



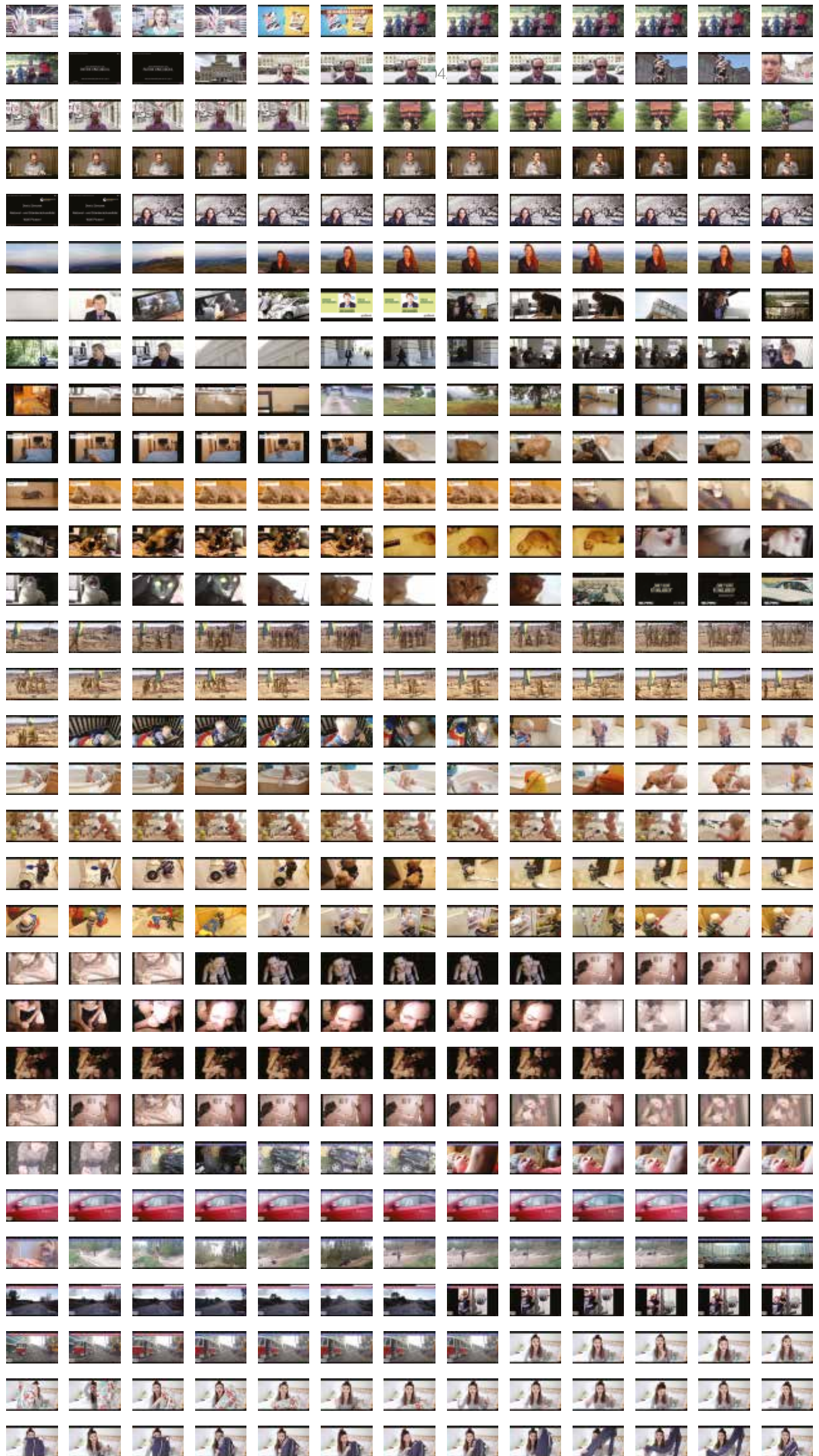
mobile
movie
multi
_verse

ein Glossar

swissfuture

Magazin für Zukunftsmonitoring

04/15



liebe_leser/innen

[basil] [ragar]

ein Vorwort

Mit «mobile movie multi_verse», unserem Glossar zum Thema Handyfilme, begehen wir ein kleines Jubiläum: Dies ist die zehnte Ausgabe der Dezemberrummer des swissfuture-Bulletins, die von Studierenden des Bachelorstudiengangs Style & Design der Zürcher Hochschule der Künste konzipiert und realisiert wird. Von der Idee über die Inhalte – Bilder, Texte, Grafiken – bis zur Gestaltung lag alles in den Händen der 12 im Impressum aufgeführten Designstudentinnen und -studenten. Das Heft entstand aus einer Zusammenarbeit mit dem Forschungsprojekt «Handyfilme – Künstlerische und ethnographische Zugänge zu Repräsentationen jugendlicher Alltagswelten», einer Kooperation zwischen dem Institut für Sozialanthropologie und empirische Kulturwissenschaft der Universität Zürich (Prof. Thomas Hengartner), dem Institut für Theorie und dem Institut für Gegenwartskunst der Zürcher Hochschule der Künste (Prof. Klaus Schönberger). Wir danken insbesondere Christian Ritter für die tolle Zusammenarbeit. Das Heft erscheint zur Vernissage der Ausstellung «Handyfilme – Jugendkultur in Bild und Ton» im Stadtmuseum Aarau am 26. November 2015. Die Ausstellung wird anschliessend noch in weiteren Schweizer Städten zu sehen sein, etwa in Zürich, Romanshorn, Basel, Engelberg und Luzern. Das Thema Handyfilme eignet sich besonders gut, um im Kontext einer Kunsthochschule auf seine Zukunftsrelevanz hin befragt zu werden, umfasst es doch Themen wie technologischen Wandel, Jugendkultur, Social Media und Bild-

ästhetik und konzentriert sie auf vorerst noch kleine, in unsere Mobiltelefone integrierte Bildschirme. Um diesen extrem vielfältigen Aspekten des Themas gerecht werden zu können, haben sich die Studierenden für die Form des Glossars entschieden. Dieses ermöglicht, sowohl Bild- wie auch Textbeiträge zum Thema zu integrieren, es zwingt zur Kürze und Prägnanz, es erlaubt aber gleichzeitig eine gewisse Varianz an Textsorten, so dass so verschieden Ansätze wie Definitionen, Szenarien, kleine Reportagen oder Interviews in das Heft integriert werden konnten und dass so unterschiedliche Themen wie Firmenportraits, Politik, Kunst oder Technikgeschichte untergebracht werden konnten. Und nicht zuletzt ist die Kürze der Beiträge eine Analogie zu den Kurz- und Kürzestbotschaften, die im Medium des Mobiltelefons Tag für Tag in unendlich grosser Zahl hergestellt, veröffentlicht, verbreitet und kommentiert werden. Da Handyfilme, seien sie nun von Amateuren in allergrösster Kürze selbstgemacht und quasi ungeschnitten veröffentlicht oder seien sie professionell hergestellte Kleinst-Kunstwerke, vor allem aus Bildern bestehen, gibt es im Heft drei Doppelseiten, auf denen die beliebtesten Handyfilme zu sehen sind – eben so wie man bewegte Bilder aufs Papier bringen kann: statisch. Wir wünschen Ihnen ebenso viel Spass beim Film-Schauen mit der Lupe wie beim Erkunden der alphabetisch geordneten und zusätzlich über ein inhaltliches Navigationssystem erschlossenen Glossar-Beiträge.

navigation



Soziale Medien

05 Berne · 18 Ikonen · 19 Instagram · 22 Kommentieren · 36 Snapchat · 40 Vine · 41 Vlogging



Technologie

04 Action · 04 Augmented Reality · 05 Berne · 11 Evolution · 13 Foto Apps · 14 Generationenbeziehung · 15 Hi Res · 15 How to · 19 Instagram · 21 IoT · 23 Konzertaufnahme · 25 Manipulation · 26 Mobiletechnologien · 27 Monika · 36 Snapchat · 39 Tips · 40 Tracking Protector · 40 Vine · 42 Zubehör



Überwachung

08 Contentfilter · 24 Lisa · 27 Monika · 33 Privacy



Wirtschaft

07 Consumer Interaction · 40 Videobewerbung



Verbreitung

05 Ausblick · 06 Cat Content · 07 Charlie · 09 Contouring Tutorial · 10 Epic Fail · 12 Fitness · 14 Go Dog · 15 Happy Slapping · 23 Lebenslange Dokumentation · 31 Natural Birth · 32 Prank · 34 Rätsel · 37 Soirée Dansante · 40 Vine



Interaktion

07 Consumer Interaction · 08 Contentfilter · 09 Entdeckung · 14 Generationenbeziehung · 15 How to · 25 Manipulation · 27 Monika · 30 Motivation · 33 Privacy · 35 Retro · 39 Tips3



Jugendkultur

05 Beme · 13 Foto Apps · 18 Ikonen · 19 Instagram · 35 Seitenblase · 36 Shark Attack · 36 Snapchat · 39 Tips3 · 40 Videobewerbung · 40 Vine · 41 Vlogging



Kunst

11 Filmmacher · 19 Inspiration · 26 Mobile Festival · 33 RabiH Mroué · 42 Zukunft: Handyfilm



Medien

04 After Filming Ad · 20 Intercity · 24 Leserreporter · 32 Online Medien · 38 Syrien · 40 Tracking Protector



Politik

21 IS · 22 Kommentieren · 25 Manipulation · 33 RabiH Mroué · 38 Syrien · 41 Wahlkampf

action

[.æləg'zændər] [di] [mə'seɪdoo]

ein Sachbericht

Die Lenkstange des Mountainbikes befindet sich im unteren Viertel des Bildschirms. Zur Unterstreichung des Wagemuts läuft harte Dubstep-Musik. Während das Lenkrad stabil bleibt, wackelt die Aufnahme äusserst stark. Tollkühn rast ein Mountainbiker einen felsigen Abhang hinunter. Bei jeder Erschütterung taucht im Bild der Schatten des Fahrers auf. An diesem ist zu erkennen, dass ein rechteckiger Balken am Helm des Fahrers befestigt ist, vermutlich ein iPhone, welches die Abfahrt über Stock und Stein filmt. GoPros und andere Action- und Sportkameras haben den Action-Stunt aus der Ego-Perspektive demokratisiert. Heute kann jeder seine Aktivitäten mittels dieser kleinen robusten Kameras filmen und teilen. Die Idee, anstatt eines weiteren Geräts das Smartphone zu benutzen, liegt hier nahe. Sogenannte POV (Point of View) Mounts für Smartphones werden immer häufiger. Dabei handelt es sich um wasserabweisende und schlagresistente Handyhüllen mit integrierten Weitwinkel-Objektiven, mit deren Hilfe man das Smartphone an beliebige Körperstellen heften kann. Smartphones mit entsprechendem Zubehör könnten schon bald den Action-Camcorder-Markt revolutionieren, wenn sie nicht selbst von den GoogleGlasses verdrängt werden.

<http://www.hitcase.com/tag/iphone-action-camera>

after_filming_ad

[ˈpiə] [ˈfiːfər]

eine Definition

Die neue Werbeform (Werbung nach dem Filmen, nach engl. after filming advertisement), bezeichnet Einblendungen von Werbebotschaften nach dem Erstellen von Videoaufnahmen mit einem Mobiltelefon. Werbeeinblendungen werden aus dem Inhalt der Filme und den persönlichen Interessen des Betrachters durch Algorithmen generiert. U.a. wird geworben für Produkte, die im Film sichtbar sind oder zum Filminhalt passen, Unternehmen und Dienstleistungen in der Nähe des über GPS lokalisierten Handys des Betrachters, Musik, die als Tonspur zum Film und zum Nutzerprofil des Handybesitzers passen könnte.

augmented_reality

[.æləg'zændər] [di] [mə'seɪdoo]

ein Sachbericht

Hologramme kann man zwar zurzeit noch nicht freischwebend in der Luft, jedoch bereits mittels Handykameras und deren Aufnahmemodus auf Smartphonescreens darstellen. 3D-Elemente, welche sich der Umgebung oder zumindest den darin erkennbaren Flächen und Formen anpassen, werden live gefilmt und direkt in den laufenden Film oder die laufende App auf dem Handybildschirm integriert. Erkennungstechniken oder in seltenen Fällen auch GPS werden benutzt, um einfache Informationen oder komplexere 3D-Zusätze auf den Bildschirm zu bringen. Die Brille beispielsweise, welche ich mir im SpassApp virtuell aufsetzen kann, passt sich meinen Bewegungen an. Die Gesichtserkennung ist sogar ohne Kalibrierung vonstatten gegangen. Oder das Shootergame, das meine Freunde erkennt, welchen ich nun auf meinem Smartphone ein Loch in den Bauch blasen kann. Beim Marketing wird dieses System auf einem ganz anderem Level benutzt; Ich scanne das Etikett der Instantsuppe mittels meiner Kamera ein und in 3D führt mich ein App durch deren Herstellung, Zubereitung und Genuss. Gefilmt durch die Kamera ist der Hintergrund meine eigene Umgebung.

ausblick

[miriæm] [mæg] ['saidənbɜrg]



ein Video



beme

[æləg'zændər] [di] [mɔ'seɪdoo]



ein Feature

Der Startup von Filmemacher und Youtube-Ikone Casey Neistat und Tumblr-Programmierer Matt Hackett wurde in New York mit einem Startkapital von zwei Millionen US Dollar gegründet. Beme, ausgesprochen wie das englische Wort beam setzt sich aus den zwei Wörtern BE ME (sei mich) zusammen. Das App filmt, sobald das Smartphone an die Brust gehalten bzw. sobald sich der Bildschirm abdunkelt. Dann werden viersekündige Clips aufgenommen und automatisch an die Follower versndt. Es können keine Likes oder Kommentare abgegeben werden und man kann seinen Aufnahmen auch keine Überschriften verleihen. Ähnlich wie bei Snapchat kann man sich die Kurzfilme nur einmal ansehen und muss währenddessen dauerhaft den Finger auf dem Screen des Smartphones belassen. Während man das Video jedoch abspielt, macht das App Selfies des Betrachters und sendet diese an den Versender des Kurzfilms.

<https://www.youtube.com/watch?v=kqJNQevSgP8>

cat_content

[miriæm] [mag] ['sairdɔnbɜrg]

eine Reportage

Katzen bevölkern das Internet. Die kleinen Filmchen, genannt «Cat Content», werden millionenfach gepostet, angeklickt, geliked, geshared und kommentiert. Katze lässt sich kraulen und schnurrt, Katze springt vom Bett und verfehlt das Fenstersims, das süsse Kätzchen kann nicht richtig mauzen. «Wir finden Katzen ähnlich gut wie Süssigkeiten», sagt der Medienpsychologe Frank Schwab von der Universität Würzburg. «Das liegt in unserer Spezies. Die Tiere parasitieren unsere menschlichen Brutpflege-mechanismen. Sie nutzen genau die Reize, auf die wir auch ansprechen, wenn wir Kinder aufziehen.» Laut Bundesamt für Statistik leben in der Schweiz 1,5 Millionen Katzen. Man kann also davon ausgehen, dass fast Jeder, zumindest als Kind, eine Katze bei sich zu Hause hatte. Wie die folgende Kommentarsammlung zeigt, führen Katzenvideos zu einer Art Bekenntniszwang der Kommentierenden:

Frau Tschui über Mietzi

Hat sich jeweils auf der Garderobe versteckt und mich heimtückisch als Kind angefallen, auf den Kopf. Mit Krallen. Bitch. Ahja und ich hatte als unwissendes Kind mal einen Hasen, der auf Empfehlung meiner Mutter dann «Ragout» hiess. Wäre ämel auch ein lustiger Büsi-Name.

Frau Kovalski über Stiefeli

Mutter machte immer feine Kuchen. Büsi lag auf der Lauer und ass heimlich alle Marzipanrosen vom Kuchen.



Herr Schwarz über Büsi Fritz und Fritz

Der erste Fritz war zwar kastriert, hatte aber ein Stoffbüsi, auf das er gerne stieg, es «chnuschtete», also so tretende Bewegungen machte und dabei das Stoffbüsi in den Nacken biss, bis zu so etwas wie einem Orgasmus (er hatte dabei auch immer ein steifes Schnäbeli). Wenn man Fritz danach zu streicheln versuchte, wenn er schnurrend und mit geschlossenen Augen auf dem Stoffbüsi lag, haute er einen, was er sonst nie machte – quasi die postkoitale Büsi-Aggression.

Frau Hertensteiner über Pitschi und Büsi

Pitschi ist aus dem 5. Stock vom Balkon gefallen und hat überlebt! Und Büsi, das Büsi hiess, wurde vom Auto angefahren und hat knapp überlebt! Operation mit langer Genesungsphase. Und sie war trüchtig mit zwei Büsis, davon hat eines überlebt. Das haben wir Mecki getauft, da es ständig meckerte.

Frau Rothen über Jerry

Mein Büsi hiess Jerry und kam in einer Gewitternacht zu uns: der Mutterkatze hat's gereicht beim bösen Bauern und sie ist mit drei Kleinen im Schlepptau zu uns gezügelt. Das vierte hat sie uns dann gezeigt – es ist auf der Reise in einen Abwasserschacht gefallen. Das war Jerry. Als sie nach einem langen glücklichen Leben gestorben ist, habe ich eine Woche geheult.

Herr Fischer über Tarzan

Tarzan (schwarz-weiss), aus der Schule nach Hause geschmuggelt. Sehr anschmiegsam und kinderliebend. Mit 8 Jahren vermisst, bis eine Woche später der Metzger Vater Peischler, Papa vom Schulfreund gefragt hat: «Jan war das deine schwarz-weisse Katze die ich letzte Woche im Fleischabfall entsorgt habe? Die wurde überfahren.» Bitterste Tränen im zarten Alter von 13 Jahren.

Herr Jäggi über Schnurli

Schnurli ist mal mit dem Kopf in der Whiskas-Dose steckengeblieben, liess sich nicht helfen und verbrachte so einen Tag lang blind umherdeppernd.

Frau Seibert über Tigerlilly

Hiess schon so bevor sie zu uns kam und hat sich gerne auf mein Gesicht gesetzt.

https://www.youtube.com/watch?v=ScJd0zNfjo

charlie

[nɪˈtʃɑːli] [ɛkli]

eine Transkription

Boy Haha Charlie.

Boy Charlie bit me.

Cameraman Aaaaaaaah...hm..hm..hmm.

Boy Ahaa.

Boy Ohoa.

Boy Ouch.

Boy Ouch.

Boy Ouch Charlie. Aaaaaaaaaah!

Boy Charlie. That really hurts.

Charlie Hihihihhi haha.

Boy Charlie bit me.

Charlie haaaa.

Boy And that really hurt Charlie.

And it is still hurting!



https://www.youtube.com/watch?v=_OBgSz8sSM

consumer_interaction

[nɪˈkɒʊl] [lɪbʊskæɡni]

an example

'GoPro' is a company that produces hand-held video cameras, available to both professional and amateur filmmakers. The company promotes action filmmaking and photography to a young and active population. When owning a GoPro, an overwhelming feeling of wanting to take on the world becomes present, as one is

immersed in a community of daredevils through video sharing. As part of their marketing scheme, GoPro promotes consumer interactions by hosting daily video competitions that offers tangible incentives, in the form of money and GoPro goods. Entries are also posted on their website, and on various social media platforms.



contentfilter

[ˈæno] [maɪˈkini] [kʌˈmiɔ]



ein Sachbericht

Contentfilter unterdrücken die Darstellung bestimmter Inhalte in Netzwerken und Browsern. Dabei werden bestimmte Webseiten oder Mails durch Erkennung einzelner Wortkategorien, Bilder oder Links blockiert oder gefiltert. Sogenannte Whitelists bestimmen die legitimen, Blacklists die unerlaubten Inhalte. In der Regel werden die Filter für illegales, pornografisches und gewalthaltiges Material eingesetzt. Einfach programmierte Contentfilter verfügen über simple Auswahlkriterien, während intelligente Contentfilter in der Lage sind, mehrere Auswahlkriterien gegeneinander abzuwägen und zu relativieren. Der einfache Filter vermutet hinter «Sex and the City» ein schmutziges Amateurfilmchen und sperrt den Webzugang. Der intelligente Filter wird die bekannte Hausfrauenserie in die Kategorie der amerikanischen Fernsehunterhaltungen einordnen und sie somit zulassen, obwohl ein Stopwort (Sex) im Dokumentennamen vorkommt. Die Auswahlkriterien können jedoch auch spezifisch bestimmt werden, je nach Beweggrund derjenigen, die über den Netzzugang verfügen (öffentliche und private Netzbetreiber, IT-Firmen, staatliche Dienste). Diese bestimmen, über welche Inhalte die Anwender verfügen können. Eltern kontrollieren die Internetaktivität ihrer Kinder, um sie vor vorzeitiger Konfrontation mit ihrer Sexualität zu schützen. Um die Arbeitsproduktivität zu erhöhen, verbietet die Credit Suisse ihren Mitarbeitern den Zeitvertrieb auf sozialen Netzwerken. Zur Sicherung des totalitären Machtsystems verweigert die chinesische Regierung ihren Bürgern den Zugang zu westlichen Internetseiten. Content Filter sind moderne Ein- und Ausschlussverfahren, die die verborgenen Machtssysteme des vermeintlich «freien» Internets offenlegen.

conturing_tutorial



[bildredaktion]

eine Anleitung



entdeckung



[pols] [ri'igən'diŋər]

eine Reportage

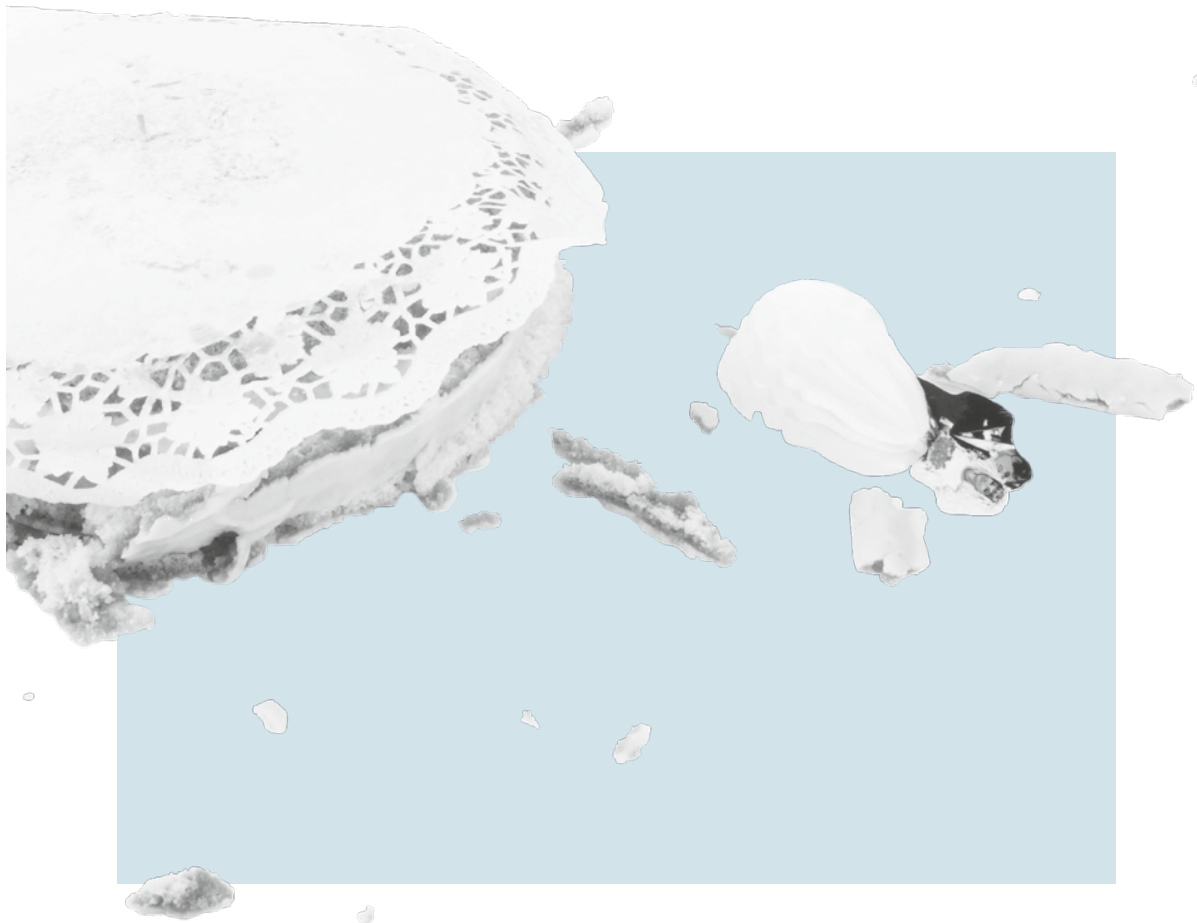
Merle ist gestresst. Mit ihrer 16-jährigen Tochter Lisa ist es zurzeit alles andere als leicht. Dass sie selbst in diesem Alter auch kein Engel war, wird Merle gerade mehr bewusst als ihr lieb ist. Vor wenigen Tagen stiess ihre Tochter im Netz auf ein altes Video von Merle, welches an ihrem 16. Geburtstag aufgenommen wurde. Das Video zeigt eine ausgelassene Merle, die ziemlich betrunken mit einer Freundin vor der Kamera tanzt. Ein Freund von Merle postete das Video damals auf Facebook, was Merle längst verdrängt hat. Ihre Tochter jedoch verfügt nun über ein schlagendes Argument, das ihre Behauptung unterstützt, mit 16 wohl alt genug zu sein, um ab und zu eine Nacht feiern zu gehen. Merle hat sich eigentlich vorgenommen, die Zügel bei der Erziehung ihrer Tochter straffer zu ziehen. Doch nun scheinen ihr die Hände gebunden. Lisa wird ihr mit ihrer Forderung in den Ohren liegen, bis Merle nachgeben wird. Das gibt ihr zu denken – wenn auch etwas spät.

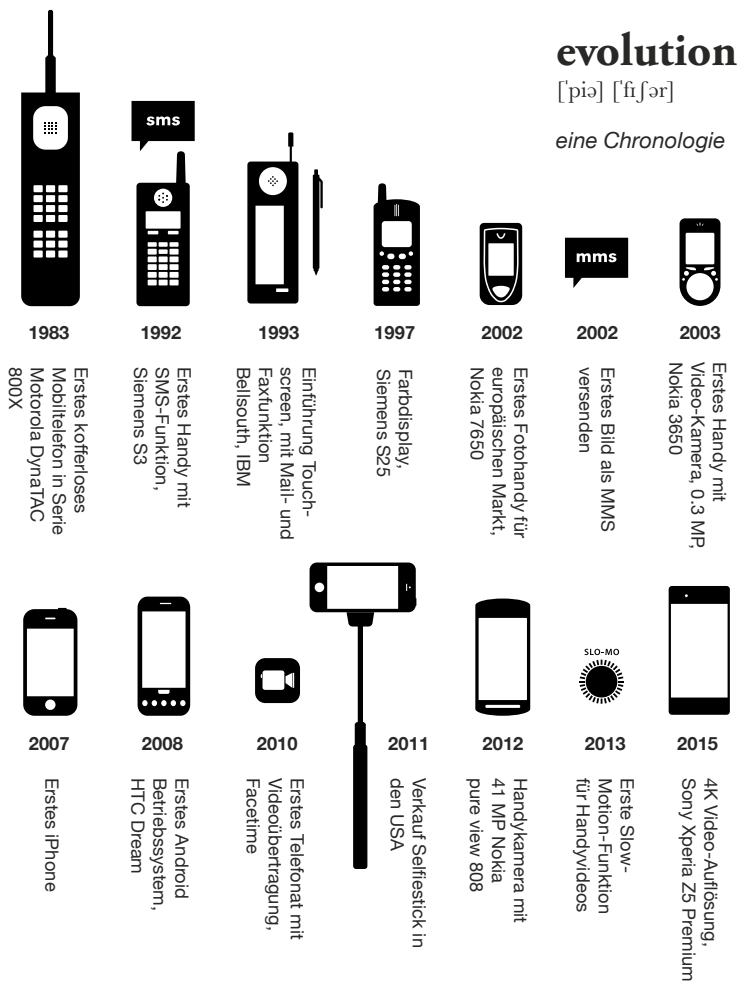
epic_fail

[ˈpɔlə] [ˌrɪˈɪɡənˈdɪŋəʃ]

eine Definition

Als Epic Fail (dt. episches Scheitern) bezeichnet man ein meist mit dem Smartphone gefilmtes, auf qualitativ minderwertigem Videomaterial festgehaltenes totales Versagen einer Person bei zufälligen Handlungen. Oft wird das Material dann online verbreitet und sorgt für Satisfaktion und Schadenfreude beim Betrachter.





filmemacher

[nɐˈoʊmi] [ɛkli]

ein Interview

Philipp Andonie (Rise and Shine Films), aus welchen Gründen beschlossen Sie einen Film mit dem Handy zu drehen?

Für uns gab es zwei Hauptgründe. Erstens wollten wir uns der technischen Herausforderung stellen, mit einem Gerät, das jeder von uns in der Hosentasche herumträgt, Kurzfilme zu drehen, denen man nicht ansieht, dass sie auf dem Handy gedreht wurden. Zweitens wollten wir auch zeigen, dass es bei Filmen nicht nur darauf ankommt, auf welcher Kamera man dreht. Eine gute Geschichte, die von der Ausleuchtung über die Inszenierung bis hin zum Schauspiel einigermaßen gut erzählt wird, funktioniert unabhängig von der verwendeten Kamera, sobald eine gewisse Aufnahmequalität da ist. Diese minimale Aufnahmequali-

tät haben wir in den letzten Jahren eindeutig erreicht, weshalb das Handy dahingehend zu einer echten Option geworden ist, dass man im Film Handyaufnahmen künstlich verschlechtern bzw. verfälschen muss, wenn diese für den Zuschauer als solche erkennbar sein sollen. Die Reduktion auf die simpelste Kamera, die uns zur Verfügung stand, bot uns zudem die Chance, uns vermehrt auf die anderen, viel wichtigeren Aspekte der Filmerei zu konzentrieren. Den konkreten Anstoss dazu, effektiv einen Kurzfilm auf dem Handy zu drehen, bot dann der Call for Entries des Mobile Motion Film Festivals in Zürich im Januar 2015.

fitness

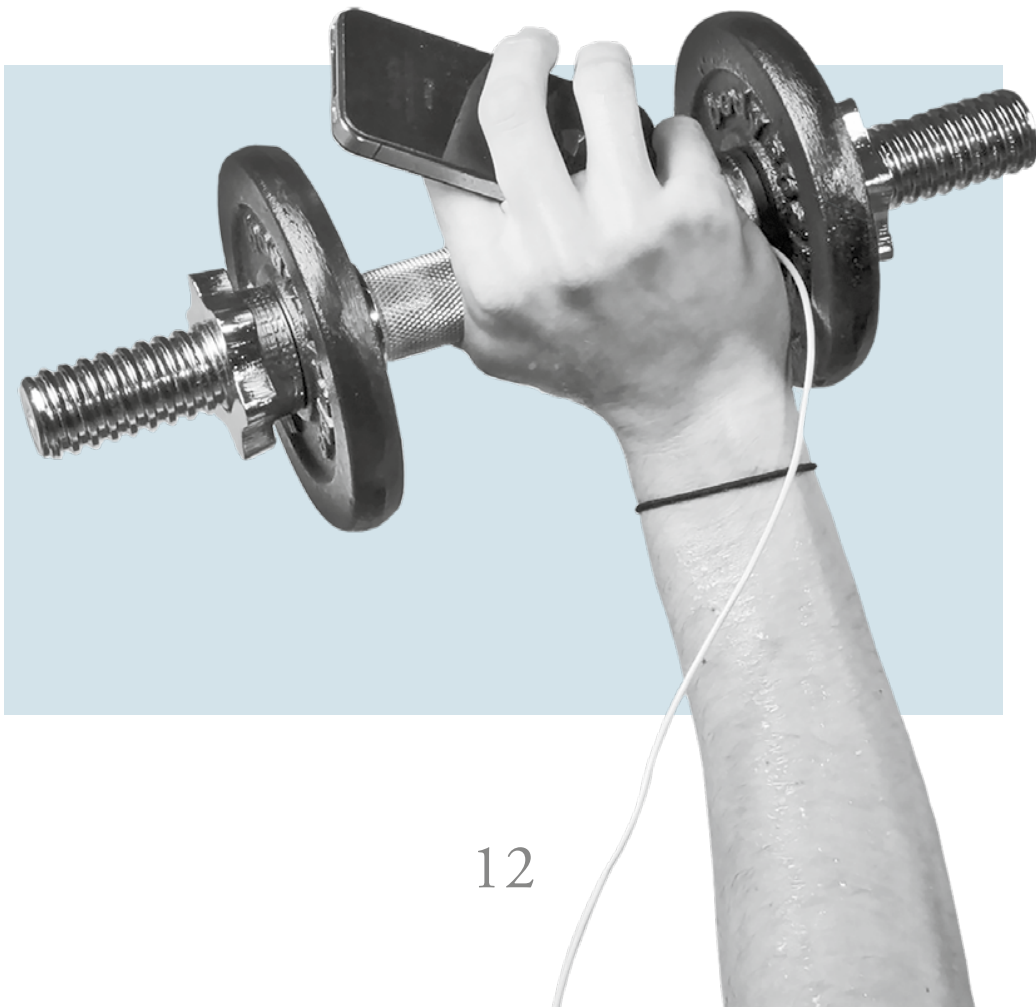
[ˈsɛrə] [ˌfɪt]



ein Kommentar

Mit dem aktuellen Gesundheitstrend geht das Fit- und Sportlichsein einher. Die Sportlichkeit der Schweizer Bevölkerung nimmt zu, immer mehr Personen treiben regelmässig Sport. Auch auf der Gender-Ebene tut sich was: Die Anzahl trainierenden Frauen ist mittlerweile gleich hoch wie die der Männer. Diese Entwicklung spiegelt sich auch in den Fitnessvideos wider, die man im Internet findet. Sportler unterschiedlichster Disziplinen und Professionalitätsniveaus, bspw. Crossfitter, Bootcamper oder Fitnessstudio-Besucher, lassen ihre Trainings und Workouts filmen. Bei den Fitnessvideos sind die Frauen den Männern sogar überlegen. Aus den Aufnahmen entstehen entweder energiegeladene Kurzfilmchen, meist mit passender Musik unterlegt, oder Workout-Tutorials. Innerhalb von spezialisierten Communities werden die gut trainierten Akteurinnen und Akteure zu regelrechten Fitness-Vorbildern. Dies bestätigt sich beim Lesen der Kommentare: Man ist masslos begeistert von der Leistung, will auch so einen Körper, fühlt sich in der Community aufgehoben und will mitmachen.

Der Sinn dieser Fitnessvideos scheint vor allem in der Motivation zu einer gesunden, sportlichen Aktivität zu liegen. Es soll vermittelt werden, dass beim Sport eine reichhaltige Ernährung unabdingbar ist und definierte Rundungen schön sind. Wenn man diesen Gedanken als solchen versteht, hat der Fitnessvideo-Trend durchaus Potential zum Bestand und zur positiven Resonanz. Aber kein Trend ohne Gegentrend: Wird körperliche Gesundheit nicht als erstrebenswertes Ziel verstanden, sondern als weiteres Dispositiv in einer Kontrollgesellschaft, in der wir uns selber ständig zu überwachen und zu optimieren haben, dann entlarven sich die gutgemeinten Tutorials und Erfolgsfilmchen als Instrumente der Selbstüberlistung und werden dementsprechend persifliert, überzeichnet, ironisiert und unterlaufen.



foto_apps

[sɛrɔ] [fot]



eine Anleitung

- 1 Wähle das beste Foto/Video aus deiner Mediathek auf dem Handy aus.
- 2 Öffne es in einem der beliebtesten Bearbeitungs-Apps, wie z.B. Afterlight, Enlight, Camera+, Retrica oder VHS Camcorder.
- 3 Wähle einen Filter aus, der dein Motiv in das beste Licht rückt. Beliebt sind farbverändernde Stimmungsfiler (z.B. «ember», «glacier», «dreamy», «sparkle» oder «polaroid») oder Schwarz-Weiss («z.B. coal»).
- 4 Verändere die Helligkeit und die Sättigung so, dass die Wirkung des verwendeten Filters möglichst verstärkt wird. Wichtig ist dabei, dass das Sujet immer noch gut zu erkennen ist und unverfälscht aussieht. Zu künstliche Resultate lassen zu leicht auf die Bearbeitung zurückschliessen.
- 5 Falls nötig, bearbeite zusätzlich mit Farbtemperatur, Lichteffekte oder Polaroid-Rahmen.
- 6 Schneide dein bearbeitetes Motiv zu: Wähle ein viereckiges Format.
- 7 Speichere das Foto/Video auf deinem Handy.
- 8 Poste es idealerweise auf Facebook oder Instagram, den am meisten genutzten Social-Apps
- 9 Benutze zum Beschreiben deines Uploads möglichst viele, passende Hashtags, z.B. #beauty #beautiful #fashion #selfie #good #myself #me #love #nofilter etc.
- 10 Um Likes zu bekommen, like auch Bilder von anderen, die dich dann zurück-likern.

generationenbeziehung

[ˈænə] [zbrun]

ein Szenario

So wie sich die sozialen Beziehungen unter Gleichaltrigen zusehends virtualisieren, so werden auch die Beziehungen zwischen Eltern und Kindern oder zwischen Grosseltern und Nichten/Neffen zunehmend ins Internet verlagert. Obwohl die Lebenserwartung nach wie vor im Steigen begriffen ist – sie nimmt aktuell ca. 6 Wochen pro Jahr zu –, ist die Wahrscheinlichkeit gross, dass Grosskinder ihre Grosseltern in der wirklichen Welt nur noch sehr kurz oder gar nicht mehr kennen lernen. Dies hat damit zu tun, dass das Alter der Eltern bei der Geburt des ersten Kindes heute eher bei 40 als bei 30 Jahren liegt. Sollte sich dieser Trend fortsetzen, so werden die Grosseltern in ein paar Jahren um die 80 sein (im Jahr 2050 um die 90), wenn ihr erster Neffe oder ihre erste Nichte das Licht der Welt erblickt. Zu einer Weitergabe von Erinnerungen oder Wissen über die Generationen hinweg wird es also nur noch über schriftliche Überlieferung oder über konservierte Daten, welche man im Vornhe-

rein aufnehmen muss, kommen. Das Bild der Oma, die ihrer Enkelin die Haare streichelt und ihr eine Geschichte vorliest oder gemeinsam mit ihr ein Fotoalbum durchschaut, wird ergänzt und längerfristig abgelöst durch dasjenige eines Datenraumes, in dem die Jüngeren mit ihren Vorgängergenerationen in Kontakt treten können. Apps und Plattformen helfen, dass auch veraltete Datenformate noch gelesen werden können und so die konservierten Bilder, Film- und Tonaufnahmen der Vorgängergenerationen nicht endgültig im Datennirvana verschwinden. Interaktionsprogramme ermöglichen, dass die Grosskinder ihren Grosseltern auch gezielt Fragen stellen, Wissen und Beratung abholen können, auch wenn diese schon lange tot sind. Den Verlust des physischen Kontaktes spüren die Wenigsten, haben sie ihn doch nie gekannt. Abgesehen davon ist es nur eine Frage der Zeit, bis auch dafür das richtige Granny-App auf den Markt kommt.



go_dog

[ˈpiə] [ˈfiːdɪ]

ein Szenario

Eintrag zugefügt: 26. August 2016

Bless geht es heute nicht so gut. :(ihr Blutdruck ist erhöht (170 mmHg) Zudem zeigen die Videoaufnahmen, dass sie während des Spaziergangs wie wild in alle möglichen Richtungen geschaut hat. Die GoDog hat auch aufgezeichnet, dass sie weniger Schritte macht als sonst während dem Gassi gehen. Hat jemand Erfahrung mit so einem Verhalten? Habe letzte Woche ihr Futter umgestellt. Denkt ihr das könnte der Grund sein? Ihr Blutzuckerspiegel sieht zwar ganz normal aus und auch ihr Cholesterinspiegel ist in Ordnung. Ich weiss nicht was los ist. Soll ich mal zum Doktor mit ihr? Danke für eure Ratschläge. Nun noch kurz zu meinen Erfahrungen mit der neuen Version. Wie ich euch schon berichtet habe, habe ich kürzlich das neue Update



meiner GoDog gemacht und bin wirklich begeistert! Die Sensoren am Gstädtli reagieren insgesamt etwas besser und neu kann man nicht nur Aufnahmen während dem Spaziergang am Smartphone anschauen, sondern auch solche, wenn der liebe Vierbeiner zuhause ist (ich brauche das für Babsi ganz gerne, wenn ich am arbeiten bin und schnell schauen möchte wie es ihr geht, wirklich praktisch). Am besten finde ich aber die «Kalorienmess-Funktion» endlich weiss ich wie weit ich spazieren muss und wie viel Futter ich ihr geben soll.

happy_slapping

[ˈdɛrɪd] [jæki]

*eine Definition*

Als Happy Slapping (eng. etwa für «lustiges Schlagen») wird ein Angriff (Körperverletzungsdelikt) auf meist unbekannte Passanten, aber auch Mitschüler oder Lehrer bezeichnet, der über die Veröffentlichung von mitgefilmtem Material die Opfer der Angriffe erniedrigen soll.

hi_res

[ˈdɛrɪd] [jæki]

*eine Definition*

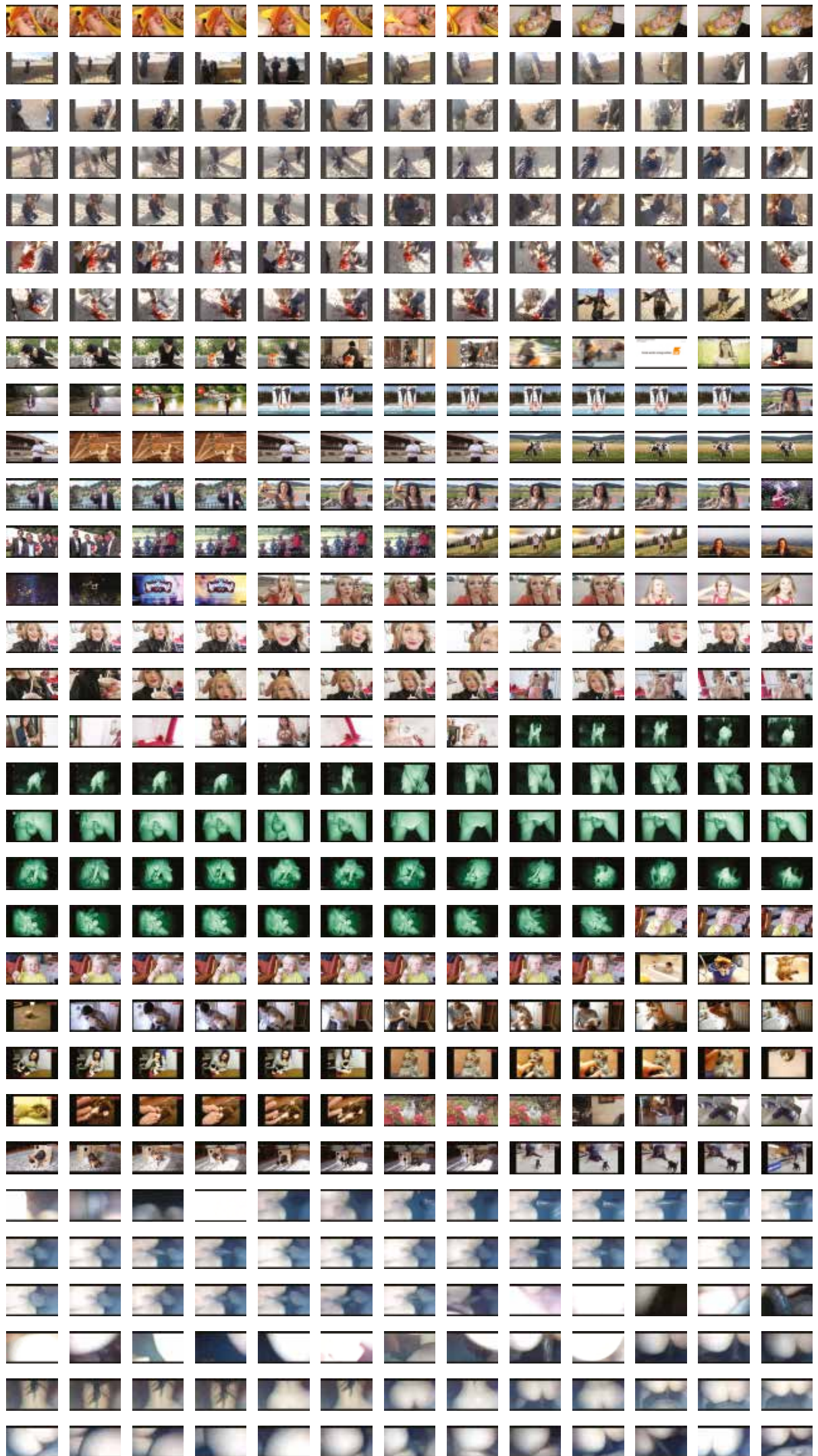
Das Nokia 3650 war das erste Mobiltelefon mit Videofunktion und kam 2003 auf den Markt. Es verfügte über eine integrierte Kamera mit 0.3 Megapixel Auflösung. Die aktuell (2015) höchste Auflösung der Handykamera hat das «Nokia pure view 808» mit 41 Megapixeln.

how_to

[n.ˈoʊmi] [ɛkli]

*eine Anleitung*

- 1 Das menschliche Auge ist sich aus dem Kino, Fernseher und aus den meisten Onlinevideoplayern horizontale Bilder gewöhnt. Daher filme, wenn es kein stilistisches Mittel ist, horizontal (also halte dein Handy quer).
- 2 Schnelle Bewegungen vermeiden, ansonsten könnte es sein, dass Motive verwischen oder nur als Pixel erkennbar sind. Du kannst dein Handy beim Schwenken unterstützen indem du es mit beiden Händen stabilisierst und die Bewegung langsam ausführst.
- 3 Für möglichst wenig verwackeltes Filmmaterial sollst du die Arme hoch halten oder denn Ellbogen an der Hüfte abstützen.
- 4 Bei Störfaktoren wie pfeifendem Wind oder bei extremer Lautstärke wie z.B an einem Konzert hilft es meist, den Finger über das interne Mikrofon zu legen, um den Sound ein wenig abzdämpfen.
- 5 Für das Schneiden und Bearbeiten deiner Filme gibt es mittlerweile unzählige praktische Apps, mit denen auch der Laie seine Clips verschönern, verfremden, umformen oder weiterverarbeiten kann.



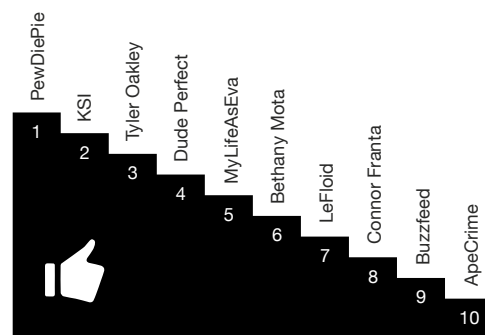
ikonen

[ˈsɛrə] [ˈɪt]



eine Umfrage

Wir hatten sie alle als wir 14 Jahre alt waren: Die Poster, Pins und Magazinausschnitte von unseren geliebten Superstars. Sie bedeuteten für uns nicht die Welt, aber manchmal himmelten wir unsere Vorbilder an und wären gerne so gewesen wie sie. Ob und wie sich diese Ikonenbildung im Jugendalter mit der vermehrten Youtube-Nutzung verändert hat, ergab eine Umfrage mit 68 Jugendlichen zwischen 14 und 18 Jahren an zwei Gymnasien in Zürich. Auffallend ist in erster Linie, dass vor allem die jungen Männer Youtube-Ikonen haben, insgesamt 75% der Befragten. Bei den jungen Frauen sind es nur knappe 37%. Dabei gibt es zwischen den beiden Gymnasien, der musischen Kantonsschule Stadelhofen und dem mathematisch-naturwissenschaftlichen Gymnasium, keine signifikanten Unterschiede. Die beliebtesten Kategorien bei den Jungen sind Fun/Comedy, Sport, Fails und Games. Bei den Mädchen werden primär Tutorials oder Funvideos angeschaut. Herausstechend war bei beiden Schulen und Geschlechtern, dass auf Platz Eins die Musikvideos stehen. Die einzige Ausnahme dabei waren die Jungen vom MNG, welche überwiegend Game-Videos schauen. Werden dann doch die Videos der bekannten Youtuber angeklickt, ist der Grund dafür ihre Originalität, die Art zu Moderieren und ihre Unterhaltsamkeit. Die Konsumierenden widmen sich der sozialen Plattform Youtube ungefähr gleich lang: Meist sind es ein paar Minuten bis zu einer Stunde am Tag. Nur 4% der Befragten verbringen mehrere Stunden am Tag damit. Wie sich auch aus der Umfrage ergab, bedeuten ihnen die Youtube-Ikonen nicht sehr viel. Häufig wird aus purer Langeweile oder zu Unterhaltungszwecken durch die Videos geklickt.



inspiration

[ni'koʊl] [labuskægni]



a summary

Benjamin Lowy is a photojournalist and artist, who is currently based in New York City, USA. Lowy is most renowned for the images and videos, that he has captured in war torn destinations, such as Iraq, Darfur, and Afghanistan. However, he has also been involved in documenting other major stories globally. Lowy's photographic and filmmaking practice breaks away from tradition, by providing a contemporary aesthetic through his choice of equipment, often utilising only an iPhone for image and video production. As a result, he is truly a pioneer in his field when it comes to Smartphonefilm. Through his practice, Lowy also utilises a variety of social media platforms as exposure for both his professional profile, as well as his self-assigned projects. Lowy believes, that it is necessary to be current with popular culture trends and embrace the inevitable. He dismisses negative criticism of mobile photography by suggesting that «some people

hold onto staid ideas because they're afraid of change». Like many professional and amateur photographers, Lowy himself uses automatic settings and filters to instantaneously enhance his photographic and video posts, via social media apps. He mentions, that the importance is not about how the image was captured, or which filter was selected, but rather about the moment being captured and the feelings it evokes. Lowy was asked what advice he would give to young photographers and filmmakers starting out in the industry, to which he responded: «Self-assign projects. Always shoot and hone your skills. Your abilities get better the more you practice. Think of cohesive bodies of work and not single images. Shoot a subject, that interests you not what you think others will be interested in. Exercise. Always be respectful of your subjects. Research customs and cultural idiosyncrasies before arriving in a foreign environment».

instagram

[.ælog'zændər] [di] [mɔ'seɪdoʊ]

ein Feature

Instagram wurde im Oktober 2010 von den beiden Jungunternehmern Kevin Systrom und Mike Krieger im App Store veröffentlicht. Die Einfachheit des Apps war das Erfolgsmodell für eine schnell wachsende Community. Bilder und neuerdings auch Videos mit einer Maximallänge von 15 Sekunden können in einer Form von Mikroblogging veröffentlicht werden. Mittels Schlagwörtern, sogenannte Hashtags (#), sind die Bilder recherchierbar. Die Plattform ist bekannt für ihre integrierten Filter und das quadratische Bildformat, welches sich an die Polaroid Fotografie anlehnt – wobei dieses Format bereits wieder überarbeitet wurde. Als Instagram im April 2012 für Android kompatibel wurde, kaufte Facebook das App für eine Milliarde US Dollar auf. Zu dieser Zeit beschäftigte Instagram zwölf Mitarbeiter und verfügte über kein Ertragsmodell. Heute wird das App von über 400 Millionen Usern genutzt, nicht mehr nur von Privatpersonen, denn Unternehmen haben längst begriffen, wie sehr sich diese Plattform für Werbezwecke anbietet.



intercity

[ˈpɔlə] [ˌrɪˈɪɡənˈdɪŋər]



ein Zukunftsszenario

2003 IC ZH-BE Elias (14) ist auf dem Heimweg von einem Besuch in Zürich bei seinem Vater. Seine Eltern leben getrennt. Elias ruft seine Mutter an, um ihr mitzuteilen, dass er pünktlich in Bern eintreffen wird. Während der Fahrt spielt Elias auf seinem Handy ein Game und testet die Videokamera. Leider ist auf den Videos fast nichts zu erkennen.

2007 IC ZH-BE Elias (18) hat sich von seinem Lehrlingslohn ein iPhone 2G gekauft. Dass dieses nur mittels Touchscreen bedient werden kann, ist für Elias und seine Freunde ein Highlight. Um die neuartige Tastatur auszuprobieren, schreibt er Nachrichten an alle seine Freunde.

2011 IC ZH-BE Elias (22) hat nun das iPhone 4S. Mit diesem kann er Videos machen. Mit seinem Vater war er gestern an einem Konzert. Er hat seinen Lieblingssong mit der Kamera aufgenommen, um das Video später seinen Freunden zeigen zu können. Da er seine Freundin das ganze Wochenende über nicht gesehen hat und er Morgen schon wieder zur Arbeit muss, telefoniert er während der Zugfahrt per Facetime mit ihr.

2015 IC ZH-BE Elias (26) checkt auf der Fahrt nach Bern seine E-mails und begleicht eine Rechnung per E-banking. Den Code kann er mithilfe seiner Handykamera einlesen. Später schaut er sich auf seinem Smartphone seine Lieblingssendung «Die Sopranos» auf Netflix an. Praktisch, sein Handyabo bietet unlimitiertes Datenvolumen.

2019 IC ZH-BE Elias (30) lässt sich erschöpft in den Zugsessel fallen und setzt seine iGlasses und Kopfhörer auf. Er sieht sich einen Film an. Kurz vor Bern blendet der Film eine Pause ein und eine Stimme in seinen Ohren bittet Elias freundlich, sich nun zum Aussteigen bereit zu machen.

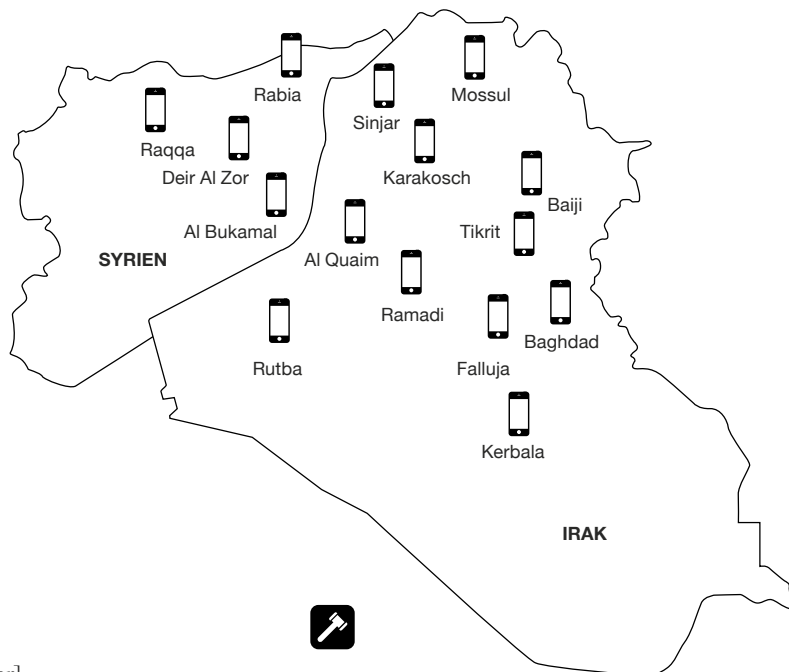
2024 IC ZH-BE Elias (35) kommt von einem Besuch in der Alters-Wohngemeinschaft seines Vaters. Kraftlos lässt er sich in den Zugsitz fallen. Sofort weist ihn eine von Wearables gesteuerte Stimme darauf hin, dass er seinen Sitz justieren müsse, wenn er Rückenschmerzen vermeiden wolle. Darauf hat Elias keine Lust und korrigiert seinen Sitz. Später sagt ihm die Stimme, dass sich sein Freund Toni drei Waggons weiter befindet, falls Elias sich Konversation wünsche.

iot

[ˈpiə] [ˈfiːɔr]

*eine Definition*

IoT (Internet of Things, engl. Internet der Dinge) bezeichnet die Ausdehnung des Internets auf die reale Welt. Der Computer als Interface zwischen Mensch und virtuellem Raum wird erweitert und langfristig ersetzt durch Objekte wie Konsumgüter, Kleider, Haushaltsgeräte, Maschinen, die über eigene IP-Adressen lokalisierbar sind und untereinander und mit Menschen kommunizieren können. Dieser Schritt in Richtung «embedded computing» verlagert die Computertechnologie noch weiter weg vom technischen Hilfsmittel hin zu unserer alltäglichen Lebenswelt, mit der wir selbstverständlich umgehen, ohne zu merken, wieviel technologische Höchstleistung und welches Verhältnis von Virtualität und Realität unsere Alltagshandlungen durchdringt.

**is**

[ˈpiə] [ˈfiːɔr]

*ein Machtappart*

Eine grafische Aufzeichnung der Standorte der mobilen Propagandamacht des Islamischen Staats in Syrien und dem Irak.

kommentieren

[ˈdɛrɪd] [jæki]



ein Zukunftsbericht

Auszug aus Akte 645,3,4 Referendum

Verbot Einfuhr von CO2-belasteten Lebensmitteln aus Japan, die bei Zahlungseingang das Alter von 5 Jahren überschritten haben

Entscheidungsprozess des BundesratsPhase 3,
Einbezug Mitbürger; Absatz 4, Online-Voting
Eidg. Dep. für Umwelt, Bundesrat Max Seferovic, Vorsteher
Bundeskanzlei Bern, 14.05.2045

Nik Meier

So ein Seich ich bin dagegen. Noch mehr Verbote!

Administrator

Es geht um ein Referendum gegen ein Verbot. D.h. sollte das Verbot ihrer Meinung nach nicht in Kraft treten, müssen Sie jetzt mit einem Ja (zum Referendum) abstimmen.

Bundesrat M.S.

Haben Sie die Verträge mit der asiatischen Konföderation zur Erreichung der Umweltziele bis 2060 beachtet, Herr Meier? Die Schaffung eines solchen Gesetzes ist daher unumgänglich.

Nik Meier

Dieser Beitrag wurde vom Administrator entfernt.

Nik Meier hat die Unterhaltung verlassen.

konzertaufnahme



[ˌæləgˈzændər] [di] [mɔˈseɪdoo]

eine Reportage

Gary steht im Stadion ungefähr in der Mitte. Die englische Band The Shrapms spielt gerade ihren dritten Song vor geschätzten zwölftausend Fans. Die Menschenmasse bewegt sich im Takt der Musik. Gary streckt sein Handy in die Höhe. Er hat noch nicht das neuste Modell mit der abnehmbaren Kamera, was ihm jetzt gerade ziemlich egal ist. Die integrierte Kamera seines dünnen Geräts filmt das Konzert im 360°-Modus. Nicht nur die Band auf der Bühne wird aufgenommen, sondern auch die Zuschauer und deren Emotionen. Der Stabilisator in Garys Smartphonekamera sorgt dafür, dass sich die Aufnahme geschmeidig mit den Vibrationen der Bassklänge bewegt und nicht verwackelt. Die Audio Direction gleicht sich mit dem Bild ab und

erkennt, woher der Ton kommt. So kann Gary eine Aufnahmequalität erreichen, die der eines Surround Sound Systems gleicht. Für den kreativen Effekt dreht Gary sein Smartphone einmal kurz um die eigene Achse. Ganze zwei Minuten filmt er so das Konzert. Danach faltet er sein dünnes Handy wieder zusammen und lässt es zurück in die Tasche gleiten. Gespeichert wird der Film nicht lokal auf seinem Gerät sondern direkt in seinem Online-Speicher.

<https://www.youtube.com/watch?v=dKgr3U3pyGQ>

lebenslange_dokumentation



[ˈpələ] [ˌriːgənˈdɪŋər]

eine Zusammenfassung

Wir erleben gerade, wie die Welt von einer Generation betreten wird, welche später einmal über eine vollumfängliche Dokumentation ihres Lebens verfügen wird. Wenn heutzutage ein Baby nicht bereits während der Geburt gefilmt wird, geschieht dies spätestens beim ersten Schrei. Das erste Lachen wird ebenso dokumentiert wie die ersten Schritte und wenn das Kind dann etwas älter ist, wird sich bereits eine Unmenge an Videomaterial in den Datenbanken der Eltern angesammelt haben. Doch die Videos werden nicht nur privat verwendet, immer mehr Eltern stellen die Videos ihrer Kinder auf Onlineplattformen wie Facebook oder Youtube. Da gibt es den süßen kleinen Jungen, der zum ersten Mal in einen Zitronenschnitt beißt und dabei das Gesicht zu einer Grimasse verzieht. Oder das zweiminütige Video eines Säuglings, der schallend lacht, wenn sein Vater ein Blatt Papier zerreisst. Die Ahnungslosigkeit und Unschuld von Kindern werden oft als Motive für Videos ge-

nutzt. Es gibt Kinder, welche die hässlichsten Schimpfwörter von sich geben, worauf sich die Eltern vor Lachen nicht mehr einkriegen. Angestachelt von der Aufmerksamkeit der Grossen wiederholt das Kind das A-Wort immer wieder, obwohl es nicht die leiseste Ahnung davon hat, was es von sich gibt. Diese beinahe hemmungslose Aufzeichnung der eigenen Kinder zeigt sich an folgendem Beispiel sehr gut: Eine Mutter kommt nach Hause und die ganze Wohnung ist voller Mehl. Die zwei Übeltäter sitzen im Wohnzimmer und spielen mit den leeren Mehlütten. Die Mutter geht beinahe andächtig mit ihrem Handy durch die Wohnung und nimmt das Desaster auf. Dabei sagt sie immer wieder leise: «oh my gosh», wendet sich jedoch mit keinem Wort an ihre Kinder. Denn würde sie ihre Kinder zur Rede stellen, würde das Video für die Öffentlichkeit wohl nicht mehr so realistisch erscheinen und das scheint für die Mutter im Moment das Wesentliche zu sein.

leserreporter

[bildredaktion]

ein Zufall



lisa

[ˈpɔlə] [ˌriˈiɡənˈdɪŋər]

ein Szenario



Lisa gehört jetzt zu den Public Supervisors. Dafür hat sie vom Swiss Department of Public Safety (SDPS) kostenlos ein neues Handy mit dem integrierten App namens Observer erhalten. Wenn Lisa nun ihr Smartphone in der Hand hält, nimmt der Observer die Umgebung mittels der Kamera permanent auf. Sobald Lisa jedoch die Privaträume ihrer Wohnung betritt, schaltet sich die Kameraüberwachung automatisch aus. Falls Lisa die Umgebung in der Öffentlichkeit ebenfalls nicht aufnehmen möchte, muss sie das Handy nur in ihrer Tasche verstauen oder mit der Kameralinse nach unten auf eine Fläche legen. Sobald der Observer nämlich keine Lichtquellen mehr entdecken kann, schaltet er sich automatisch aus. Die Daten, welche das App aufzeichnet, werden umgehend dem SDPS übermittelt, welches Aufnahmezeitpunkt und Ort dann mit diversen Straftaten abgleichen kann. Ohne ihr Wissen hat Lisa vor zwei Wochen eine

Frau in der Parfümerie dabei ertappt, wie sich diese teure Kosmetikartikel in die Manteltasche steckte. Doch nicht nur Bagatelldelikte werden mithilfe des Observers aufgedeckt, welcher sich trotz anfänglicher Zweifel als enorm erfolgreich herausgestellt hat. Nach dem Prinzip vier Augen sehen mehr als zwei überwachen mehrere Millionen Bürger mit ihren Smartphones beinahe pausenlos die Öffentlichkeit. So werden Straftaten wie Diebstähle, Autounfälle, Schlägereien oder gar Morde heute erfolgreicher aufgedeckt denn je. Die Aufklärungsquote von Straftaten ist durch das beobachtende App enorm angestiegen. So sorgt Lisa gemeinsam mit vielen anderen für die Sicherheit auf Strassen, öffentlichen Plätzen und Gebäuden. Lisa ist sehr stolz, zu den Public Supervisors zu gehören. Die Steuersenkung, welche jede Person erhält, die sich den Public Supervisors anschliesst, ist natürlich auch nicht zu verachten.

manipulation

[ˈæniə] [mɑrˈkiːni] [kʌˈmiə]



ein Kommentar

Als Maler verfügte man jahrhundertlang über die Macht, die Wirklichkeit so abzubilden, wie man es wollte. Man konnte Moses übers Wasser laufen lassen oder das Dekolleté einer Adelligen aufpolstern. Es blieb dem Betrachter überlassen, ob er dem Dargestellten entweder seinen Glauben schenken oder den Bildinhalt anzweifeln wollte – überprüfen konnte er ihn keineswegs immer. Mit der Erfindung der Fotografie in der Mitte des 19. Jahrhunderts änderte sich dieses Verhältnis von Original und Abbildung grundsätzlich, denn die neue Technologie versprach, ein verlässlicher Zeuge der Realität zu sein, der nichts weniger als die Wahrheit abbildet. Bald schon wurden die Manipulationsmöglichkeiten des neuen Mediums sowohl in der Kunst als auch in der Politik genutzt, so dass die Betrachter lernen mussten, das Versprechen auf «objektiv abgebildete Wahrheit» in Frage zu stellen. In der Welt der digitalen Technologien ergeben sich wieder neue Möglichkeiten, die Wahrnehmung des Betrachters zu beeinflussen. Manipulation erweist sich als einfacher denn je. Inhalte werden aus dem ursprünglichen Kontext gerissen, Bild- und Videomaterial kann komplett verändert werden. Ohne sich dessen bewusst zu sein, konsumieren heutige Mediennutzer täglich Unmengen an Bild- und Videomaterial. Die konstante Berieselung härtet ab und lässt uns wenig Spielraum für Skepsis. Ein Videobeitrag über die Gewalt der Flüchtlinge in Wien, der sich im Nachhinein als Bildmaterial eines Aufstandes in Neapel erweist. Die Redaktion muss sich entschuldigen. Publikationen werden von der Öffentlichkeit selten auf ihren Realitätsgehalt überprüft, sondern automatisch als Fakt angenommen. Wenn die Nachfrage nach Beweismitteln schwindet, wird unsere Kontrolle über den Wahrheitsgehalt unseres vermeintlichem «Wissens» irgendwann gänzlich in fremde Hände übergehen – ausser wir manipulieren unsere eigene Wahrheit selbst.

mobiltechnologien

[.ælbə'zændər] [di] [mɔ'seɪdɔʊ]

ein Sachbericht

Die Mobiltechnologien sind seit mehr als zehn Jahren der schnellstwachsende Industrie-sektor, sowohl was die Produktions- und Absatzzahlen als auch was die Innovationendichte betrifft. Die Rechnerleistung eines heutigen Smartphones entspricht derjenigen eines Computers aus dem Jahr 2005 und die Miniaturisierung ist enorm. Das ist umso erstaunlicher, wenn man bedenkt, wie viele Geräte und Objekte mittlerweile in ein Mobiltelefon integriert sind: Agenda, Walkman, DJ-Equipment, Schallplatten-sammlung, Briefkasten, Bibliothek, Foto- und Filmkamera, Wecker, Landkarten, Navigations-gerät, die Liste liesse sich beliebig verlängern – die Mobiltechnologien sind auch eine Erfolgsgeschichte der Konvergenz. Zudem ist die Leistungsfähigkeit der integrierten Geräte im Vergleich zu ihren analogen oder digitalen Vorgängern deutlich besser und die integrierten Zusatzgeräte dominieren zusehends den Markt der Herkunftsgeräte: so ist das iPhone zur Zeit die beliebteste und meistgenutzte Kamera der Welt. Die Mobiltechnologie hat unser Verhältnis zu Bild- und Filmaufnahmen im Alltag komplett verändert: Waren früher mit der Herstellung und Aufbewahrung von Bildern erheblicher Zeit- und Geldaufwand verbunden, so ist dies heute nicht einmal mehr bewusst wahrgenommene Selbstverständlichkeit – Bildproduktion und Bildkonsum sind von der Technologie zur Lebenswelt geworden. Und genau in diese Richtung werden sich die Mobiltechnologien auch in Zukunft weiterentwickeln. Viel mehr als um technologische Innovationen wie etwa falt- oder zerknüßbare Bildschirme wird es um das Verschwinden der Technologie und ihre Integration in unsere Lebenswelt gehen, so dass wir gar nicht mehr wahrnehmen werden, was als Technologie dahinter am Wirken ist.

mobile_festival

[.æno] [ˈdeɪbɔʁa] [ˈgɜrbər]

ein Bericht

«Mobile Motion Film Festival», das erste internationale Handyfilmfestival in Zürich, bringt «kleine Filme» auf die grosse Leinwand und leistet somit einen Beitrag zur Demokratisierung der Regiearbeit. Jeder, der mit seinem Smartphone einen Film gedreht hat, kann diesen einreichen. Die Wettbewerbsbeiträge werden von Regieprofis gleichermassen eingereicht wie von Laien und stehen auch Filmemachern mit kleinen Budgets offen. Bewertet werden Plot, Originalität, Ton, Schnitt und die cinematographische Wirkung. Die Besucher sind begeistert von den Resultaten und staunen über die filmischen Möglichkeiten von Smartphones, die sie ja alle selbst mit sich herumtragen. Auffällig ist die grosse Bandbreite an Erzählformen und Stilen. Die einen setzen auf möglichst viel Authentizität und Subjektivität, andere versuchen den teuer produzierten Hollywood-Vorbildern möglichst nahe zu kommen, sie imitieren und setzen auf gängige Konventionen. Neben der Präsentation der Vielfalt und des Reichtums der heutigen Handyfilm-Kultur möchte das Festival auch einen Beitrag zur Etablierung des Handyfilms als eigenes und neues Filmgenre leisten.

<http://www.srf.ch/konsum/services/so-gelingt-ihr-handy-film>

monika

[ˈpiːə] [ˈfiːfər]

ein Zukunftsszenario



«Monika» ist ein sprachgesteuertes Hilfsprogramm, welches durch die Weiterentwicklung des IoT (= Internet of Things engl. Internet der Dinge) möglich wurde. Ziel dieses Programms ist die Unterstützung der Merkfähigkeit bei Defiziten des Kurzzeitgedächtnisses. Hierfür können verschiedene Smart Objects (engl. intelligente Objekte) nach ihrer Benutzung abgefragt werden. So kann herausgefunden werden, ob gewisse Tätigkeiten schon ausgeführt wurden, beispielsweise ob sich die Wäsche noch in der Waschmaschine befindet. Zur persönlichen Sicherheit werden falls nötig auch Warnhinweise gegeben, z.B. wenn das Wasser zu kochen beginnt. Seit der Version «Monika» 3.1 zeichnet die Video-Kamera des Smartphones die Tätigkeiten des Trägers auf. Mit Hilfe dieser Aufzeichnungen können nun auch nicht objektbezogene Fragen zum eigenen Tagesablauf gestellt werden. «Monika» wertet die Aufnahmen aus und gibt Antworten.

motivation

[pɔlə] [ri'igən'dmər]



ein Kommentar

Die Motivation, einen Handyfilm zu machen, basiert auf dem Wunsch, einen besonderen Moment in seiner Echtheit und möglichst vollständig festzuhalten. Im Gegensatz zur Fotografie wird in einem Film auch die Bewegung und das Audiovisuelle eines Augenblicks eingefangen. Oft wird die Handykamera aus Freude am Moment gezückt. Ein Film sagt für einige Menschen mehr aus, als der eingefrorene Moment auf einem Bild. Viele Menschen archivieren ihre Videos sorgfältig, dadurch werden die Clips zu lebendigen Beweismitteln des eigenen Lebens, sie können hervorgeholt und mit anderen geteilt werden. Dass die Filmer mit der Auswahl des gefilmten Moments, des Bildausschnitts, der Dauer und des Filmstils zahlreiche Entscheidungen treffen, die den vermeintlich «authentischen» Film zu einem völligen Kunstprodukt werden lassen, bedenken dabei nur die Wenigsten. Und dass sie bei ihrer Argumentation gegen das statische und für das bewegte Bild genau die gleichen Argumente verwenden, die 70 Jahre zuvor gegen den Text und für die Fotografie verwendet wurden, bedenken sie ebensowenig.



natural_birth

[miriæm] [mag] ['saiðənbɜːrg]



ein Bericht

Irgendwo an einem Fluss in den unendlichen Wäldern der USA gebärt eine Frau ihr Kind und die ganze Welt darf daran teilhaben. 30 Millionen Mal wurde das Video dieser Naturgeburt bereits angeklickt. Die Aufnahme der Geburt des eigenen Kindes bleibt nicht mehr bloss zur Erinnerung im privaten Handyarchiv. Der Trend des «Natural Birthing» ist in den USA auf dem Vormarsch. Der TV-Sender «lifetime» lanciert ein neues Sendeformat mit dem Namen «Born in the Wild». Der Zuschauer darf live dabei sein, wenn Frauen in der Wildnis ihre Kinder zur Welt bringen. Möglichst natürlich und selbstbestimmt gebären zu können ist der Wunsch vieler Frauen. Es stellt sich jedoch die Frage, inwiefern eine Geburt noch intim und natürlich ist, wenn man dieses Ereignis mit der ganzen Welt teilt. Auch in der Zivilisation, sprich im Spital oder Gebärhaus, ist Filmen ein Thema. Dazu die Hebamme Lucia Martins: «Dass immer mehr Geburten gefilmt werden, hängt wahrscheinlich auch damit zusammen, dass visuelles Dokumentieren immer wichtiger wird. Ich persönlich finde es unpassend und störend, wenn während einer Geburt gefilmt wird. Ich kann das Bedürfnis jedoch verstehen, diesen unglaublichen Moment festhalten zu wollen. Das Filmen hat aber einen stark beob-

achtenden Charakter und es ist schwierig, in die Dynamik der Geburt zu kommen, wenn man sich beobachtet fühlt. Ich habe bisher einmal eine Geburt begleitet, bei der alles gefilmt wurde. Im Moment der Geburt war der werdende Vater derart mit Filmen beschäftigt, dass er für seine Frau nicht präsent und unterstützend da sein konnte. Die Aufmerksamkeit war nicht da, wo sie gebraucht worden wäre, nämlich bei der Geburt, bei seiner Frau und seinem Kind. Während einer Geburt braucht es Intimität, um sich vertrauensvoll fallen lassen und sich dem Geburtsverlauf hingeben zu können.» Wie viel technologischer und inszenatorischer Aufwand bei «Born in the Wild» betrieben wird, damit die gefilmten Geburten möglichst «naturnah» und «unverfälscht» wirken, ist nicht bekannt.

—
<https://www.youtube.com/watch?v=EsNhCWsDVQI>

online_medien

[ˈdeɪvɪd] [ˈjæki]

eine Definition

Unter Onlinemedien versteht man herkömmliche oder elektronische Medien, die entweder speziell für das Internet produziert oder zum Zwecke der Datenübertragung digitalisiert wurden und in einem Computernetzwerk – speziell dem Internet – online publiziert werden. Dem gedruckten Wort der klassischen Printmedien (Zeitungen, Magazine, etc.) steht bspw. der HTML-formatierte und verlinkte Text der Onlinezeitungen gegenüber. Klassische portable Tonträger wie CDs oder Schallplatten haben ihr Online-Äquivalent in Audio-Streaming-Diensten, Filme, Fernsehkanäle und Film-Datenträger in Video-Streaming-Diensten. Daneben haben die Möglichkeiten des Internets auch neue Medien hervorgebracht, die nicht von traditionellen Massenmedien abgeleitet wurden, bspw. Blogs, deren Wurzeln eher in ehemals privaten Tagebüchern zu suchen sind.



prank

[ˈmɪriəm] [ˈmɑːg] [ˈsaɪdʌnbɜːrg]

eine Inhaltsangabe

«Süss, wenn auf hohem Meer die Stürme die Weiten erregen, ist es, des Anderen mächtige Not vom Lande zu schauen, nicht weil wohlige Wonne das ist, dass ein Anderer sich abquält, sondern zu merken, wie süss es ist, welcher Leiden du ledig. Süss ist es auch des Krieges gewaltige Schlachten zu sehen, wohl im Feld geordnet, ohne dein Teil an Gefahren.» (Titus Lucretius Carus De rerum natura, II, 1-6).

<https://www.youtube.com/watch?v=mPoWbok1O7g>

privacy

[ni'kool] [labuskægni]

a report

Mobilephonefilms can act as a powerful tool within an online community. They have the power to expose unethical practices by certain minorities or used simply to inspire those who seek it. They allow one to express oneself to the masses in a multitude of ways and through varying techniques. This is seemingly why adolescents are inclined to use Mobilephonefilms as a medium for exploration and experimentation, in order to connect with the world through online means. With current trending social media platforms, such as Instagram, Facebook, and Beme; users are easily able to upload, as well as access others' videos. Even though these platforms can be used to inspire and communicate positively, issues regarding privacy and cyber-safety arise as filmmakers upload. Although these social media platforms allow for its users to filter and even block others from accessing their profiles, concerns for their safety are prevalent, as it is known that adolescents are often reluctant to take such actions against other members of the social media community, for they strive for popularity through their profile to reach out to large numbers of followers. As «young people have always devoted attention to the presentation of self», and arguably more so with the rise is social networking trends. It is recommended that privacy policies become more transparent and a cohesive support network for young people be established. Furthermore, adolescents should be better educated about the risks associated with public profiling, and how they can overcome challenges should they arise. One cannot resist the ever growing popularity of these social media platforms, so therefore it should be a priority to create a more supportive community, both in the physical and virtual world.



rabih_mroué

[ˈænə] [ˈdɛbɔrɑ] [ˈgɜrbɔr]



ein Portrait

Rabih Mroué (*1967 in Beirut), gehört zu den derzeit wichtigsten bildenden Künstlern und Theaterregisseuren aus dem Mittleren Osten. Mroué beschäftigt sich in seiner Kunst vielfach mit der Frage des Archivierens und Vergessens. Er arbeitet mit Dokumenten und Bildern, welche er im Internet findet oder selbst aufgenommen hat. Seine Werke bewegen sich stets im Spannungsfeld zwischen Realität und Fiktion, dazu kommen biografische Themen. Der libanesische Künstler beleuchtet in seinem Schaffen politische Missstände und Krieg. Zu seinen zentralen Arbeiten gehören: «Looking For A Missing Employee», ein Theaterstück über das Verschwinden einer libanesischen Staatsangestellten, und «It's The Real Thing», eine Auseinandersetzung mit dem Trauma seines Bruders, der im Krieg verletzt wurde und seither nicht mehr richtig sprechen kann. An der Documenta 13 zeigte Mroué mit «The pixelated revolution» den Tod syrischer Oppositioneller. Diese haben ihren eigenen Tod mit einem Handy aufgenommen. Während sie mit der Handkamera Bilder schossen, betätigte ihr Gegenüber den Abzug seines Gewehres.

<https://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/1570>

rätzel
[nʌ'oomi] [ekli]

Wer filmte was?

- 1 Célia Antunes
- 2 Madeina Schmid
- 3 Hooman Khalili
- 4 Park Chan Wook

a



b



c



d



1



2



3



4



a4/b2/c1/d3

retro

[ˈdɛrɪvd] [jæki]



ein Szenario

Wie grenzenlos und voller Möglichkeiten sie doch gewesen sind, die Nuller- und die Zehnerjahre. Wenige bis gar keine Gesetze in vielen Bereichen des digitalen Alltags. Das Internet galt gemeinhin noch als eine Art Parallelwelt zum analogen, «echten» Leben. Begriffe wie «online» und «offline» wurden gerne zu dieser Unterscheidung verwendet. Die Sehnsucht nach vergangenen Zeiten und einem vermeintlich einfacheren Leben gründet nicht etwa in gegenwärtig schlechteren Lebensbedingungen, sondern ist in ihrer Wahrnehmung irrational und hat andere Ursachen. Es ist ein Ventil, eine Möglichkeit, sich den Herausforderungen der Gegenwart zu entziehen. Diese sind zwar für jede Generation anders, aber in ihrem Anmutungscharakter gleich. Die Romantisierung der Vergangenheit ist ein meist schiefer Vergleich. Er nennt sich Nostalgie und ist so alt wie die Menschheit selbst. Denn eigentlich lieben wir unser Leben. Oder kann sich noch jemand vorstellen, ein Tablet mit Akkubatterie täglich aufzuladen oder die News auf bedrucktem Zeitungspapier zu lesen? Derweil geben wir uns aber trotzdem alle gern solchen sentimental Spielereien hin. Mehr noch; der Retro- und Vintagetrend wird von einem ganzen Wirtschaftssektor stetig kultiviert und wir werden momentan mit der Anpreisung von absurden und unnötigen Produkten aller Art zugemüllt: Mobiltelefone, deren Glasbildschirme beim Runterfallen zerspringen, Kabel aller Art, mit denen man Geräte am Stromnetz anschliessen kann, Telefone, die man sich ans Ohr halten muss oder Stäbe zum Aufnehmen von Selbstporträts. Wie weit kann unsere Sentimentalität gehen? Werden wir etwa bald wieder selbst hergestellte Filmchen auf speziell dafür eingerichtete Webseiten stellen?

seifenblase

[ˈsɛrə] [ʃat]



ein Zukunftsszenario

Noch vor ein paar Jahren schien auf dem Kommunikationsmarkt alles in eine eindeutige Richtung zu zeigen: Die Digitalisierung schritt unaufhaltsam voran, Innovationen und Pseudo-Innovationen folgten sich Schlag auf Schlag – auf dem Hardware- wie auf dem Softwaremarkt. Die Umsätze stiegen, die Märkte florierten, die Kommunikationsbudgets der Socialmedia-Giganten wuchsen und wuchsen. Eines der meistbeworbenen Zielpublika waren die Jugendlichen. Zwar nicht mit unbegrenzten finanziellen Ressourcen ausgestattet, aber ausgesprochen mediengewandt, trendbewusst und technophil. «Wenn die erst mal erwachsen sein und richtig verdienen werden...», so lautete das Mantra der Marketing-Experten. Doch es entstand – anfänglich beinahe unbemerkt – eine Gegenkultur, die so gar nicht zu den Versprechungen der Marketing-Gurus passen wollte: Gebrauchtes, Altes, lokal Produziertes, auf Nachhaltigkeit Bedachtes und politisch Korrektes war plötzlich wichtiger als das neueste Gadget oder das ultimative App. Alles Gekaufte sollte vom Flohmi, aus der Brocki, dem Bioladen im Quartier und vegan sein. Die stets zunehmende Durchdringung der Sozialen Medien mit Werbung und Unternehmenskommunikation wurde von den Jugendlichen anfänglich noch unterlaufen oder subversiv ironisch umkodiert, dann aber schlicht ignoriert. Der scharenweise Abschied der Jugendlichen und jungen Erwachsenen aus den sozialen Netzwerken führte im Rahmen des Platzens der Social Media-Blase zu einem Sterben von zahllosen Plattform- und App-Anbietern, selbst Facebook wurde 2021 in eine rein kommerzielle Werbeplattform umgewandelt. Die Wiederentdeckung des Handwerks führte auch auf der Ebene des Umgangs mit selbst hergestellten Bildern und Filmen zu einem Umbruch: Veröffentlicht wird sehr zurückhaltend, kontrolliert, ohne die Rechte an den eigenen Daten abzugeben – und produziert wird mit grosser technischer Sorgfalt und Liebe. Der von einigen ehemaligen Aktivisten betriebene Datenfriedhof mit all dem Müll der Zehnerjahre ist Anschauungsmaterial genug, wie man es nicht machen sollte.

shark_attack

[ˈænə] [zbrun]



ein Bericht

Ein junger Mann in Hawaii hat letzte Woche bei einem Haiangriff seinen Fuss verloren. Sobald er an Land war, hat er mit seinem Smartphone seinen blutenden Fuss, beziehungsweise was davon noch übrig war, aufgenommen und seine ganze Rettung dokumentiert. Noch bevor er im Spital angekommen war, hatte er das Video auf Youtube und Instagram veröffentlicht. Wie entsteht dieser Mitteilungsdrang? Ist er eine Form von Faulheit, damit nicht jeder Freund einzeln informiert werden muss? Sucht man Mitleid oder Aufmerksamkeit? Dieses Phänomen findet man in allen Lebenslagen und mit einem selbstgefilmten «ich habe mich verletzt Video», erreicht es die Spitze des Aufmerksamkeitsdrangs. Wenigstens wissen wir jetzt, wie ein Fuss nach einem Haiangriff aussieht.

snapchat

[æləgˈzændər] [di] [mɔˈseɪdɔʊ]



ein Feature

Mit dem App des Social Media-Giganten Snapchat können Bilder oder Kurzvideos an Freunde und Followers versandt werden, welche sich diese höchstens zweimal und für eine Dauer von maximal zehn Sekunden anschauen können. Danach löscht sich die Aufnahme automatisch. Über 100 Millionen Benutzer brauchen das App täglich. Snapchat wurde von den ehemaligen Stanford University-Studenten Robert Murphy, Reggie Brown und Evan Spiegel im Jahr 2011 gegründet. Das App wurde entwickelt, damit der Benutzer seinen Tagesablauf in kurzen Sequenzen aufnehmen und mit Freunden teilen kann. Durch das Anklicken eines erhaltenen Clips lässt dieser sich abspielen, aber nur solange man den Finger auf den Screen hält. Mittlerweile ist das App voll mit Features, mit denen man seine Bilder und Filme aufpeppen kann. Neu kann man seine Aufnahmen auch aneinander reihen und als «Story» abspeichern, welche sich dann auch unbekannte Follower für 24 Stunden anschauen können. Danach verschwinden sie für immer von den Screens. Snapchat entwickelte sich bald zu einem beliebten App für Sexting-Nachrichten, da die gesendeten Bilder nicht gespeichert werden können. 2013 bot Facebook 3 Milliarden US Dollar für das Unternehmen. Die Inhaber lehnten ab. Daraufhin bot Google 4 Milliarden US Dollar, was Evan Spiegel erneut ablehnte. 2015 wird der Wert von Snapchat auf 16 bis 19 Milliarden geschätzt.

soirée_dansante

[miriæm] [mɑg] ['sɑdɑnbɜrg]



eine Erzählung

Die beste Freundin überredet sie zum Tanzabend in den «bluetige Duume». Als sie ankommen, herrscht bereits Hochbetrieb auf der Tanzfläche, die sechsköpfige Musikkapelle spielt den beliebten Landi-Schlager «Schatz chum mit uf d'Schifflibahn». Sie setzen sich an einen der noch freien speckigen Bistrotische direkt neben dem Eingang. «Lueg, die guetä Manne sind alli scho bsetzt! Gopf, ich han doch gseit mir sölled früener vo dihei los,» sagt die Freundin. Sie schaut auf ihre Füsse; hätte sie vielleicht doch nicht die roten Schuhe anziehen sollen, bisschen obszön? Bis der Richtige kommt, bestellen sie erst mal Zwiebelsuppe und zwei Herrgöttli und schauen dem Treiben auf der Tanzfläche zu. Unübersehbar der zwei Meter grosse Bernhard. Der schiebt die zierliche Lisa mit riesigen Schritten diagonal übers Parkett. Toni und Sarah verschmelzen regelrecht miteinander, was die am späteren Abend noch machen, ist ja klar. Vreni tanzt frei nach dem Motto «ich zeigs euch allen» und hat wohl vergessen, dass hier nicht die Haifischbar ist. Würde es nach den Anhängern dieser verrückten Dadaisten gehen, wäre sie wohl Tanzkönigin des Abends. Der schöne Peter schreitet zielstrebig und vor Kraft strotzend auf Anna die Konditorstochter zu. Er ist wirklich ein ambitionierter Tänzer. Die hat ein Glück! Hans zeigt gute Manieren, er sieht zwar so aus, als würde er lieber mit sich selber tanzen, wippt aber brav mit Renate mit, die beharrlich den falschen Takt angibt. Die Zwei da drüben haben schon ziemlich einen sitzen, der eine belästigt den Handörgeli-Kurt, der andere versucht beim Tanzen das Gleichgewicht zu halten, während er durch die Menge torkelt. Aneinandergereiht sitzen die Übriggebliebenen ohne Tanzpartner auf ihren Stühlen. Doch an sich hat sich dieser Abend bereits gelohnt. Es gibt doch nichts Besseres, als anderen beim Tanzen zuzusehen und sich darüber zu amüsieren. Übrigens, den schönen Peter hat sie sich dann noch geschnappt. Beim Tanzen, versteht sich.

<https://www.facebook.com/mdelectro1/videos/906065816074113/>

syrien

[miriæm] [mag] ['saiðnɔːbɜːrg]



ein Interview

Im Jahr 2000 tritt Baschar al-Assad das politische Erbe seines Vaters Hafis al-Assad an. Hafis regierte bis zu seinem Tod im Jahre 2000 mit diktatorischer Macht über die Arabische Republik Syrien. Unter der Bevölkerung herrschte eine Kultur der Angst. Als die syrischen Streitkräfte 1982 die sunnitische Stadt Hama überfielen, verloren über 30'000 Menschen auf grauenvolle Weise ihr Leben. Die Aussenwelt erfuhr nichts davon. Heute scheinen sich die Ereignisse auf furchtbare Weise zu wiederholen. Doch dieses Mal verfügt die oppositionelle Bewegung und die Bevölkerung über eine Art neue Waffe, ein Mittel um sich mitzuteilen. Syrien filmt seine Geschichte mit dem Handy und teilt sich der Welt mit. Dazu 5 Fragen an Roland Popp, Sicherheits- und Nahostexperte ETH Zürich.

Die Lage in Syrien ist für uns im Westen schwer zu beurteilen. Die Syrer filmen Ihre Not, fast wie ein Hilferuf. Könnte man sagen, der Westen weiss heute was vor sich geht?

Ich wäre sehr vorsichtig mit einer solchen Behauptung. Propaganda und Desinformation waren schon immer zentrale Bestandteile des Kriegs, sogar mehr noch in der modernen Zeit, wo die Macht der Bilder und die Steuerung bzw. Beeinflussung der Öffentlichkeit eine noch grössere Rolle spielen. Alle Kriegsparteien in Syrien sind sich dessen bewusst und haben ihre psychologischen Operationen und ihre Medienpolitik darauf abgestimmt. Twitter-accounts, Youtube-Channel und kleine eigene Medienabteilungen haben jetzt mehrere der

Kampfgruppen auf oppositioneller Seite und selbstverständlich die Regierung ohnehin. Wir sind eher mehr Propaganda von zusätzlichen Seiten ausgesetzt. Allerdings gibt es auch die Selbstheilungskräfte des Netzes selbst. Immer wieder werden Manipulation und Fehlinformation durch Nutzer und Aktivisten aufgedeckt. Es wird aber immer schwerer, dem Ganzen zu folgen, allein schon aufgrund der Masse von Information, die zu uns gelangt.

Wie beurteilen sie solche Aufnahmen?

Es ist immer schwer zu beurteilen, was authentisch ist und was Teil einer Medienstrategie und damit «gestellt», gefälscht, manipuliert etc. Für die Analysten gibt es dennoch eine Vielzahl von relevanten Informationen. So lassen sich Kriegsverläufe unmittelbarer verfolgen und überprüfen. Für Militäranalysten sind gerade die Handyfilme interessant, die Waffensysteme zeigen. Häufig lässt sich anhand der Produktionsnummern auch die Herkunft der Systeme bzw. das Lieferland bestimmen. Das ist dann häufig auch von politischer Relevanz.

Welche Auswirkungen hat Ihrer Meinung nach diese Art der Berichterstattung?

Die Handyfilme erzeugen einen Anschein von Unmittelbarkeit und Authentizität. Womöglich haben die Menschen in Europa auch wegen dieser Eindrücke emotionaler reagiert auf die Ereignisse im Nahen Osten. Allerdings glaube ich, dass dieser Effekt wieder abklingen wird, da man sich an alles Neue rasch wieder gewöhnt.

Die zunehmende Verwendung dieser vermeintlich authentischen Handyfilme in den regulären Medien sehe ich sehr kritisch, da diese ohnehin unter einem Glaubwürdigkeitsproblem leiden und infolge der Verwendung noch mehr an der eigentlich gebotenen journalistischen Distanz einbüßen.

Wie reagiert das Assad Regime darauf?

Mit Kopieren. Die Propagandaabteilungen der Assad-Regierung haben sich auf die neuen Medienstrategien eingestellt, verfügen über eine Art «elektronische Armee» und haben zudem viel Rat und Unterstützung aus der Islamischen Republik Iran in diesen Fragen erhalten. Die vielen Gräueltaten des IS und auch anderer radikaler Oppositionsgruppen gegen christliche und alawitische Minderheiten, die diese dann selbst noch ins Netz stellen, helfen dem Narrativ der Assad-Regierung zudem ungemein.

Braucht es überhaupt noch Journalisten vor Ort? Oder hat der Handyfilm die klassische Berichterstattung im Nahen Osten abgelöst?

Für Journalisten ist es unglaublich gefährlich dort. Wir wissen was mit ihnen geschieht, wenn sie in die Hände des IS fallen. Meine persönliche Meinung: Der Journalist «on the spot» hat dem Konsumenten auch immer Unmittelbarkeit vorgegaukelt – vielleicht ist es positiv, dass diese scheinbare Notwendigkeit vor Ort zu sein nun durch diese Filmchen abgelöst wird.

Präsenz vor Ort ist journalistisch häufig wichtig, in Kriegsumständen aber eher kontraproduktiv. Die Kriegführenden haben aus dem Vietnamkrieg und seinen politischen Folgen gelernt und nutzen die vorgeblich unabhängigen und neutralen Medien zum eigenen Vorteil und bauen diese in ihre psychologischen Strategien ein. US-Journalisten wurden de facto korrumpiert durch die Strategien der Regierung – nur willfährige Claqueure wurden «embedded» und bekamen Zugang. Die anfängliche Berichterstattung amerikanischer Medien aus dem Irak 2003 hätte in einer Diktatur nicht viel anders ausgesehen und ist einer der Tiefpunkte des modernen Journalismus. Die allermeisten Protagonisten dieser nationalistisch übersteigerten und unkritischen Medienschar sind aber weiterhin im Amt, da hat sich wenig geändert und man hat aus den Fehlern nichts gelernt. Die Globalisierung der Medienlandschaften sowie das Internet haben allerdings einen ausgleichenden Effekt. Im Vietnamkrieg hat der neutrale Zuschauer von der anderen Seite kaum etwas mitbekommen. Inzwischen gibt es aber eben globale Sender, nicht nur aus dem Westen, sei es al-jazeera oder der russische Staatssender RT. Diese verfolgen ebenfalls propagandistische Ziele, aber eben andere. Für den Zuschauer geht es heutzutage eher darum, die verschiedenen Medienstrategien, denen er oder sie ausgesetzt ist, zu durchschauen und abzuwägen.

tip3
[ʃɛʁɔ] [ʃat]
ein Zukunft's App

Tip3
Intelligenter 3D-Spass mit Tip3! Mache Fotos, verwandle sie in bewegliche 3D-Ansichten und hole dir jede Information, die du brauchst mit nur einem App. Egal welches Element dich in deinem Schnappschuss interessiert, Tip3 zeigt dir alle Informationen mit nur einer Berührung! Du kannst deine 3D-Bilder natürlich sofort speichern oder auf eine deiner sozialen Netzwerkprofile laden.

LADEN ▼

Tip3 In-App käufe möglich
Auch für iGlass erhältlich

tracking_protector

[ˈdeɪvɪd] [jæki]

eine Stellungnahme



389 Stutz! So viel kostet der aktuellste Tracking Protector, den man sich beim Ersetzen seiner Linse kaufen muss. Es sei denn man möchte von allen getrackt werden können. Besonders die News-Seiten sind da ziemlich mühsam. Nur ungern will man sich nämlich auf der Infografik in der Nähe eines Unfalls oder Ereignisses wiederfinden. Oder gar noch von der Polizei zu irgendeinem Vorfall befragt werden? Neinnein, nicht mit mir. Da bezahle ich lieber und bin fein raus.

videobewerbung



[nʌ'ooɪ] [ɛkli]

ein Zukunftsszenario

Gestern hat Jan sein erstes Bewerbungsvideo verschickt. Obschon sich Jan öfters selbst in Videos betrachtete, war es ein eigenartiger Moment, als er bei seinem Bewerbungsvideo die «Senden»-Taste drückte. Seine Eltern versicherten ihm, dass es auch für sie ein wichtiger Moment war, als sie ihre erste Bewerbung abschickten. Doch Jan war skeptisch. Früher war es doch viel einfacher. Die Bewerbung wurde mit Brief, Lebenslauf und einem Foto per Post oder via Email verschickt. Seit einigen Jahren wird von den meisten Arbeitgebern ein Video als Bewerbung bevorzugt. Auftrittskompetenz und die Persönlichkeit haben für die Beurteilung der Bewerber an Wichtigkeit zugenommen. Auch der Lehrplan in Jans Schule wurde dementsprechend angepasst. Jeden Montag besucht Jan das Fach Sprechen. Dort lernen er und seine Klassenkameraden Formulierungen, Sätze richtig zu bilden und zu betonen, Pausen auszuhalten, Stotterer zu vermeiden und all diese Dinge. Jeweils mittwochs Vormittag steht dann das Fach Körpersprache auf dem Stundenplan. Die Jugendlichen machen Übungen zur Verbesserung eines stabilen Standes, ruhigen Händen und sollen ein selbstsicheres Auftreten trainieren. Die Nutzung von Kameras und das Filmen haben wir längst in unseren Alltag integriert, sie prägen unser Leben. Die Videobewerbung wird standardisiert.

vine

[æɪlɔg'zændər] [di] [mɔ'seɪdoʊ]

ein Feature



Wer schaut sich schon in Endlosschleifen sechssekündige Videos an? Rund 200 Millionen aktive Vine-App-Nutzer monatlich. Das App wurde 2012 von Twitter übernommen und kurz darauf veröffentlicht. Bei Vine handelt es sich um ein Videoportal, welches maximal sechssekündige Aufnahmen in Endlosschleifen, sogenannten Loops, wiedergibt. Die Videos werden mit dem Handy aufgenommen und die Bandbreite zieht sich von Musik-, Comedy-, bis hin zu Journalismusvideos. Es gibt unterdessen mehrere berühmte Viners, die ihr Geld damit verdienen, dass sie meist lustige Clips uploaden, welche sich Millionen von Followers täglich ansehen.



wahlkampf

[bildredaktion]

eine Aufforderung



vlogging

[.ælog'zændər] [di] [mɔ'seɪdɔʊ]

ein Feature

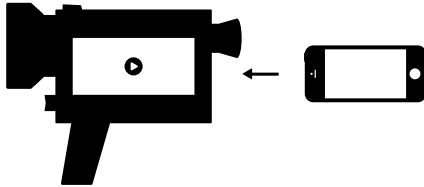


«Herzlich Willkommen!» oder «hello there, fellow youtubers, good morning world!» So oder ähnlich beginnen beinahe alle Vlogging Blogs. Bei den Videos, welche meist länger dauern als herkömmliche Clips und Musikvideos auf Youtube, handelt es sich um Video-Tagebücher, welche mit der Handykamera aufgenommen werden. Im Selfie-Modus reisen die Vlogger (Video Bloggers) um die Welt und dokumentieren ihren Tag oder ein Event, in der Hoffnung, dass sich möglichst viele verschiedene Personen die Videos ansehen, sie kommentieren und teilen. Viele Vlogger machen dies hauptberuflich. Ihre Reisen finanzieren sie sich, indem sie diese dokumentieren. Die Demokratisierung des Formats Reality TV führt zu neuen Formaten, Serien und Ideen, die den Medienmarkt nachhaltig verändern werden – qualitativ in alle Richtungen. Der Enthusiasmus, mit dem die Vlogger ihre Erlebnisse dokumentieren und ihre Filme bearbeiten, ist beeindruckend, aber keineswegs immer überzeugend.

zubehör

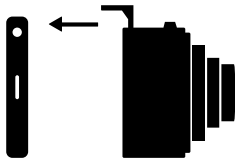
[ˈpiə] [ˈfiːfər]

ein Tuning



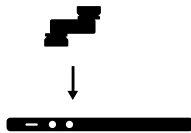
Lumenati CS1

Ermöglicht iPhone wie eine VHS-Videokamera zu verwenden.



Sony dsc-qx10

Objektiv, das befestigt oder per NFC berührungslos funktioniert.



ollo-clip

Aufsteckbares Fischaugobjektiv für Front- und Rückkamera.



SoloCam

Selfiestick mit integriertem Mikrophon.

zukunft_handyfilm

[nʌˈoʊmi] [ɛkli]



ein Interview

Philipp Andonie (Rise and Shine Films), was denken Sie über die Zukunft des Handyfilmens?

Gut gemachte Handyfilme sind bereits heute nicht mehr einfach so als Handyfilme erkennbar und werden damit auch nicht mehr automatisch als solche abgetan. Gerade zusammen mit den mittlerweile sehr etablierten und kostenlos nutzbaren Online-Distributionswegen können kreative Köpfe auch ohne finanzielle Mittel bzw. teure Kameras ihre Projekte realisieren und unter die Leute bringen. Ich erhoffe mir davon, dass das Internet von einer noch nie dagewesenen Vielzahl von Filmen geflutet wird. Mir ist natürlich bewusst, dass sehr, sehr vieles davon eher bescheiden sein wird. Ich denke aber, dass wir einige Perlen der Filmkunst sehen werden, die nicht zustande gekommen wären, wenn der Macher noch eine teure Kamera und Crew hätte organisieren müssen. Auf der anderen Seite werden sich auch gestandene Filmemacher damit konfrontiert sehen, dass unter den tausenden Handyfilmen einige Videos sind, die emotional packender, visuell ausgefallener oder sonst irgendwie aussergewöhnlicher sind als die teuer finanzierten und dadurch oft sehr konservativen und risikoscheuen Filmprojekte, die wir immer wieder sehen. Im Idealfall werden die «Profis» dadurch aufgerüttelt und dazu motiviert, sich wieder einmal aus ihren komfortablen Routinejobs hinauszuwagen. Ich erhoffe mir, dass durch die schiere Verfügbarkeit der Aufnahmetechnik mehr Ideen, Konzepte und Themen filmisch umgesetzt werden, die für Projekte mit grösseren Budgets zu verrückt, zu kontrovers, zu klein oder zu anders sind. Solche Projekte, die sich nicht bereits erfolgreich umgesetzten Konzepten zuordnen lassen, werden mir momentan viel zu wenige realisiert, was sich hoffentlich bald ändert. Ich bin gespannt.

Quellen Glossar

Augmented Reality

https://de.wikipedia.org/wiki/Erweiterte_Realitat
<http://mashable.com/2015/07/23/magic-leap-patent/#WlrEpY8TVkqQ>
<http://www.zeit.de/2014/36/augmented-reality-computer-information>

Beme

<https://www.youtube.com/watch?v=kqJNQevSgP8>

Evolution des Smartphones

Quellen: http://www.praxis-umweltbildung.de/dwnl/handy/akt_recycl_ko-piervorl_handyhistorie.pdf
<http://www.startmobile.net/die-meilensteine-in-der-geschichte-der-handys-und-mobilfunktelefone/>
<http://www.arte.tv/sites/de/derblogger/2012/09/16/steinzeit-der-handys-monster-in-der-tasche/>
<https://www.youtube.com/watch?v=oqFEAYw9RQ>
<http://www.srf.ch/sendungen/myschool/handygeschichte>
http://www.nytimes.com/2015/01/04/style/the-selfie-stick-takes-manhattan.html?_r=1
<https://de.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>
<https://en.wikipedia.org/wiki/Snapchat>
<https://de.wikipedia.org/wiki/IPhone>
http://www.chip.de/news/Xperia-Z5-Z5-Compact-Z5-Premium-sind-da-Erstes-Handy-mit-4K-Screen-kostet-mehr-als-iPhone-6_82764816.html
http://www.pwett.de/tipps/Slow-Mo-Videos_auf_externer_Geraete_bringen-iPhone_Ss-8521778.html
Facetime Logo

Fitness

<https://www.zukunftsinstitut.de/dossier/megatrends/> http://www.sportobs.ch/fileadmin/sportobs-dateien/Downloads/Sport_Schweiz_2014_d.pdf

Foto Apps

Instagram, Facebook, Afterlight, Retrica

Ikonen

Fragebogen der Klassen 3F Stadelhofen, 1E Stadelhofen, 1E MNG, mathematisch und naturwissenschaftliches Gymnasium Zurich

Inspiration

<http://www.benlowy.com/faqs/>
Brommer, D. (2014, August 18). Real Exposures: Ben Lowy [Video File]. Retrieved from <https://youtube.com/watch?v=FLQNHisqV8>
Horacek, S. (2011, December 8). A look into the life of conflict photographer Benjamin Lowy [Wed log post]. Popular Photography. Retrieved from <http://www.poppo.com/how-to/2011/12/look-life-conflict-photographer-ben-lowy>

Instagram

<https://instagram.com/press/>

IoT

<http://www.internet-of-things.eu/resources/documents/das-201einter-net-der-dinge201c>
https://de.wikipedia.org/wiki/Internet_der_Dinge

IS

Verbreitung IS, Stand 08.10.2015 <http://www.lahistoriaconmapas.com/atlas/irak-karte/landkarte-irak-syrien.htm>

Konzertaufnahme

<http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/is-virtual-reality-the-future-of-news-documentaries-go-360-degrees-as-three-are-launched-in-one-day-9999256.html>

lifelong documentation

<https://www.youtube.com/watch?v=6xwmpHE2haQ>
<https://www.youtube.com/watch?v=RP4abiHdQpc>
<https://www.youtube.com/watch?v=bPNyK7XTy6o>

Mobilephonefestival

<http://momofilmfest.com/>

Mobiltechnologie

<http://www.hongkiat.com/blog/future-smartphone-features/>

Privacy

Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content creation: teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression. *New Media & Society*, 10(3), 393-411. <http://nms.sagepub.com/content/10/3/393.abstract>

Rabih Mroue

<https://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/1570>

Ratsel

Hooman-Khalili portrait <https://www.flickr.com/photos/briansolis/2571792973/>
Sean Baker portrait <http://www.wsj.com/articles/tangerine-captures-an-offbeat-hollywood-1436130148>
Sean Baker 3 portrait <http://www.rapportoconfidenziale.org/?p=26296>

Park Chan Wook portrait <http://kultscene.com/park-chan-wook-intro/>
Celia Antunes portrait <https://www.facebook.com/celiaantunescreations/photos/pb.310633352401742.-220752000.1444123637./696780127120394/?type=3&theater>
Hooman Khalili - Olive (Video) <http://www.mdproductions.ca/videography/olive-the-first-feature-film-intentionally-shot-on-a-smartphone>
Sean Baker - Tangerine (Video) <https://vimeo.com/128253391>
Park Chan Wook - Night Fishing (Video) <https://www.youtube.com/watch?v=2FRiQPQ7dAw>
Celia Antunes - Hiraeth (Video) <https://www.youtube.com/watch?v=uyJX7h5kV9A>

Sharkattack

<http://www.smh.com.au/world/video-shows-mans-gruesome-shark-bite-injuries-moments-after-attack-20150921-gjroqxq.html>

Snapchat

<https://en.wikipedia.org/wiki/Snapchat>

Sucht

Mega-Trends: <https://www.zukunftsinstitut.de/dossier/megatrends/>, http://www.internationalmonitoring.com/fileadmin/Downloads/External_Monitoring/Z_Punkt_Die_20_wichtigsten_Megatrends_x.pdf?PHPSID=a86e3c449feeb354c42fed817cc443a1 Facebook-Tod: <http://www.foerderland.de/digitale-wirtschaft/netzwertig/news/artikel/ein-blick-in-die-zukunft-facebook-das-jahr-2017-und-der-milliardenkonzern-der-sich-neu-erfindet/> <http://www.daserste.de/information/wissen-kultur/druckfrisch/videos/dave-eggert-und-jaron-lanier-im-interview-100.html>

Syrien

<http://sana.sy/en/>
<https://www.3sat.de/page/?source=/kulturzeit/themen/157023/index.html>
Michael Luders «Wer den Wind sat: Was westliche Politik im Orient anrichtet», Verlag C.H. Beck, Juni 2015
<http://www.buzzfeed.com/shyamanthaasokan/heres-what-life-in-syria-is-like-as-the-civil-war-enters#.seykEYyD>
<http://www.aljazeera.com/topics/country/syria.html>

Vine

<http://www.complex.com/pop-culture/2014/12/vine-stars-money/kingbach>

Zubehor

Lumenati: <https://www.youtube.com/watch?v=g-ZN90cM2x0>
Sony DSC-QX10: <http://www.sony.co.uk/hub/lens-style-camera>
Olo-Clip: <http://www.oloclip.com/product/iphone&marco/>
Solocam: <http://solocam.me>

Quellen Inserts

seite 1 und 47

<https://www.youtube.com/watch?v=Y1Eth5FWaWc>
<https://www.youtube.com/watch?v=tntOCGkgt98>
<https://www.youtube.com/watch?v=zywfpd7CaW8>
<https://www.youtube.com/watch?v=uN7-aFULDIA>
<http://www.muschitube.com/suche/blasen>
<https://www.youtube.com/watch?v=PTH4zTjpW28>
<https://www.youtube.com/watch?v=mCpx2M3GRH8>

seite 16 und 17

<https://www.youtube.com/watch?v=6X3pb2-9L9s>
<https://www.youtube.com/watch?v=kznIqKfrKw0>
<https://www.youtube.com/watch?v=Y1Eth5FWaWc>
<http://www.barenakedislam.com/2015/06/19/syria-islamic-state-isis-savages-release-uncensored-video-of-beheading-of-a-sunni-shepherd-warning-very-graphic/>
<https://www.youtube.com/watch?v=asXs5pQUEJA>
https://www.youtube.com/watch?v=a3ANtPx3pE&list=RDucs_SjflBwM&index=3
https://www.youtube.com/watch?v=uY_eaFtqPU0
<https://www.youtube.com/watch?v=tntOCGkgt98>
http://www.youporn.com/watch/7944294/great-pov/?from=embed&utm_source=www.muschitube.com&utm_medium=embed&utm_campaign=embed&t=0

seite 28 und 29

<https://www.youtube.com/watch?v=fmWa1gKrp6Q>
<https://www.youtube.com/watch?v=MDDNCiNpmjk>
<https://www.youtube.com/watch?v=vgNtsD8hsOM>
<http://www.muschitube.com/amateur-parchen-fickt-tabulos-auf-dem-bett>
<https://www.youtube.com/watch?v=tntOCGkgt98>
<https://www.youtube.com/watch?v=PTH4zTjpW28>
<https://www.youtube.com/watch?v=zywfpd7CaW8>
<https://www.youtube.com/watch?v=s6oBIWAX5Us>
https://www.youtube.com/watch?v=ps_egvRUxQE
<https://www.youtube.com/watch?v=RNsDp4NFPg>
<https://www.youtube.com/watch?v=EsNhCWsDVQI>

Alexander de Macedo [æləg'zændər] [di] [mə'seɪdoʊ]
Anna Deborah Gerber [ænə] [dəbɔrə] [gɜrbər]
Anna Marchini Camia [ænə] [mar'kini] [kɑ'miə]
Anna Zbrun [ænə] [zbrun]
Basil Rogger [basɪl] [rɑgər]
Bildredaktion [bildrɛdækʃiən]
David Jäggi [deɪvɪd] [jæki]
Mirjam Maag-Seidenberg [miriæm] [maɡ] [ˈsaɪdɔnbɜrg]
Mona Altheimer [moʊnə] [alt'hɛimər]
Naomi Eggli [nɑ'omi] [ɛkli]
Nicole Labuschagne [ni'koʊl] [ləbʊskæɡni]
Paula Rigendinger [pɔlə] [ri'gɛn'dɪŋər]
Pia Fischer [piə] [fiʃər]
Sarah Schott [sɛrə] [ʃɑt]

Impressum

Swissfuture Nr. 04/2015

Offizielles Organ der swissfuture
Schweizerische Vereinigung für Zukunftsforschung
Organe officiel de la Société suisse pour la recherche prospective
43. Jahrgang

Herausgeber

swissfuture
Schweizerische Vereinigung für Zukunftsforschung
c/o Büro für Kongressorganisation GmbH
Claudia Willi
Unterfächenstrasse 28, 6005 Luzern
T: +41 (0)41 240 63 33 / M: +41 (0)79 399 45 99
future@swissfuture.ch
www.swissfuture.ch

Co-Präsidium

Cla Semadeni, Dr. Andreas M. Walker

Erscheinungsweise

4x jährlich

Mitgliedschaft swissfuture (inkl. Magazin)

Einzelperson CHF 100.-
Studenten 30.-
Firmen CHF 280.-

Zielsetzung Zeitschrift

Das Magazin behandelt die transdisziplinäre Zukunftsforschung, die Früherkennung und die prospektiven Sozialwissenschaften. Es macht deren neue Erkenntnisse der Fachwelt, Entscheidungsträgern aus Politik, Verwaltung und Wirtschaft sowie einer interessierten Öffentlichkeit zugänglich.

Partner

Die vorliegende Nummer des swissfuture-Magazins entstand in Zusammenarbeit mit dem SNF-Forschungsprojekt „Handyfilme – Künstlerische und ethnographische Zugänge zu Repräsentationen jugendlicher Alltagswelten“. Ein Projekt des Instituts für Sozialanthropologie und Empirische Kulturwissenschaft (ISEK) der Universität Zürich und des Instituts für Theorie (ITH) und des Instituts für Gegenwartskunst (IFCAR) der Zürcher Hochschule der Künste ZHdK.
www.handyfilme.net

Autoren und Autorinnen

Mona Altheimer, Alexander de Macedo, Naomi Ena Eggli, Pia Fischer, David Jäggi, Mirjam Maag-Seidenberg, Anna Camia Marchini, Paula Rigendinger, Sarah Schott, Nicole Labuschagne, Anna Deborah Gerber, Anna Z'Brun

Autoren Gespräche

Lucia Martin, Bachelor of Science [FH] Hebamme
Roland Popp, Sicherheits- und Nahostexperte ETH Zürich

Redaktion

Paula Rigendinger, Mirjam Maag-Seidenberg, Alexander de Macedo

Layout/Grafik

Nicole Labuschagne, Naomi Eggli, Anna Camia Marchini, Anna Z'Brun, Sarah Schott

Bildredaktion/Grafik

Pia Fischer, Mona Altheimer, Anna Deborah Gerber, David Jäggi

Grafik-Coaching

Mihaly Varga

Schlussredaktion

Basil Rogger, Andrea Mettler

Druck

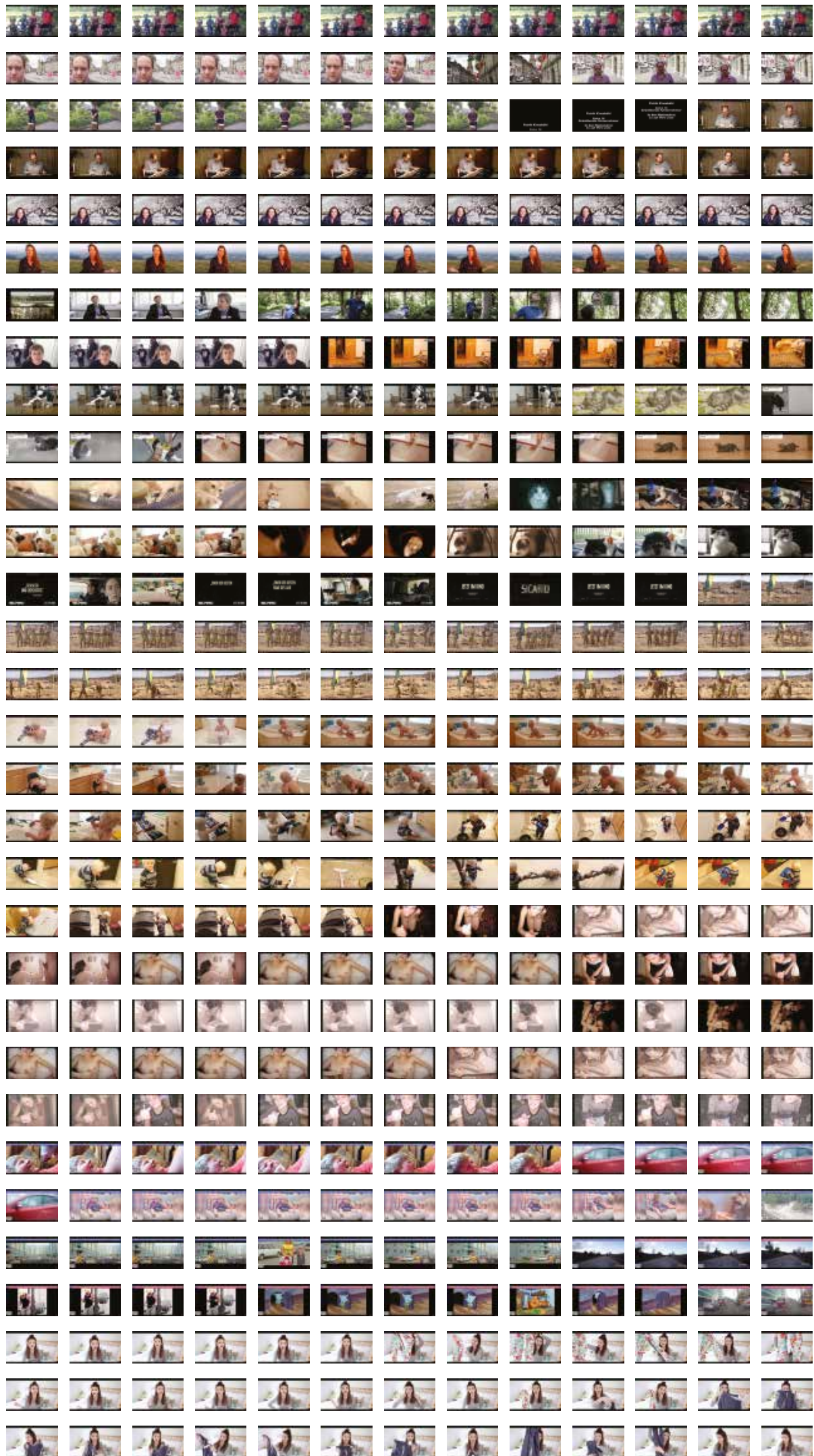
UD Print AG, Luzern

SAGW

Unterstützt durch die Schweizerische Akademie der Geistes- und Sozialwissenschaften (SAGW), Bern. www.sagw.ch

ISSN

1661-3082





swissfuture

Schweizerische Vereinigung für Zukunftsforschung
Société Suisse pour des études prospectives
Swiss Society for Futures Studies



Mitglied der Schweizerischen Akademie
der Geistes- und Sozialwissenschaften
www.sagw.ch