgefragt werden. Danach werden Medieninhalte, Fotos, Videoclips, Musik oder Soundfiles in einen Medienpool hoch geladen, der dann zur Zusammenstellung der sogenannten „Mixes“ zur Verfügung steht. Die von uns getesteten Portale akzeptieren alle gängigen Dateiformate.

Die Bedienung ist intuitiv, ähnlich dem seit XP im Windows-Paket integrierten Programm „MovieMaker“. Fotos und Videoclips werden per drag-and-drop auf eine Zeitleiste gezogen, für Audiodateien gibt es eine eigene Spur. Übergangseffekte werden aus einem Menü ausgewählt und dann zwischen die Clips gezogen, Videoeffekte direkt auf dem jeweiligen Clip abgelegt. Die Clips selbst können gekürzt und geschnitten werden. Jederzeit ist es möglich, eine Vorschau des „Mixes“ zu betrachten. Zum Abschluss wird die Datei gerendert und kann dann auf den eigenen Computer heruntergeladen oder auf Youtube, Facebook oder anderen Community-Seiten eingebunden werden. Die entstandenen Mixes können allerdings jederzeit wieder aufgerufen und bearbeitet werden.

Die momentan zugänglichen Online-Schnittportale bleiben in ihren Funktionen hinter kommerziellen Schnittprogrammen weit zurück; dennoch eignen sie sich für schnelle, unkomplizierte Jugendprojekte mit geringem technischen Aufwand. Für die Arbeit mit Handyvideos sind sie ideal, da diese kleinen Dateien schnell hoch geladen und schnell verarbeitet werden können. Große Videodateien hoch zu laden oder zu rendern, dauert einige Zeit. Es empfiehlt sich, diese Dateien vor der Bearbeitung auf eine geringere Größe herunter zu rechnen oder schon mit niedrigerer Auflösung zu filmen.

Ein besonderer Vorteil des Online-Videoschnittes sind die Möglichkeiten der Kollaboration. So kann eine Gruppe Videomaterial erstellen und hoch laden, eine weitere Musik und Sounds einspielen, eine dritte bereits mit dem Schnitt beginnen. Mehrere Personen können online auf denselben Materialpool zugreifen. So können die TeilnehmerInnen in wenigen Stunden eigene Videoclips produzieren und eine Einführung in den Videoschnitt erhalten. Für ein befriedigendes Arbeiten sind zwar nicht die allerneuesten PCs, aber eine schnelle Internetverbindung erforderlich.

Ein kadergenauer Schnitt oder eine komplexe Soundbearbeitung sind mit den derzeitigen Portalen nicht möglich, sie eignen sich nur für schnelle, intuitive „quick-and-dirty“ Bearbeitung. Allerdings ändern sich die Verhältnisse im Web 2.0 laufend. Demnächst schon können die unten vorgestellten Webseiten verschwunden und neue, mit besseren Möglichkeiten, an ihre Stelle getreten sein. Große Hoffnungen wurden auf den Youtube Remixer gesetzt, den Youtube gemeinsam mit Adobe

entwickeln wollte. Daraus ist allerdings nichts geworden, die Beta-Version ist bereits wieder verschwunden.

Wie bei allen Web 2.0 Anwendungen ist auch hier auf Nutzungsrechte und den Datenschutz zu achten. Auf vielen Portalen können die eigenen Mixes öffentlich geschaltet und dann von allen anderen NutzerInnen betrachtet werden. Es ist jedoch auch möglich, Inhalte nur für die eigenen Freunde bzw. eine bestimmte Gruppe freizugeben. Dennoch sollte darauf hingewiesen werden, dass einmal hochgeladene Inhalte nur schwer wieder aus dem Netz zu entfernen sind.

Zum Abschluss eine kurze Vorstellung dreier Portale:

Animoto.com

Animoto ist ein Portal zur Erstellung kurzer Videoclips aus hochgeladenen Fotos und Musik. Die Möglichkeiten der Einflussnahme sind begrenzt, es kann nur auf die wichtigsten Fotos ein Fokus gesetzt werden. Die Ergebnisse allerdings sind beeindruckend. Animoto liefert nette Videoclips mit aufwändigen Bildübergängen und Effekten, die der Musik angepasst sind. Passt mir das Resultat nicht, kann ich es neu berechnen lassen, was allerdings einige Minuten in Anspruch nimmt. Kurze Clips von 30 Sekunden Länge sind gratis und können nur in Videoplattformen eingebunden werden. Längere Filme sind kostenpflichtig, wobei es verschiedene Tarife gibt, sind aber von besserer Qualität und können auch heruntergeladen werden. Animoto-Clips eignen sich als Trailer oder zur kurzen visuellen Einführung in ein Thema. Dafür gibt es einige Beispiele auf der Website.

Jaycut.com

Das Online-Schnittportal Jaycut, ein schwedisches Projekt, ist in englischer, polnischer oder spanischer Sprache verfügbar. Die Benutzerführung ist recht komfortabel. Upload von Dateien ist in unbegrenzter Menge möglich, eigene Medien können in Alben organisiert und dann auch albenweise zu gemeinsamer Benutzung in Gruppen freigegeben werden. Eine ausführliche Beschreibung erklärt alle Funktionen des Programmes. Anders als die meisten Online-Schnittportale verfügt Jaycut über zwei Videospuren, Übergänge werden zwischen die Spuren gesetzt. Die fertigen Mixes können in Videoportale eingebunden oder heruntergeladen werden.

Jumpcut.com

Jumpcut verfügt ebenfalls über alle gängigen Online-Schnittfunktionen. Es gehört zu Yahoo und ist mit einem Yahoo-Account zugänglich.

Autoren

Franz Kratzer

Initiator (2000) und Leiter von netbridge, der Koordinierungsstelle für neue Medien in der außerschulischen Jugendarbeit in Wien. Netbridge ist eine Abteilung des Vereins ICE-Vienna.

Themenschwerpunkte: Medien und Bildung, Jugendschutz, E-Learning, Partizipation, Projektarbeit mit pervasive computing, Onlineberatung.



Christoph Kaindel

Mag. phil (Geschichte)
ICE-Vienna/netbridge

Projekte und Vortragstätigkeit zum Thema Jugend und neue Medien.
Themenschwerpunkte: Kreativprojekte, Video, Computerspiele, Gewaltprävention.

