

Peter Gerlicher: Schnittplatz Handy?

Beitrag aus Heft »2008/05: Kreative Medienarbeit«

Wer kann sich heute noch an die Zeiten erinnern, in denen Mobiltelefone tatsächlich nur zum Telefonieren zu gebrauchen waren? Zumindest, wenn man sich in der Öffentlichkeit umschaute, scheinen diese Tage schon recht lange zurück zu liegen. Egal ob auf der Straße, in der U-Bahn oder bei Konzerten, überall werden Handys in die Höhe gereckt, um Schnappschüsse oder Videoclips aufzunehmen. Durch die Kamerafunktion hat sich das Mobiltelefon in den letzten Jahren zu einem allseits verfügbaren Fotoapparat und zur kleinen Videokamera für unterwegs entwickelt. Und auch die Medienpädagogik hat früh die Potenziale erkannt und genutzt, die in der Multifunktionalität der Mobiltelefone liegen. Inzwischen sind seit dem ersten Kamerahandy wieder mehrere Jahre vergangen. Der interne Speicherplatz, der in den Geräten zur Verfügung steht, hat sich rasant vergrößert und die Betriebssysteme der kleinen Telefone können inzwischen auch mit anspruchsvoller Bearbeitungssoftware umgehen. Grund genug, um einen Blick auf die medienproduktiven Möglichkeiten zu werfen, die aktuelle Handy-Modelle heute bieten. Als exemplarischer Ausschnitt soll hier ein Überblick zu den Funktionen eines Handy-Modells aus der Walkman-Reihe des Herstellers Sony Ericsson dienen (in diesem Fall das Modell w890i). Diese Geräte bieten umfangreiche mp3-Player-Funktionen und sind wohl gerade deshalb auch bei Jugendlichen beliebt. Davon abgesehen sind auf diesen Handys aber auch eine ganze Reihe von Anwendungen vorinstalliert, die den Nutzerinnen und Nutzern ohne Umwege über teure Downloads oder Software-Upgrades die Möglichkeit bieten, produktiv tätig zu werden.

Audio/Musik

Etwas begrenzt muten zunächst noch die Möglichkeiten im Bereich Audio und Musik an. Eine Funktion zum Aufnehmen von Audioclips steht bei den Sony Ericsson Handys zwar zur Verfügung. Allerdings werden die Dateien im relativ umständlichen AMR-Format abgespeichert. Ursprünglich war dies wohl vor allem für Sprachaufnahmen gedacht, etwa für Gesprächsnotizen oder Mitschnitte von Telefonaten. Natürlich lässt sich die Funktion aber auch dafür verwenden, originelle Klingel- oder Alarmtöne selbst aufzunehmen und sei es zum Beispiel nur das Bellen oder Miauen der eigenen Haustiere. Zum Herstellen eigener Musikclips hat Sony Ericsson auf seinen Geräten die Software MusicDJ vorinstalliert – einen simplen, vierspurigen MIDI-Sequencer. Damit funktioniert das Komponieren von Musik ganz unkompliziert nach dem Baukasten-Prinzip. In den Kategorien Schlagzeug, Bass, Akkorde und Töne stehen jeweils mehr als zwei Dutzend kleine Musik- und Rhythmus-Elemente zur Auswahl, die beliebig miteinander kombiniert werden können. Die Resultate dieser stark vorstrukturierten Komponier-Versuche mit dem Handy bleiben zwar eher simpel und erinnern an die Dudel-Musik im Hintergrund der frühen Gameboy-Spiele. Dennoch hat man so die Möglichkeit, kleine individuelle Musikstücke direkt am Handy zu gestalten und sie an Freundinnen und Freunde weiterzuverschicken.

Foto/Video

Die Fotos, die man mit den aktuellen Handy-Modellen schießen kann, stehen in ihrer Qualität Aufnahmen mit einfachen Digitalkameras in nichts mehr nach. Zwei bis drei Megapixel Auflösung sind bei den meisten Kamerahandys heute Standard, einzelne Geräte bieten schon bis zu acht Megapixel. Spannend wird es aber vor

allem nach dem Betätigen des Auslösers. Denn während es bei Audioaufnahmen mit Funktionen zum Nachbearbeiten und Weiterverwenden eher dürrtig aussieht, bietet das Walkman-Handy für Fotos und Videos gleich mehrere Bearbeitungsmöglichkeiten. Mit der Anwendung PhotoDJ lassen sich die aufgenommenen Bilder sofort nach der Aufnahme verändern und nach individuellen Wünschen ‚aufhübschen‘. Wie von einer Foto-Bearbeitungssoftware am PC gewohnt, können Handy-Fotografinnen und -Fotografen damit beispielsweise Lichtverhältnisse, Kontrast und Farben ihrer Bilder direkt am Handy anpassen und damit noch etwas mehr aus spontanen Schnappschüssen herausholen. Zusätzlich lassen sich auf diese Weise aber auch noch Bildeffekte, Texte oder poppige Rahmen und Cliparts hinzufügen. Die ebenfalls auf dem Handy vorinstallierte Software VideoDJ vereint in ihren Möglichkeiten schließlich sowohl Audio-, Foto- als auch Videomedien. Mit dieser Anwendung können am Handy aufgenommene Videoclips relativ simpel gekürzt, geteilt oder hintereinander geschnitten werden. Das Prinzip dabei ähnelt einfachen Video-Anwendungen am PC, wie etwa dem Windows Movie Maker. Aus allen Medien, die auf dem Handy gespeichert sind, lassen sich Bilder und Videoclips in beliebiger Reihenfolge auf eine Zeitleiste am unteren Bildschirmrand einfügen. Dadurch kann man sowohl auf vorinstallierte Cliparts und Videosequenzen zurückgreifen, man kann aber auch selbstaufgenommene Fotos und Videos oder per Bluetooth empfangene Dateien verwenden. Die einzelnen Sequenzen können dabei in der Länge verändert werden und auch für Titel, Abspann und die Übergänge zwischen den Clips stehen mehrere Effekte zur Auswahl. In die Audiospur lassen sich schließlich noch selbst aufgenommene Sound-Dateien, zum Beispiel Audiokommentare, oder mit dem MusicDJ erstellte Musikclips einfügen – lediglich mit mp3-Titeln funktioniert dies nicht. Dennoch bieten sich unzählige Möglichkeiten, wie mit dem VideoDJ Handy-Clips gestaltet werden können – sei es in Form einer simplen Diashow oder einer aufwändigeren Videocollage. Bleibt zuletzt die Frage, welche Konsequenzen die medienpädagogische Praxis aus den neuen Produktionsmöglichkeiten am Handy möglicherweise ziehen kann. Es ist festzustellen, dass das Mobiltelefon zunehmend nicht mehr nur als Aufnahmegerät dient, zum Beispiel als Foto- oder Videokamera. Immer mehr verlagern sich auch die nachfolgenden Produktions- und Bearbeitungsschritte vom PC-Bildschirm hin aufs kleine Handy-Display. Zwar sind viele der hier vorgestellten produktiven Funktionen stark vorstrukturiert und gerade im Audio-Bereich vom Umfang her sehr begrenzt. Andererseits ist das Handling der Handy-Softwares auffallend simpel und intuitiv, die Ästhetik der Foto- und Videoeffekte spricht Jugendliche an und die Anwendungen bieten einen niedrigschwelligen Zugang zum Ausprobieren von medienproduktiven Möglichkeiten.