

I. Medienkompetenz:

In den letzten Jahren hat die Öffentlichkeit in Deutschland zunehmend realisiert, dass sich ein tiefgreifender sozio-kultureller Wandel vollzieht, der die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen erheblich beeinflusst. Verändert haben sich die alltäglichen sprachlichen Praktiken und "kulturellen Praxen", an denen Kinder und Jugendliche Anteil haben. Dabei sind sie mit einer rasanten Entwicklung der Medienwelt konfrontiert, die einerseits auf ihr Aufwachsen immer größeren Einfluss nimmt, andererseits Ihnen mehr Möglichkeiten der Information und Kommunikation, der aktiven Gestaltung ihrer eigenen Welt eröffnet als den Generationen vor ihnen.

- Der Umgang mit Medien in all ihrer Vielfalt ist für Kinder und Jugendliche zur Alltäglichkeit geworden..
- Ein ausgeprägt selbst bestimmter Umgang mit massenmedialen Angeboten sowie die Entfaltung kreativen Potentials setzen jedoch eine solide Medienkompetenz voraus. Dass Kinder und Jugendliche – ungeachtet des ökonomischen und kulturellen Kapitals ihrer Familie – eine Chance erhalten, solche Kompetenz zu erlangen, liegt in öffentlicher Verantwortung. Darüber hinaus ist es Aufgabe der Institutionen, dafür zu sorgen, dass auch diejenigen Erfahrungen mit Medien und neuen Technologien sammeln können, die aufgrund ihrer Lebenslage ohne institutionelle Unterstützung nur eingeschränkt an dieser Erfahrungswelt teilhaben können. Dazu gehören Kinder und Jugendliche aus Familien mit geringem ökonomischen und kulturellen Kapital, aus zugewandeten Familien – und nach wie vor Mädchen.
- Die Medienprojekte der Kinder- und Jugendarbeit stellen insofern nicht nur ein Freizeitangebot, sondern auch eine Erweiterung der Selbstbildungsprozesse durch Medienbildung dar, indem hierbei auch die Kompetenzzaneignung gefördert wird.
- Der Kinder- und Jugend(medien)schutz ist eine Aufgabe der öffentlichen Verantwortung für das Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen – und nicht primär eine Frage der Moral.

II. Das Projekt

Angedacht ist, mit Hilfe der Medien Fernsehen, Radio und Internet Informationen über Veranstaltungen sowie das öffentliche und kulturelle Leben in der Stadt direkt in die Wohnzimmer zu senden, um dem Bürger zu zeigen, wie wohnenswert ihre Stadt ist und damit das Image von Heidenau zu verbessern.

Die ersten Projekte des Vereins sind aus organisatorischen Gründen mit Schülern bzw. Schulen geplant. Bereits durchgeführte Projekte mit Schülern im Bereich Radio und Fernsehen zeigten die hohe Lernbereitschaft wenn „nebenbei“ gelernt wird. Hierzu ein kurzes Beispiel:

Die Schüler sollen einen Aufsatz schreiben über die Zusammensetzung des Stadtrates und die letzten Wahlergebnisse. Die normale Schülerreaktion ist Unmut und Frust. Wenn das Thema in einer „Redaktion“ erarbeitet wird, sehen die Reaktion erfahrungsgemäß völlig anders aus. Hier werden die Schüler ermutigt Themen zu erarbeiten und übernehmen Verantwortung. Nur im Team lässt sich die Aufgabe bewältigen, Ausreden gibt es keine, denn der Sendetermin ist verbindlich. Aus dieser Verantwortung erwächst erfahrungsgemäß eine Begeisterung für die Tätigkeit. Hinzu kommt, dass auf diese Art nachhaltiger gelernt wird.

Berichte von Schülern für Schüler erreichen bei den Zuhörern höheres Verständnis, da auf dem selben Niveau kommuniziert wird. Gleiches gilt natürlich auch für andere Gruppen (z. B. Senioren).

Im weiteren Verlauf der Vereinsarbeit werden zusätzliche Medienprojekte für alle Interessierten Bürger der Stadt angeboten. Besonderen Schwerpunkt möchten wir auf Integration, interkulturelle Kommunikation und gender mainstreaming legen. Der Medienkulturverein strebt eine Zusammenarbeit mit den Partnerstädten Lwowek Slaski und Benešov nad Ploucnicí an und versteht sich als aktives Mitglied der Euroregion Elbe/Labe. Dabei werden Heidenauer Finanzmittel ausschließlich für die Medienarbeit in Heidenau bzw. für die Heidenauer Bürger verwendet. Andere Medienprojekte werden über weitere Fremdmittel refinanziert.

III. Die medienpädagogischen Inhalte

Radio- und TV-Journalisten tun all das, was ihre Kollegen von der Zeitung auch tun: Recherchieren, schreiben, konzipieren, konferieren. Hinzu kommen Hintergrundberichte und natürlich die richtige Musik. Um also die Eigenheiten von Radio und TV kennen zu lernen, müssen angehende Redakteure zunächst einmal selbst Radio hören und fernsehen. Unter professioneller Anleitung werden mit den Kursteilnehmern Berichte analysiert.

Die Aufbereitung von Informationen geschieht dabei auf unterschiedlichste Weise: Als gebauter Beitrag, Reportage, Feature, Hörspiel, Moderation mit O-Ton usw. Deshalb ist es hilfreich, sich mit den gängigen Darstellungs- und Sendeformen bekannt zu machen, um im Radio- und Fernsehdschungel durch zu blicken. Wichtig für Radiojournalisten ist die Fähigkeit "mit den Ohren zu denken". Es stehen keine Bilder zur Verfügung, deshalb muss mit Hilfe von Klängen und Tönen, gesprochenem Text und Original-Tönen (O-Ton) von Interviewpartnern das "Kino im Kopf" produziert werden.

Eine klassische Rollenverteilung (Autor, Tontechniker, Moderator, Cutter etc.) gibt es fast nicht mehr. Im modernen Radio- und TV-Geschäft muss der Journalist alle Tätigkeitsbereiche abdecken können. Um erfolgreich Radio- und TV-Beiträge produzieren zu können, müssen über Kurse die Grundlagen an die zukünftigen „Redakteure“ vermittelt werden. Diese teilen sich in die Bereiche Redaktion und Technik.

a) Redaktionskurse:

1. Die Recherche:

Die Recherche kommt aus dem französischen und steht für "nachforschen, untersuchen". Sie ist die unabdingbare Voraussetzung, um verlässliche, fundierte Informationen für Sendungen, Beiträge, Interviews etc. zu erhalten. Die Aufgabe eines Redakteurs bzw. eines Journalisten ist recherchieren, nachlesen, nachfragen und sammeln. Dabei gilt vor allem:

Der Redakteur sollte sich eine solide Kenntnis über das Thema, die Fakten und/oder die Person verschaffen.

Ein Journalist sollte sich nie auf nur eine (Informations-) Quelle verlassen, sondern immer eine Gegenprüfung machen. Grundlage jeder Recherche sind folgende Fragen:

- Wie ist der Sachverhalt?
- Ist die „Geschichte/Story“ wahr?
- Welche Informationen fehlen noch?
- Was sagt die Gegenseite? Oder gibt es andere Meinungsbilder?

Mögliche Ansprechpartner und Informationsquellen:

- Kollegen, Eltern, Lehrer,
- Experten
- Betroffene,
- sogenannte Informanten,
- Pressekonferenzen
- und Pressestellen öffentlicher Einrichtungen
- Parteien, Behörden, Vereinen, Organisationen
- Agenturen
- Archive
- Nachschlagewerke, Lexikas
- Bibliotheken, Büchereien, Buchhandlungen
- Zeitungen, Zeitschriften, Magazine
- Universitäten, Hochschulen
- Telefonauskunft
- das Internet
- CD-Rom

Jede gute Recherche liefert eine Fülle von Informationen, deshalb muss man immer wieder Themengebiete eingrenzen, relevante Informationen auswählen und Schwerpunkte setzen.

2. Die unterschiedlichen Formate

Nachricht

Die Nachricht gilt als Urtyp aller Darstellungsformen. Eindeutig tatsachenbetont enthält sie in aller Kürze die wichtigsten Aspekte eines besonderen Ereignisses. Dabei gibt sie Antwort auf die klassischen sechs W-Fragen: Wer, Was, Wann, Wo, Wie und Warum.

Der Aufbau einer Nachricht ist schematisiert: Das Wichtigste muss am Anfang stehen, dann wird die Quelle genannt. Darauf folgen die Einzelheiten und am Schluss Hintergrund und Zusammenhänge. Ob eine Nachricht richtig aufgebaut ist erkennt man daran, wenn von unten gekürzt werden kann ohne den Sinn und die wichtigsten Informationen zu verlieren. Wichtig zudem: Keine langen Schachtelsätze benutzen, maximal ein Komma pro Satz. Eine Radio-Nachricht muss kurz und prägnant sein und darf nur die wichtigsten Informationen enthalten.

Der Bericht

Der Bericht informiert über ein Ereignis, eine Initiative oder eine Veranstaltung ohne wertende Zusätze des Autors/der Autorin. Der Bericht kann ausführlicher als eine Nachricht ein Ereignis zusammenfassen und mehr den Hintergrund erläutern. Er kann und soll Zusammenhänge erschließen, die Vorgeschichte klären und verschiedene Meinungen darstellen. Dabei gilt ebenso wie beim Verfassen einer Nachricht, dass die W-Fragen geklärt werden müssen.

Entweder in einem

- Bericht ohne O-Ton: Wenn O-Töne (Redeausschnitte) nicht möglich, erlaubt oder einfach nicht sinnvoll erscheinen.

oder in einem

- Live-Bericht mit O-Ton: erfordert eine präzise Absprache zwischen dem Moderator und dem Kollegen.

Die Reportage

Die Reportage ist die subjektivste der tatsachenbetonten Darstellungsformen. Sie hat ihre historischen Wurzeln einerseits im Reisebericht der Erlebnisse schildert, andererseits im Augenzeugenbericht der den Ablauf oder die Folgen eines Ereignisses wiedergibt. Anders als der Nachrichtenbericht will die Reportage ein Ereignis, ein Thema anschaulich schildern. Die Dauer beträgt 2 bis 90 Minuten.

Daher ist bei einer Reportage immer der Reporter direkt am Ort des Geschehens, z.B. beim Fußballspiel, auf Veranstaltungen, Festen, Demonstrationen etc. Eine Reportage kann "Live" (zeitgleich) bzw. auch zeitversetzt gesendet werden. Eine Reportage kann aber auch im Studio noch nachträglich geschnitten und vertont werden um dann zu einem späteren Zeitpunkt ausgestrahlt zu werden. Die Reportage zeichnet sich speziell durch ihre O-Töne und die „Atmo“ (-sphäre) aus.

Der Reporter/die Reporterin ist dabei "der Kameramann des Hörfunks": Er/sie schildert das Geschehen so bildlich und detailliert, dass bei den Hörer/innen so etwas wie "Kino im Kopf" entstehen kann. Sie sollen sich genau vorstellen können, was passiert, wie die Personen gekleidet sind, ob man etwas Besonderes riecht, hört, ob es kalt oder warm ist usw. Die Sprache des Reporters muss anschaulich sein:

Eine Reportage erzählt eine spannende Geschichte. Sie hat einen Anfang, einen oder mehrere Höhepunkte und einen eindeutigen Schluss. Hintergrundinformationen werden richtig dosiert dann eingestreut, wenn es das Geschehen zulässt.

Das Feature

Keine andere Darstellungsform im Radio sorgt für so viele Missverständnisse wie das Feature, z.B. ist die Trennlinie zur Reportage nicht immer leicht zu ziehen. In den dreißiger Jahren wurde das Feature beim britischen Sender BBC entwickelt. Im Englischen steht "to feature" für "effektvolles, wirksames Aufmachen". In der deutschen Sprache, in der es dafür kein entsprechendes Wort gibt, wird das "Feature" oft auch als "Hörbild" bezeichnet. Ein Hörbild macht ein Thema sinnlich erfahrbar.

Das Feature ist eine Art akustischer Film – „sehen mit den Ohren“. Das "Radio-Lexikon" von Norbert Linke beschreibt das "Feature" ähnlich, als "journalistische Darstellungsform, bei der ein Thema ausführlich,

möglichst farbig und reich an Facetten erzählend behandelt wird. Das Feature zeichnet sich aus durch lebhaften Einsatz von O-Tönen, Atmo, Geräuschen, Musik und ggf. Rückblenden. Im Unterschied zum gebauten Beitrag kann das Feature bis zu 60 Minuten lang sein." (LINKE, 53). Mittlerweile ist diese anspruchsvolle und aufwendige Darstellungsform in der Radiolandschaft eher eine Rarität

Der Kommentar

Der Kommentar kann grundsätzlich in zwei Kategorien unterteilt werden, der Meinungskommentar – er repräsentiert beispielhaft jeweils eine Meinung zu einem Thema. Sowie der analytischen Kommentar – dieser gibt zwar auch die Meinung eines Autors wieder, dient allerdings als Faktendimensionierung. Zusätzlich liefert er Informationen, analysiert, ordnet ein Thema in Zusammenhänge ein und trägt so zum besseren Verständnis bei. Die meisten Kommentare zur Innen- und Außenpolitik sind z.B. analytische Kommentare.

Das Hörspiel

Das Hörspiel gehört nicht direkt zu den journalistischen Darstellungsformen, es ist vielmehr eine ureigene Kunstform des Rundfunks. Akustische Ausdrucksmittel des Hörspiels sind das Wort, das Geräusch, die Musik, die Stimme und die Stille. In der Mitte des letzten Jahrhunderts versammelte sich die Familie noch abends rund um den Radioapparat, um gemeinsam einer Kriminalgeschichte zu lauschen. Aus dem Hörspiel entwickelten sich auch die Urformen der Familienserie und Sitcom.

Das Magazin

Diese Sendeform besteht aus einer Mischung von unterhaltender Musik und kurzen Wortbeiträgen, die von einem/r Moderator/in präsentiert werden. In einem Magazin können die unterschiedlichen journalistischen Darstellungsformen vorkommen. Viele Magazine werden live gesendet und bieten somit den Reiz der Unmittelbarkeit. Die Bandbreite von Magazinsendungen im Hörfunk ist groß und reicht von unterhaltenden Morgenmagazinen bis hin zu informativen Magazinen mit einem größeren Wortanteil.

Der gebaute Beitrag

Im Radiojargon steht der "gebaute Beitrag" für einen Bericht bestehend aus einem Autorentext und "O-Tönen". Der Autorentext fasst zusammen, lässt einen roten Faden erkennen und führt auf den Inhalt des "O-Tons" hin. Der "O-Ton" selber ist ein kurzer Ausschnitt dessen, was der Interviewpartner im Gespräch gesagt hat. Um den Beitrag lebendig zu gestalten, sucht man sich normalerweise die "O-Töne" heraus, in denen der Interviewpartner etwas sehr überzeugend, besonders emotional oder wertend sagt.

Ein Beitrag sollte „rund“ gestaltet sein. Vor allem die O-Töne und ein guter Spannungsbogen verleihen dem Beitrag Farbe und Glaubwürdigkeit. Dadurch ist der gebaute Beitrag eine sehr lebendige Form, die viele der Möglichkeiten des Radios nützt. Obwohl diese Beitragsform zur journalistischen Standardgattung zählt, wird sie heute aufgrund des im Vergleich zum Interview höheren Aufwandes leider weniger genützt als früher.

Die Talkshow

Eine Talkshow ist eine Unterhaltungssendung in Form eines Gesprächs in Hörfunk und Fernsehen. Das Gespräch findet dabei entweder, ähnlich einem Interview, zwischen dem Gastgeber und einem oder mehreren Talkgästen oder als Diskussion zu einem gegebenen Thema unter den Talkgästen selber statt. In letzterem Fall leitet der Gastgeber normalerweise als Moderator die Diskussion. Typisch sind Mischformen zwischen den beiden Gesprächsformen, in denen die Talkgäste zunächst befragt werden und sich anschließend ein mehr oder weniger freies oder auch von den Moderatoren gelenktes Gespräch unter den Talkgästen entwickelt.

Charakteristika des Affektfernsehens nach Bente/Fromm sind:

- Personalisierung, das heißt, die Darstellung ist auf das Einzelschicksal, auf die unmittelbar betroffene Einzelperson zentriert; Allgemeines tritt hinter dem Individuellen zurück; die Person des Moderators schafft ein Klima der Vertrautheit und Verlässlichkeit.
- Authentizität, das heißt, die "wahren" Geschichten der unprominenten Personen werden je nach Sendekonzept entweder erzählt oder zum Zwecke der medialen Verbreitung vor der Kamera inszeniert. Der Live-Charakter unterstreicht die Authentizität des Gezeigten.
- Intimisierung, die vormals eindeutig im privaten Bereich liegenden persönlichen Belange und Aspekte zwischenmenschlicher Beziehungen werden zum öffentlichen Thema.
- Emotionalisierung, die Sendungen betonen den emotionalen Aspekt der Geschichten, das persönliche Erleben und Empfinden, weniger die Sachaspekte. Die Kamera unterstützt diese Tendenz, indem sie die Akteure in stark bewegten Momenten teilweise in der Großaufnahme zeigt.

3. Interview & Umfrage

a) Interviews

Im Hörfunk gibt es grundsätzlich zwei verschiedene Formen des Interviews: das Recherche-Interview und das Interview als eigenständige Sendeform. Das Ergebnis einer Recherche kann als Information in Nachricht, Bericht, Reportage, Kommentar oder Glosse einfließen. Das Interview ist hierbei die Vorarbeit für ein anderes journalistisches Produkt.

Im Hörfunk kann das Interview als gesendetes Gespräch zwischen zwei oder mehreren Personen aber auch eine eigenständige Sendeform sein. Es ist lebendiger als ein Zeitungsinterview, da es neben der inhaltlichen Aussage auch Aufschluss über das Temperament der Interviewpartner gibt. Man erfährt nicht nur, was gesagt wird, sondern auch etwas über die Stimme, Tonlage und Diktion der befragten Person.

In der Fachliteratur werden drei Typen von Interviews unterschieden:

- das Interview zur Sache, das Fakten und Informationen vermittelt,
- das Meinungs-Interview, das die Meinung des Befragten übermittelt und
- das Interview zur Person, bei dem der Interviewpartner als Mensch im Vordergrund steht.

Das Telefoninterview: Häufig werden Interviews auch via Telefon gemacht, vor allem bei aktuellen Anlässen oder wenn aus zeitlichen oder räumlichen Gründen der oder die Gesprächspartner nicht persönlich aufgesucht werden können.

Für die Gesprächsführung bei Interviews gibt es verschiedene Fragetypen. Je nachdem, was man erfahren möchte und auf welche Weise, kann man diese gezielt anwenden.

a1) Die offene Form

Hier werden die Fragen meist mit den Fragepronomen "Wie", "Warum", "Weshalb", "Wodurch", "Wozu", "Woher" und "Wohin" eingeleitet. Beispiel: "Warum sind Sie im Alter von 16 Jahren von Zuhause weggezogen?" Diese Frageform kann man in Situationen anwenden, in denen man viel über die befragte Person erfahren möchte. Offene Fragen eignen sich vor allem zur Klärung des Hintergrundes, für die Frage nach dem Wie und Warum. Sie eignen sich aber auch als Einstiegsfragen in ein Interview. Der/Die Antwortende kann dabei seine/ihre Gedanken und Ideen freier entwickeln und begründen. Der Nachteil ist, dass Interviewpartner ins "Schwafeln" geraten können.

a2) Die halbgeschlossene Form:

Mit dieser Frageform wird die mögliche Antwort des/der Gesprächspartner/in eingegrenzt, indem man Oder-Fragen stellt, z.B. "Dient die Reise privaten oder geschäftlichen Zwecken?"

a3) Die geschlossene Form:

Fragen, die als Antwort nur ein "Ja", "Nein" oder "Ich weiß nicht" zulassen, sind geschlossene Fragen. Sie eignen sich dazu sein „Gegenüber“ zu einem Gespräch zu bewegen oder wenn man eine Person, z.B. einen Politiker, zu einer eindeutigen Aussage zwingen möchte. Beispiel: "Werden Sie dem Gesetzentwurf zustimmen?"

b) Umfrage

Radio-Umfragen sind weder repräsentativ noch objektiv, sie transportieren relativ willkürlich ein Meinungsbild der "Straße". Bei einer Umfrage ist die Frage an verschiedene Menschen immer dieselbe. Die Antworten werden oftmals nach einer Systematik, z.B. Pro und Kontra, Alter, Geschlecht etc. geordnet oder aber nach dem Kriterium der inhaltlichen und stimmlichen Abwechslung gestaltet.

Die Funktion von Umfragen in einer Sendung kann sein:

- Auflockerung
- (zunächst unkommentierter) Einstieg ins Thema
- Ergänzung verschiedener Argumente
- Gesprächsanreiz für eine Diskussion

Bei den Hörern kommt die Darstellungsform der Radio-Umfrage meist recht gut an. Denn sie weckt Interesse und schafft Identifikationsmöglichkeiten, die so genannte "Stimme des Volkes" zu hören. Und oft sind die in der Anonymität getätigten Aussagen ja auch erstaunlich schlagfertig, humorvoll oder originell.

4. Moderation

a) An- und Abmoderation

Zu jedem Beitrag/Sendung muss eine An- und Abmod geschrieben werden. Durch einen Moderator werden so die unterschiedlichen Programmbestandteile miteinander verknüpft und bereiten den Zuschauer/Zuhörer auf das Kommende vor.

b) Sendungsmoderation

Die eigentliche Aufgabe der Moderation ist es, den Zuhörer oder Zuschauer durch das Programm oder die Sendung zu begleiten. Das Wort "Moderator" kommt aus dem Englischen und bedeutet "Vermittler". Der Moderator soll demnach dem Publikum das Programm "vermitteln", gleichzeitig sind sie die Bezugspersonen für den Hörer. Dabei richtet sich die Art der Moderation nach der Zielgruppe, so will z.B. eine junge Zuhörerschaft anders angesprochen werden als eine ältere. Der Inhalt und Stil einer Moderation richten sich deshalb auch immer nach dem Typus der jeweiligen Sendung und können entweder unterhaltenden oder journalistischen Charakter haben.

„Freisprechen“ oder improvisieren sind Grundvoraussetzungen, die das gekonnte Moderieren erfordert.

Die Kunst des Moderierens besteht darin auf den folgenden Beitrag einzustimmen, aber dabei nicht zu viele Fakten vorwegzunehmen. Eine gute Stimme und rhetorisches Talent sind natürlich die Basis für eine Moderatoren-Karriere.

5. Das Exposé

Ist ein Thema ausgerechert und sicher, wird ein Exposé zur Vorlage in der Redaktion geschrieben. Das Exposé soll die Hauptidee und den groben Handlungsgang des Beitrages vorstellen. Es ist nur eine halbe bis maximal eine DIN A4 Seite lang und fixiert das Thema zum ersten Mal schriftlich. Es skizziert die Hauptfiguren oder gibt die thematische Grundlinie wieder. Das Exposé ist die Entscheidungsgrundlage, ob das Thema in die Sendung passt oder nicht.

In das Exposé muss rein:

- Thema (möglichst mit peppiger Überschrift)
- Beitragslänge
- für welche Sendung / eventuell Termin
- Kurze Inhaltsangabe – möglichst als Geschichte formuliert – skizziert den Beitragsform
- roter Faden erkennbar
- einfache Erzähllinie
- Gliederung, d.h. welche Bilder, welche Protagonisten?
- Lässt sich Stil und Aussage der Geschichte erkennen?
- Möglichkeiten der dramaturgischen und ggf. filmischen Umsetzung werden geklärt

Wichtig:

- Name und Anschrift des Verfassers nicht vergessen
- Welcher Aufwand muss betrieben werden?

6. Die Redaktion / Redaktionskonferenz

Redaktionskonferenzen werden regelmäßig zusammengerufen, damit sich die einzelnen Ressorts abstimmen und sich somit die Themen nicht überschneiden. Außerdem werden hier die Schwerpunkte und zugleich der Umfang der nächsten Ausgabe festgelegt. Oft wird in einer gesonderten Bildkonferenz mit den Bildredakteuren, Grafikern, Ressortleitern und dem Chefredakteur die Bildauswahl gemeinsam getroffen.

Heute lösen sich die Ressortgrenzen mehr und mehr auf. Modernes Redaktionsmanagement funktioniert ressortübergreifend. Im Zentrum des modernen Newsrooms steht der gemeinsame Newsdesk, bei dem die Nachrichten zusammenlaufen. Einige Redaktionen setzen inzwischen das Online first-Prinzip um. Dabei wird ein Teil der Beiträge vorab online veröffentlicht.

Der Redakteur bewertet und wählt passende Nachrichten aus. Von freien Journalisten eingereichte Artikel prüft er auf sachliche Richtigkeit, bessert Stil-, Rechtschreib- und Grammatikfehler aus, kürzt oder längt sie und bringt sie ins beim betreffenden Medium übliche Format. Redakteure recherchieren nicht immer selbst, sondern redigieren eher Artikel, sie betreiben Selektion der angebotenen Fremdbeiträge. In kleineren Redaktionen wählt der Redakteur die Bilder und Aufmacher selbst aus. Größere Magazine oder Tageszeitungen haben häufig eine eigene Bildredaktion, die Fotos zu den Artikeln aus Datenbanken auswählt oder bei freien Fotografen in Auftrag gibt. Früher gab es nahezu ausschließlich Vollredaktionen, die alle Beiträge für ihre Publikation selbst schrieben und erstellten. Heute geht der Trend, vor allem bei Lokal-

und Regionalzeitungen, aus Kostengründen zu Mantelredaktionen.

In deutschen Redaktionen erledigt ein Redakteur alle Tätigkeiten von der Recherche bis zum druckfertigen Artikel, in den USA und in Großbritannien wird zwischen einem „reporter“ und einem „editor“ unterschieden. Der eine recherchiert und schreibt, der andere layoutet, formuliert um, redigiert und kümmert sich um die Termineinhaltung.

7. Treatment

Als Treatment bezeichnet man in der Filmsprache eine Kurzform des eigentlichen Drehbuchs. In Form einer Kurzgeschichte werden Charaktere, Handlung, Plot points usw. in dramaturgischer Form wiedergegeben. Meistens beinhaltet es noch keine Dialoge.

Es gibt zwei Arten und Funktionen von Treatment

- Ein Treatment, das dem Autor bei der Ausarbeitung seiner Ideen hilft. Da diese Art des Treatments nur ihm selbst dient, ist dessen Form flexibel. Das zeigt sich vor allem im Umfang, der oftmals 30 Seiten überschreitet.
- Ein Treatment, das dazu dient, eine Story Produzenten und Darstellern näherzubringen, unterliegt einer Umfangsbeschränkung, um den Anforderungen von vielbeschäftigten Produzenten gerecht zu werden und sollte zwischen 6 und 12 Seiten lang sein.

Scriptment

Eine Weiterentwicklung des Treatments ist das Scriptment, das Elemente aus Drehbüchern (engl. Scripts) und Treatments vereint. Es ähnelt stark einem Drehbuch, jedoch finden sich die Dialoge in der Aktion zusammengefasst.

8. Storyboard

Ein Storyboard ist eine sequenzielle Bilderfolge, die die Einstellungen eines Filmes, einer Multimedia-Produktion oder anderer Formate visualisiert. Das Storyboard wird in der Regel nach den Vorgaben des Regisseurs unter Einbeziehung des Kameramanns umgesetzt. Vor allem in der Werbung entstehen Storyboards beziehungsweise Animatics oft, bevor ein Regisseur für den geplanten Clip engagiert wird. Anhand des Boards können alle am Film Beteiligten die Intention des Regisseurs in Bezug auf Einstellungsgrößen, Blickwinkel, Perspektiven und manchmal auch Ausleuchtung, Farbigkeit oder Gesamtästhetik besser verstehen.

Storyboards werden vor allem für folgende Medien angefertigt:

- Kinofilm, insbesondere bei Filmen mit anschließend notwendiger Nachbearbeitung am Computer und bei der Vorbereitung aufwändiger, ressourcenintensiver Sequenzen
- 3D-Charakteranimation
- Werbung (TV, Printmedien)

aber auch Bühnenshows, Konzerte, Musicals usw., eben alle Produktionen, die sehr aufwändig und teuer sind. Auch bei der Produktion von Radio-Sendungen sind Storyboards eine wichtige Planungshilfe.

Üblicherweise besteht ein Storyboard aus mehreren Spalten. In der linken Spalte stehen die Inhaltsarten wie Sprache, Musik, Geräusch/Atmosphäre, Bemerkungen. Die oberste oder unterste Zeile ist für die Zeitangaben. In die einzelnen Spalten von links nach rechts kommen die jeweiligen Inhalte, meist charakterisiert anhand folgender Stichpunkte:

- Musik: Titel und Interpret, Genre, Art des Intros und Outros.
- Bemerkungen: wichtige Findings, notwendige Korrekturen, Quellen
- Sprache: thematischer Schwerpunkt, Stichworte oder ganze Texte
- Geräusche: Klangcharakter

Neuerdings gibt es auch die Möglichkeit Storyboards mithilfe von eigens dafür optimierten Programmen am Computer zu erstellen. Während Anwender diese Programme als äußerst hilfreich und arbeitserleichternd bezeichnen – z.B. müssen für neue Einstellungen nur einige Bilddetails verändert und keine komplett neuen Zeichnungen angelegt werden – weisen Kritiker auf die Beschränkungen hinsichtlich der verfügbaren Objekte und Optionen hin, die nicht an die unendlichen Möglichkeiten der reinen Zeichnungen heranreichen.

9. Drehplanung / Feinrecherche

Sobald das Thema freigegeben ist erfolgt die Kontaktaufnahme mit dem Protagonisten:

- verbindlichen Drehtermin vereinbaren
- Konzept und Zeitplan besprechen
- Drehablauf mit Protagonisten absprechen
- Was für Aktionen werden gebraucht? Was kommt auf ihn zu? (z.B. Fahrt zu einem Ort der Erinnerung)
- Was muss der Protagonist schon bereit halten (Fotos, Video, Gegenstände...)
- Wie sind räumlichen Gegebenheiten (z.B. dunkle enge Räume)
- Müssen Drehgenehmigungen eingeholt werden?
- Muss zusätzliches Drehmaterial beschafft werden (Archivmaterial)?
- Welche Technik wird benötigt (Mikrofone, Lichtkoffer)?
- Besondere Bedingungen am Drehort (Oper = Anzug, Jagdgesellschaft = Freizeitkleidung)

Wichtig ist, dass die komplette Drehplanung mit Hilfe des Storyboards steht, man Anfangs- und Endbild im Kopf hat, die Abfolge der Szenen steht und Stichworte für eventuelle Interviews notiert sind.

b) Technikkurse

1.ameratechnik

Als DV-Camcorder bezeichnet man Camcorder, die zur Speicherung von Video das DV-Format (Digital Video-Format) verwenden. Dieser Standard löste die analoge Kamerageneration ab, die in Hi8, Video8, VHS-C, S-VHS-C, zu Anfang auch in VHS, Video aufzeichnete.

Sie verfügen über eine Verbindungsmöglichkeit an einen Computer (meist Firewire, je nach Modell auch USB 2.0), mit der die aufgenommenen Videodaten an einen Computer überspielt werden können und je nach Gerät auch nach dem Schnitt am Computer zur Archivierung auf Band wieder auf das Band des Camcorders übertragen werden können.

Die meisten DV-Camcorder werden für den Consumer-Bereich hergestellt und sind klein und handlich. Es gibt aber auch semiprofessionelle DV-Camcorder für ambitionierte Filmer und professionelle DV-Camcorder für den Einsatz in der Nachrichtenberichterstattung, die als Schulterkameras ausgeführt sind. Diese professionellen DV-Camcorder liefern auch volle Fernsehqualität; der Unterschied liegt hier in der Verwendung von drei statt einem Farbchip, besserer Optik, sowie neben automatischer auch manueller Einstellungsmöglichkeiten.

Die Preise sind je nach Größe, Bildqualität und Funktionalität unterschiedlich. Die günstigsten Modelle für den Heimgebrauch verwenden jedoch nur einen Farbchip, was bedeutet, dass deren Farbempfindlichkeit begrenzt ist. Sie können jedoch gut für das Filmen von Urlaubsimpressionen verwendet werden.

Aufgenommene Videos können verlustfrei (native-DV) digital auf einen Computer kopiert werden, dort geschnitten, bearbeitet und wenn der Camcorder dies unterstützt, wieder zur Kamera zurückgespielt werden. Lediglich wenn Effekte, Titeleinblendungen o.ä. angewandt werden, muss das Video am Computer neu komprimiert werden. Der damit verbundene Qualitätsverlust ist jedoch sehr gering und am Fernseher meist nicht zu sehen.

Unsere DV-Kameras unterscheiden sich von Consumer-Kameras durch

- die vielen Möglichkeiten der manuellen Einflußnahme
- die Größe der Chips (CCD) und damit der Lichtstärke
- die Datenqualität (Datenmenge pro Sekunde)
- die Qualität der Optiken
- die Möglichkeit des Objektivwechsels
- die Möglichkeit der manuellen Fokussierung

Im Kameragrundkurs werden die unterschiedlichen Funktionen am Beispiel der Canon XL1 vorgestellt. Wichtigste Grundregel ist, dass wir die Kameras mit manuellen Einstellungen nutzen. Während Urlaubsfilme meistens aus mehr oder minder verwackelten Aufnahmen bestehen, die aus der Hand gefilmt worden sind, wollen wir qualitativ hochwertige und sendefähige Bilder produzieren.

Der Weißabgleich

Der Weißabgleich (engl. white balance, WB) dient dazu, die Kamera auf die Farbtemperatur des Lichtes am Aufnahmeort zu sensibilisieren. Die digitale Aufzeichnung von Bildern (Foto und Film) sowie die Videotechnik erlaubt – wie auch die analoge Technik – eine den Lichtverhältnissen angepasste Farbtemperatur. Auch das menschliche Auge verfügt über diese Fähigkeit der chromatischen Adaption.

Vollautomatischer Abgleich

Beim vollautomatischen Abgleich (engl. automatic white balance, AWB) sucht die Kamera nach einer für sie weiß erscheinenden Fläche. Das kann funktionieren, wenn wirklich nahezu Weiß in ihrem Blickfeld ist. In Wirklichkeit ermittelt sie jedoch nur die hellste Stelle des Bildes, die naturgemäß im Original nicht unbedingt weiß gewesen sein muss. Die Folge davon sind Farbstiche, die nicht immer als künstlerische Verfremdung akzeptiert werden können. Der vollautomatische Weißabgleich versagt zum Beispiel häufig bei Aufnahmen im Dämmerlicht.

Halbautomatischer Abgleich

Hier wird eine Grundumgebung vorgegeben. Die Bestimmung von Weiß ist in diesem Fall nicht mehr gegeben, da die Kamera auf die vorhandene Beleuchtungsart voreingrichtet ist.

Beispielhafte Einstellmöglichkeiten:

- Tageslicht
- Kunstlicht
- Kunstlicht von Leuchtstoffröhren

Ein automatischer Weißabgleich kann bei einheitlichen Lichtsituationen akzeptable Resultate erzielen, bei Mischlicht (z. B. Tageslicht und Kunstlicht im Motiv) ist die Fehlerquote jedoch recht hoch.

Manueller Abgleich

Im ersten Bild ist eine unter Kunstlicht aufgenommene Milchtüte mit verfälschten Farben zu sehen. Im zweiten Bild wurde in gleicher Lichtsituation vor die Milchtüte eine Graukarte zum manuellen Weißabgleich positioniert. Nachdem die Kamera entsprechend kalibriert wurde ist im dritten Bild eine korrekte Farbgebung zu erkennen. Zum manuellen Weißabgleich hält man die Kamera formatfüllend auf eine möglichst weiße oder neutral graue Fläche in der zu filmenden oder fotografierenden Umgebung. Ein weißes DIN-A4-Blatt tut in den meisten Fällen diesen Dienst, wobei sinnvollerweise die Belichtung so weit zurückgenommen wird, dass keiner der Farbkanäle übersteuert. Da jedoch viele Papiere optische Aufheller enthalten, können sie der Kamera zu blau erscheinen, was nach dem Weißabgleich dann einen Gelbstich der Bilder zur Folge hat, daher ist eine so genannte Graukarte ideal. Nach Betätigung der entsprechenden Funktion kann der Kameraprozessor die richtige Farbtemperatur ermitteln.

Die Einstellungsgröße

Die Einstellungsgröße ist in der Filmkunst eine Angabe über den im Bild gezeigten Ausschnitt. Die Größenangabe bezieht sich hierbei auf das im Bild gezeigte Porträt eines Protagonisten, der sowohl menschliche Figur als aber auch Objekt sein kann. Ohne Bezug zu einem Aufnahmeobjekt lässt sich keine präzise Aussage über die Einstellungsgröße treffen – was praktisch aber nur im abstrakten Film auftritt.

Einstellungsgrößen finden neben der Filmkunst und der Fotografie auch in der Comic-Kunst Anwendung. Sie sind ein wichtiges Mittel bildlichen/filmischen Erzählens und können psychologische Akzente setzen. In der Regel werden die Einstellungsgrößen im Storyboard definiert.

Grundsätzlich gibt es viele verschiedene Bezeichnungen und Schemata zur Definition von Einstellungsgrößen. Die Grenzen zwischen den einzelnen Einstellungen sind nicht streng, und es gibt regionale Unterschiede (USA, Europa), wie auch persönliche Handschriften eines Regisseurs, Kameramanns oder Filmemachers. Je mehr Bildinhalt um den fokussierten Hauptinhalt herum zu sehen ist, desto totaler ist die Einstellung. Die Einstellungen werden oft in zwei Hauptgruppen unterteilt: Die totalen Einstellungen (engl. long shots) und die nahen Einstellungen (close-ups). Im Folgenden sind die wichtigsten kurz vorgestellt: Supertotale, Totale, Halbtotale, Amerikanische Einstellung, Halbnahe, Nahe, Groß-, Detailaufnahme, Italienische Einstellung.

Ein Wechsel der Einstellungsgröße bei laufender, stationärer Kamera wird als Zoom bezeichnet. Ein Wechsel kann aber auch durch eine Kamerafahrt erfolgen, was bei szenischen Produktionen wesentlich häufiger der Fall ist als ein Zoom.

Die Schärfentiefe

Der als Schärfentiefe bezeichnete Schärfbereich ist die Ausdehnung des Bereichs im Objektraum eines abbildenden optischen Systems, der auf der Bildebene hinreichend scharf abgebildet wird.

Das bedeutet, ein Objekt kann im Bereich der Schärfentiefe bewegt werden, ohne dass sein Bild auf der Bildebene merklich unscharf wird.

Umgangssprachlich wird gelegentlich der Begriff Tiefenschärfe synonym für die Schärfentiefe benutzt. Das ist technisch nicht korrekt, denn die Tiefenschärfe stellt eigentlich das Gegenstück zur Schärfentiefe im Bildraum dar, also den Bereich vor und hinter der Bildebene in dem ein fokussiertes Objekt noch hinreichend scharf abgebildet wird.

Als scharf empfindet ein Betrachter ein Bild dann, wenn Linien und Kanten klare Grenzen aufweisen. In der Fotografie wird der Entfernungsbereich vor dem Fotoapparat oder der Kamera, der in einem Bild scharf erscheint, in der Schärfentiefe betrachtet.

Eine alternative Definition lautet: Die Schärfentiefe ist jener Bereich, der einem normalsichtigen Auge vor und hinter der Scharfstellebene noch scharf erscheint.

Arten des Kameraschwenks

Begleitender Kameranachwenk

Dabei begleitet die Kamera sich bewegende Objekte. Das Objekt steht im Vordergrund, während der Hintergrund verwischt und unruhig wirkt und vom Zuschauer nicht mehr wirklich wahrgenommen wird. Die Schwenkgeschwindigkeit wird vom Objekt bestimmt. Der begleitende Schwenk muss nicht unbedingt horizontal oder vertikal durchgeführt werden, allerdings sollte man auf die Bildgestaltung achten. So sollte der Horizont immer in der Horizontale bleiben.

Langsamer Kameranachwenk

Der langsame Kameranachwenk informiert den Zuschauer über die Umgebung. Dieser Schwenk entspricht dem Schauen und Beobachten, weshalb auch die Schwenkgeschwindigkeit in diesem Fall so abgestimmt sein sollte, dass ein angenehmes Schauen für den Zuschauer möglich ist. Durch diese Art des Schwenkes wird kann man etwas suchen (search pan) und Details hervorheben.

Panoramaschwenk (360° Pan, Circular Pan)

Komplette Drehung der Kamera um die eigene Achse in horizontaler Richtung. Man sollte diesen Schwenk aber nur zur Einleitung verwenden, da sie relativ lang sind und so den flüssigen Handlungsablauf unterbrechen.

Schneller Kameranachwenk

Diese Art des Schwenks ist so gut wie nie ziellos, sondern weist den Zuschauer auf gewissen Informationen hin. Oft werden Neuigkeiten ins Bild gebracht. Dieser Schwenk ist sehr mit der Handlung des Films verbunden. Schnelle Schwenks können auch plötzliche Reaktionen der Filmfiguren ins Bild bringen, können Kontrahenten noch kontrastierender als durch Schuss- Gegenschuss aufeinander prallen lassen. Sie können ganze Szenen ohne Schnitt erzählen, zwischen Dialogpartnern hin und herwechseln. Oft, wie zum Beispiel im Kriminalfilm, kann der schnelle Schwenk auch als aggressiv empfunden werden.

Reißschwenk (Reißschwenk, Wischer, swish pan, whip pan)

Der Reißschwenk ist eine besondere Variante des Kameranachwenks. Vor oder nach einer ruhigen Einstellung wird die Kamera sehr schnell horizontal herumgerissen. Dadurch werden zwei Motive verbunden, ohne dass der dazwischenliegende Raum klar erkennbar ist. Mit dem Reißschwenk können hektische, nervöse Wirkungen erzielt und Ortswechsel angedeutet werden.

Häufig verwendet man sie, um aus einer Einstellung in eine andere Szene zu wechseln. An einen Reißschwenk, der etwa am Ende einer festen oder normal geschwenkten Einstellung ansetzt, kann man fast unbemerkt einen weiteren in der gleichen Richtung anschneiden, der dann wiederum auf einem Stand enden kann. Der Reißschwenk soll beim Zuschauer einen „Augenkitzel“ bewirken.

Schwenkgeschwindigkeit

Durch die Geschwindigkeit des Schwenks wird die gefühlte Erzählzeit verändert. Ein schneller Schwenk beschleunigt daher die gefühlte Zeit, während ein langsamer Schwenk diese dehnt und verlangsamt. Wenn es kein Objekt gibt, an dem sich die Geschwindigkeit des Schwenks orientieren kann, so sollte man sich nach der Anzahl der für den Zuschauer zu erkennenden Details richten. Je mehr Details der Schwenk also enthält, umso langsamer sollte der Schwenk sein.

Die Geschwindigkeit ist aber auch abhängig von der Brennweite. Je länger diese ist, umso langsamer sollte geschwenkt werden, da die lange Brennweite nicht die Objekte größer erscheinen lässt, sondern auch die Schwenkgeschwindigkeit. Schwenks in Teleposition sind aber sehr schwierig, da jede Erschütterung vergrößert am Bildschirm dargestellt wird. Daher ist es einfacher mit Normal- oder Weitwinkelposition zu schwenken.

Wird schneller geschwenkt als es die Bildauflösung zulässt, so kommt es zum Shutter-Effekt. Insbesondere senkrechte Linien im Motiv erzeugen, wenn man horizontal über sie hinweg schwenkt, Dopplungen und zitternde Abbilder. Bei der Wahl der Schwenkgeschwindigkeit muss auch auf das verwendete Aufnahmeverfahren Rücksicht genommen werden. Folgend ist bei einer niedrigen Bewegungsauflösung auch eine entsprechend niedrige Schwenkgeschwindigkeit zu wählen.

Bevor man einen Schwenk durchführt, sollte man wissen, wohin dieser führen soll, also das Ziel kennen. Dieser Fehler führt oft zu ruckartigem Ausgleichen und Suchen einer Endposition. Außerdem sollte der Bildinhalt am Ende eine Aussage haben, da der Schwenk sonst unnötig wirkt. Auch die Bewegungsrichtung spielt eine große Rolle auf den Betrachter. Dabei ist auch der Kulturkreis, ob man von links nach rechts oder umgekehrt liest, eine Rolle in der empfundenen Natürlichkeit des Schwenks.

Im Amateurfilm sollten üblicherweise zu viele aneinandergeschnittene Schwenks vermieden werden

2. Mikrofonierung

Unter Mikrofonierung versteht man die Auswahl und die Aufstellung der geeigneten Mikrofone für die aktuelle Situation. Unterschiedliche als Polardiagramme dargestellte Richtcharakteristiken und Frequenzgänge definieren die Klänge und die dementsprechenden Einsatzgebiete der Mikrofone. Jeder Mikrofonaufstellungsort und jede Mikrofonanordnung klingt anders.

Die Ansatzweise der Mikrofonierung ob für eine PA-Beschallung oder für eine Tonaufzeichnung ist recht unterschiedlich und damit auch das Klangergebnis. Bei der Beschallung ist vordringlich, die Rückkopplungsgefahr durch die Lautsprecher zu vermindern. Darum geht man hierbei sehr nah ran an die Schallquellen, was zu einem Effektklang führen muss. Bei der Tonaufnahme wird man mit Mikrofonen weiter von der Schallquelle weggehen und auch den umgebenden Raum als Raumschall natürlicher in die Aufnahme mit einbeziehen.

Dynamisches oder Kondensatormikrofon?

Kleinmembran- Kondensatormikrofone (1/4" ... 1/2") können einen sehr linearen Frequenzgang besitzen. Demgegenüber besitzen Großmembran-Kondensatormikrofone oder dynamische Mikrophone eine weniger lineare Charakteristik. In der Praxis spielt ein linearer Frequenzgang nur bei der Tonaufnahme von "klassischer" Musik eine wichtige Rolle. Bei der Effekt- und Pop-Musik stellt sich eher die Frage nach dem individuellen Klangcharakter eines Mikrofontyps. Man sucht eine effektvolle spezielle Klangfarbe.

Neben ästhetischen Betrachtungen ergeben sich aber auch handfeste technische Abwägungen. So erlauben dynamische Mikrofone eine verzerrungsfreie Aufnahme auch noch bei deutlich höherem Schalldruck als Kondensatormikrofone. Des weiteren sind sie auch mechanisch robuster.

Zuletzt ist der Einsatz eines bestimmten Mikrofons oft auch Prestigefrage. Ein gut zahlender Kunde erwartet auch ein teures und meistens ein optisch großes Mikrofon.

Kleinmembranmikrofon

Als Kleinmembranmikrofon gelten nach branchenüblicher Bezeichnung all jene Mikrofone, deren Mikrofonkapsel einen Membrandurchmesser von kleiner als 1 Zoll, entsprechend 2,54 cm aufweisen. Typisch bei Kondensatormikrofonen sind Durchmesser von 1/2 Zoll (1,3 cm) und 1/4 Zoll (0,64 cm).

Der Kapseldurchmesser beeinflusst maßgeblich den Klang und bestimmt damit den Anwendungszweck des Mikrofons mit. Je kleiner der Kapseldurchmesser ist, desto höhere Frequenzen können gemäß ihrer Einfallsrichtung und Schallstärke korrekt aufgenommen und übertragen werden, da sich das Mikrofon dem punktförmigen Ideal annähert und die wirksame Membranfläche maximal in der Größenordnung der Wellenlänge der höchsten hörbaren Schallfrequenzen liegt.

Kleinmembranmikrofone haben daher einen recht gleichförmigen Verlauf der Empfindlichkeit in Abhängigkeit vom Schalleinfallswinkel und übertragen bis weit über 15 kHz einigermaßen sauber. Dagegen kommt es bei Großmembranmikrofonen, z. B. zu ausgeprägten Partialschwingungen und Wechselwirkungen der Membran mit kurzwelligen Schallwellen, sodass im oberen Frequenzbereich ab etwa 10 kHz ein oft ungleichförmiger Frequenzverlauf entsteht. Mitverantwortlich sind hierbei auch die Größe und Geometrie des gesamten Mikrofons. Kleinmembranmikrofone stellen ein geringes Hindernis im Schallfeld dar und wirken damit weniger verändernd, was z. B. auch in Stereo-Mikrofonanordnungen sehr zum Tragen kommt, wenn zwei Mikrofone in unmittelbarer Nähe platziert werden müssen.

Grundsätzlich gilt: Je kleiner die Kapsel, desto neutraler und präziser ist das Klangbild. Daher werden bei Musikproduktionen und Übertragungen, bei denen es auf klangliche Authentizität ankommt, nahezu ausschließlich Kleinmembranmikrofone eingesetzt.

Andererseits verliert man bei kleineren Kapseln an Kondensatorfläche, wodurch die Empfindlichkeit, also das Vermögen, einen bestimmten Schalldruck in eine möglichst große Spannung umzuwandeln, sinkt und bei festem Grundrauschen nachgeschalteter Verstärker, der effektive Rauschabstand verschlechtert wird.

Durch die Bauart weisen Kleinmembranmikrofone auch eine oft benötigte gute Rückwärtsdämpfung, also Abschattung von hinten kommender Schallwellen auf. Typische Rückwärts-Dämpfungswerte sind bis zu 35 dB für Nieren-Kleinmembranmikrofone, während nur bis zu maximal 20 dB Dämpfung von hinten für Großmembranen üblich sind.

Großmembranmikrofon

Bei Kondensatormikrofonen ist es bis zum heutigen Tag in der Branche üblich, alle Kapseln mit Membrandurchmessern von größer oder gleich 1 Zoll = 2,54 cm als Großmembranmikrofon zu bezeichnen, auch wenn es manche junge Firmen gibt, die es mit dieser geschichtlich gewachsenen Begriffsbestimmung nicht so ernst nehmen und auch Membranen mit nur 0,75 Zoll = 1,9 cm Durchmesser (die damit eigentlich Kleinmembranmikrofone sind) schon als Großmembran zu benennen, um sie besser vermarkten zu können. Real ist heute auch immer noch so, dass die historisch bedingte Baugröße der Großmembranmikrofone bei vielen Anwendern pauschal auf positive Resonanz stößt und vielfach kaufentscheidend ist.

Psychologisch sitzt die Annahme falsch fest, dass ein großes Mikrofon einen großen Klang haben müsse. Tatsächlich sind jedoch Kleinmembranmikrofone in der Klangneutralität technisch überlegen und sind daher in vielen Anwendungen bei Tonproduktion vorzuziehen.

Der Klang wird durch den Kapseldurchmesser und seine Störungen im Schallfeld maßgeblich beeinflusst und damit der Anwendungszweck des Mikrofons mitbestimmt. Je größer der Kapseldurchmesser wird, desto schlechter können höhere Frequenzen noch sauber übertragen werden, da ein Membrandurchmesser von 2 cm und mehr bereits in der Größenordnung der Wellenlänge der noch hörbaren hohen Schallwellen liegt, wodurch es zu unerwünschten Effekten kommt.

Ein weiteres typisches Merkmal von Großmembranmikrofonen ist es, dass sie für das Schallfeld ein großes mechanisches Hindernis darstellen und durch die Platzierung eines dermaßen großen Fremdkörpers die Schallsituation in unmittelbarer Umgebung des Mikrofons stark verzerrt wird. Einfluss nimmt hier auch das oft großvolumig gestaltete Gehäuse bei Großmembranmikrofonen.

Da die Richtcharakteristik aufgrund der großen Abmessungen sehr frequenzabhängig und auch weniger gut ausgeprägt ist, entsteht bei diesem Mikrofontyp typischerweise eine deutliche hörbare Klangfärbung, die für jedes einzelne Exemplar charakteristisch ist, während sich Kleinmembranmikrofone untereinander klanglich deutlich ähnlicher sind.

Vergleich zwischen Klein- und Großmembran-Mikrofonen

De facto besitzen Großmembranmikrofone eine typische obere Grenzfrequenz von etwa 12 kHz, während Kleinmembranmikrofone problemlos bis 40 kHz sauber übertragen und auch Impulsen besser folgen können. Moderne Großmembranen bestehen aus extrem dünnen (unter 2 µm) und leichten Materialien und können somit hohe Frequenzen etwas besser wiedergeben, als ältere Modelle.

Je kleiner die Mikrofonkapsel, desto neutraler und präziser ist das Klangbild. In Aufnahmesituationen werden Großmembranmikrofone daher oft eingesetzt, um bestimmte Instrumente oder Stimmen zu färben, z. B. um Solostimmen, vor allem Gesang, hervorzuheben. Bei Übertragungen hingegen, wo es auf gute Rückwärts-Dämpfungswerte der Mikrofone ankommt, erweisen sich Großmembranmikrofone ebenfalls als unterlegen: Typische Werte für ein Nieren-Großmembranmikrofon sind 20 dB, während bei einem Kleinmembranmikrofon eine hohe Dämpfung bis zu 35 dB keine Seltenheit sind.

Große Kapseln haben einen Vorteil: Mit größerer Kondensatorfläche steigt die Empfindlichkeit des Mikrofons. Bei einem gegebenen Schalldruck erzeugt daher eine Großmembrankapsel mehr Modulationsspannung, wodurch bei gleichem Grundrauschen nachfolgender elektrischer Verstärker der effektive Rauschabstand verbessert wird. Damit lassen sich mit Großmembrankapseln grundsätzlich rauscharme Mikrofone bauen. Daher finden sich in der Produktpalette einiger fernöstlicher Anbieter optisch imposante Riesenmikrofone mit relativ guten Rauschwerten.

	<i>kleine Membran</i>	<i>große Membran</i>
Eigenrauschen	höher	niedriger
Empfindlichkeit	niedriger	höher
Schalldruck-Verkrafung	höher	geringer
Frequenzbereich	breiter	enger
Schallfeldeinfluss	gering	stark
Dynamikbereich	höher	geringer

Der Einsatz mehrerer Mikrofone erfordert den Einsatz eines Mischer, da die meisten Kameras die Signale sonst nicht verarbeiten können. Ratsam ist hier der Mitschnitt im Mehrspurverfahren um bei der Weiterverarbeitung alle Möglichkeiten zu haben. Zudem benötigen Kondensator-Mikrofone eine Phantomspeisung von 48 Volt. Eine Zwischenstufe bieten die Elektret-Kondensator-Mikrofone, die über eine Batterie 9V oder 1,5V gespeist werden. Viele Richtmikrofone (Shotguns) für Kameras wie z.B. das NTG-2 arbeiten nach diesem Prinzip.

Häufig wird beim Film der Ton „geangelt“, d.h. mit einer Tonangel (boom pole) wird das Mikrofon an eine entfernte Position geführt. Dies ist häufig auf Pressekonferenzen der Fall, wenn man nicht an den Sprecher direkt herankommt. Durch die Hebelwirkung ist diese Art sehr ermüdend. Besser ist die direkte Interview-Position. Eine weitere Möglichkeit ist, den Sprecher mit einem Lavalier-Mikrofon auszustatten. Diese „Krawatten-Mikrofone“ sind immer am Platz. Dagegen sprechen die Vorbereitungszeit und der relativ hohe Preis, insbesondere im Zusammenhang mit einer True-Diversity-Funkanlage. Zudem sind einige dieser Anlagen genehmigungspflichtig. Eine weitere Alternative können Grenzflächenmikrofone sein, die besonders für Studioaufnahmen geeignet sind.

3. Licht

Lichtarten und Qualitäten

Die Lichter können nach mehreren Kriterien unterschieden werden:

- (Technische) Herkunft, siehe auch Natürliches Licht und Künstliches Licht
- Farbe. Diese kann durch die Farbtemperatur oder insbesondere bei Leuchtstoffröhren und Gasentladungslampen durch die spektrale Zusammensetzung beschrieben werden.
- Dauer der Beleuchtung. Sonne, Mond, Lampen und Leuchtstoffröhren liefern ein dauerndes Licht (siehe Dauerlicht), natürliche Blitze oder fotografisches Blitzlicht beleuchten die Szene nur kurz und sind somit in der Lage, Bewegungen einzufrieren.
- Härte des Lichts. Punktförmige und flächige, aber weit entfernte Lichtquellen liefern ein sogenanntes hartes Licht, das sich durch hohe Kontraste und klar erkennbare Schatten auszeichnet. Lichtformer (Softboxen, Reflektoren) sind in der Lage, aus hartem Licht weiches Licht zu erzeugen. Ein bedeckter Himmel ist somit eine riesige Softbox für die nahezu punktförmige Sonne. Ebenso sind flächige künstliche Lichtquellen verfügbar.
- Räumlicher Umfang des Lichts. Eine Lichtquelle kann nur eine abgegrenzte Fläche mit mehr oder weniger scharfen Rändern Spot oder den gesamten Raum ausleuchten.
- Richtung des Lichtes. Als frontales Licht in Blickrichtung der Kamera, Seitenlicht von links oder rechts, Gegenlicht gegen die Blickrichtung der Kamera, Licht von oben und Licht von unten.

Grundelemente der Lichtführung

Einfache Lichtführung aus einem Führungslicht, Aufheller und einem Effektlicht. Statt einer künstlichen Lichtquelle als Aufheller kann auch ein Reflektor verwendet werden

- Das Führungslicht. Die Sehgewohnheiten des Menschen sind von jeher mit der Lichtsituation einer nahezu punktförmigen Lichtquelle (Sonne oder Mond) vertraut. Die klassische Ausleuchtung greift darauf zurück und setzt auch ein dominantes Licht, das (oft als einziges Licht in der Szene) auch Schatten wirft. Dies ist das Führungslicht. Oft wird die Szene in Richtung der Kamera oder von links bzw. rechts oberhalb der Kamera ausgeleuchtet. Ein Führungslicht von genau oberhalb der Szene verursacht tiefe Schatten in den Augenhöhlen, ein Licht von unten wirkt ebenfalls ungewöhnlich und kann sehr drastische, unheimliche Szenen liefern. Dies gilt auch für ein Gegenlicht als Führungslicht. Das Führungslicht kann nicht nur die im Mittelpunkt der Szene stehenden Objekte und Personen sondern auch das alles ausleuchten. Es ist ein bevorzugtes Mittel, um den Blick des Betrachters auf das Wesentliche zu lenken. Die Lichtqualität kann hart oder weich sein.
- Die Aufhellung. Insbesondere harte Führungslichter oder Gegen- und Seitenlichter führen zu hohen Lichtkontrasten, die vom Dichteumfang des Filmes oder Sensors nicht mehr verarbeitet werden könnten. Manchen Motiven wird auch durch geringere Kontraste geschmeichelt (z. B. das Beauty-Light in der Portraitfotografie). Dies ist die Aufgabe der Aufhellung, die die vom Führungslicht weniger getroffenen Stellen stärker beleuchten soll. Dafür ist ein weiches, nicht Schatten werfendes Licht gut geeignet, um dem Führungslicht nicht seine Dominanz zu nehmen. Als Aufhellung können künstliche Lichtquellen oder Reflektoren zum Einsatz kommen.
- Effektlicht (oder Kante, Haarlicht, siehe auch Spitzlicht). Dies ist ein zumeist von hinten auf das Motiv gerichtetes Licht, das zum Beispiel helfen soll, einen Menschen vom Hintergrund abzuheben (Glanz im Haar). Die Lichtstärke ist oft hoch, die Lichtqualität hart.
- Weitere Lichtquellen. Zum Beispiel zur Beleuchtung des Hintergrundes; kann auch mit Durchlicht durch den Hintergrund erfolgen (siehe auch Hohlkehle) oder zur Akzentuierung von weiteren Teilen des Motivs.

Besondere Effekte

Bei der Mischung von Lichtquellen ist zu beachten, dass sich diese in der Farbtemperatur unterscheiden können. Wenn die daraus resultierenden Farben im Bild nicht erwünscht sind, sollten die Lichtquellen eine einheitliche Farbtemperatur aufweisen. Dies kann insbesondere bei der Aufhellung von Aufnahmen bei

natürlichem Licht oder wenn die normale Umgebungsbeleuchtung weiter wirken soll, den Bildeindruck stark verändern. Eventuell liefern Reflektoren bessere Ergebnisse als Aufhellblitze.

Eine übertriebene Aufhellung kann den vom Auge wahrgenommenen Eindruck der Szene in der Natur völlig verändern. Beispielsweise würde dies die Aufnahme eines gemütlichen Candle-Light-Dinners mit zu starkem Blitz die Kerzenbeleuchtung völlig unterdrücken. Ebenso wird der Betrachter erwarten, dass die sonnendurchflutete Welt vor dem Fenster heller erscheint als das Innere des Raumes. (siehe auch: Aufhellblitz)

Die Mischung von kurz leuchtendem Licht (Blitzlicht) mit dem Umgebungslicht kann bei entsprechend langer Belichtungsdauer einen Bewegungseindruck bewegter Motivteile am ansonsten statischen Foto hinterlassen. Dabei sollte der Blitz erst am zweiten Verschlussvorhang und somit knapp vor dem Ende der Belichtung gezündet werden, um den vom Blitz eingefrorenen Teil der Bewegung in Bewegungsrichtung zu fixieren.

Unterschiedliche Lichtfarben können durch ihren Farbkontrast auch als Gestaltungsmittel herangezogen werden. Als Beispiel sei die Aufnahme in einer winterlichen Hütte, bei der der Innenraum in warmes Licht getaucht ist und die Außenwelt vor dem Fenster blau-kalt erscheint, angeführt. Die übertriebene Aufhellung des Innenraums mit einem kalten Licht könnte in Entsprechung unserer Sehgewohnheiten dabei unnatürlich wirken.

4. Videoschnitt

Beim Videoschnitt wird ausgewähltes Videomaterial durch Kopieren auf ein Zielmedium aneinandergereiht, so dass dabei ein Zwischenprodukt oder ein Sendeband entsteht. Man unterscheidet dabei:

- den linearen Schnitt, den man an einem Maschinenschnittplatz unter Zuhilfenahme mehrerer MAZen durchführt, und
- den nonlinearen Videoschnitt (NLE), der auf Rechnern durchgeführt wird, die mit Videoschnittsoftware und passender Hardware ausgestattet sind.

Linearer Schnitt

Beim linearen Schnitt werden die Videosignale von einer Quelle (z. B. einer MAZ) auf ein Ziel (eine MAZ) kopiert. Dabei trat vor der Einführung digitaler Formate immer ein Verlust, der sog. Generationsverlust, auf. Anfangs, war dies nur im sog. Assemble-Schnitt möglich, dabei konnten die einzelnen Abschnitte nur wie bei einer Perlenkette nacheinander kopiert werden. Bild und Ton konnten nicht getrennt kopiert werden. Später konnten im sog. Insert-Schnitt auch einzelne Bild- und Tonabschnitte gezielt in einen bestehenden Abschnitt hinein geschnitten werden. Dabei wurde der ursprünglich bestehende Abschnitt aber immer überschrieben, d.h. gelöscht.

Non-Linear-Schnitt

Beim nonlinearen Videoschnitt wird das Rohmaterial (aus diversen analogen oder digitalen Videoformaten) auf die Festplatten eines Computers übertragen und dort in beliebiger Reihenfolge (= nonlinear) bearbeitet. Dieser Vorgang lässt sich am besten mit dem Bearbeiten eines Textes in einem Textverarbeitungsprogramm vergleichen: Wenn man einen Absatz des Textes entfernt, rückt der nachfolgende Absatz an den vorherigen Absatz heran. Schreibt man einen Satz dazwischen, überschreibt man nicht zwangsläufig den nächsten Satz, sondern der nachfolgende Text rückt entsprechend weiter. Genau so verhält es sich beim nonlinearen Videoschnitt: Fügt man eine Szene ein, so wandert die nachfolgende Szene entsprechend weiter ans Ende und der Film wird länger. Beim herkömmlichen Videoschnitt von Band zu Band könnte man eine Szene nur gegen eine andere gleich lange Szene austauschen, ohne den gesamten bis dahin geschnittenen Film nochmals kopieren zu müssen. Die meisten nonlinearen Schnittsysteme sind in ihrer Benutzeroberfläche so gestaltet, dass man in einem Arbeitsfenster alle vorhandenen Bild- und Tonclips sieht und in einem weiteren Arbeitsfenster, der sogenannten Timeline, aus diesen Bildern und Tönen den fertigen Film zusammenstellen kann. In der Timeline werden auch die Effekte angesetzt - so öffnet sich bei einem Doppelklick zwischen zwei Szenen meistens ein Dialogfenster, in dem man zum Beispiel eine Überblendung wählen kann.

Dadurch, dass Bild und Ton als Dateien auf den Festplatten des Computers gespeichert sind, lassen sich einfach Korrekturen verschiedenster Art am Video machen (z.B. Helligkeit anpassen, Farbstich korrigieren, usw.), ohne dass dabei Qualitätsverluste entstehen. In den gängigen Programmen stehen jeweils eine Reihe von Effekten zur Verfügung, mit denen das Video verändert werden kann. Auch lassen sich mit wenigen Handgriffen unterschiedliche Versionen eines Filmes erstellen, indem die Timeline, also die Abspielanweisung des digitalisierten Materials, kopiert und weiterbearbeitet wird.

Noch vor wenigen Jahren, als Festplatten noch teuer und die Rechner noch nicht so leistungsfähig waren,

konnte nach diesem Verfahren nur in verminderter Qualität (Offline-Betrieb) gearbeitet werden. Ziel war es dabei, eine Schnittliste mit allen Daten zu erhalten, die für ein automatisches Nachschneiden im herkömmlichen Band-zu-Band-Betrieb nötig waren. Inzwischen sind die Systeme so leistungsfähig und Massenspeicher so preisgünstig, dass bis hin zur fertigen Fernsehsendung oder zum fertigen Werbespot alle Arbeiten innerhalb des Computers in Online-Qualität erfolgen können. Nach Fertigstellung eines Projektes kann der fertige Film entweder auf verschiedene analoge oder digitale Videobänder ausgespielt werden, es können Mpeg-2-Dateien für die DVD-Produktion erzeugt werden oder das Material wird direkt auf einen Sendeserver kopiert und von dort ausgestrahlt.

c) Rechtliches

Urheberrecht

Mit Urheberrecht wird in einem Rechtssystem der Schutz eines Werks für seinen Urheber bezeichnet. Dieser Schutz berücksichtigt die wirtschaftlichen Interessen und die Ideale des Urhebers am Werk, wird aber zur Wahrung der Interessen der Allgemeinheit eingeschränkt (Schranken des Urheberrechts, z. B. Zitatrecht und Privatkopie).

Das Urheberrecht schützt geistige und künstlerische Leistungen, z. B. Kompositionen, Gemälde, Skulpturen, Texte, Theaterinszenierungen, Fotografien, Filme, Rundfunksendungen, Musik- und Tonaufnahmen. Ein urheberrechtlicher Schutz ist nur dann möglich, wenn die geistige oder künstlerische Leistung eine angemessene Schöpfungshöhe aufweist, also vereinfacht ausgedrückt 'kreativ' genug ist. Ist dies nicht der Fall, bleibt das Werk gemeinfrei d. h. der Urheber hat keinen Anspruch auf einen Schutz. Das Urheberrecht muss nicht angemeldet werden, es entsteht im Moment der Schaffung.

Dem Urheber steht das Recht der Verwertung seines Werkes zu, dieses beinhaltet die Vervielfältigung, die Verbreitung, die Ausstellung, die öffentliche Wiedergabe und die Bearbeitung des Werkes. Er darf die Rahmenbedingungen der Verwertung festlegen, er hat somit das Recht auf die Erstveröffentlichung und auf die erste Inhaltsmittlung. Zudem ist die Urheberrechtsbezeichnung geschützt. Der Urheber kann die Entstellung eines Werkes verbieten.

Eine Reihe von wichtigen Merkmalen des Urheberrechts (Umfang der Verwertungsrechte, Schutzdauer, Übertragbarkeit ...) sind in verschiedenen Ländern unterschiedlich geregelt.

In Deutschland gilt das Urheberrecht als absolutes Recht und ist als solches grundsätzlich nicht übertragbar (§ 29 Satz 2 UrhG), sondern kann nur vererbt werden. Dem widersprechende Vertragsklauseln („Übertragung des Urheberrechts“) wären nach deutschem Recht unwirksam. Übertragbar durch den Urheber sind lediglich Nutzungsrechte und gewerbliche Schutzrechte an seinem urheberrechtlichen Werk.

In Österreich wird zwischen so genannten Urheberpersönlichkeitsrechten und Verwertungsrechten unterschieden. Das Urheberrecht als Ganzes (Verwertungsrechte plus Urheberpersönlichkeitsrechte) ist unter Lebenden nicht übertragbar (§ 23 Abs. 3 UrhG). Der Urheber kann aber insofern vertraglich über seine Rechte verfügen, als er so genannte Werknutzungsrechte und Werknutzungsbewilligungen einräumen kann. Die Urheberpersönlichkeitsrechte sind als solche nicht übertragbar, doch können sie unter Umständen anderen (treuhändig) zur Ausübung überlassen werden.

In der Schweiz wird zwischen Urheberpersönlichkeitsrechten und so genannten Urheberverwendungsrechten unterschieden. Die Urheberrechtspersönlichkeitsrechte stehen dem Schöpfer uneingeschränkt zu und sind außer durch Erbgang nach schweizerischer Rechtsauffassung grundsätzlich nicht übertragbar (Art. 9 URG). Die Urheberverwendungsrechte können im Gegensatz hierzu ganz oder teilweise einem Dritten übertragen werden (Art. 10 Abs. 1 und 2 URG). Bei der Übertragung sämtlicher Verwendungsrechte an einem Werk auf einen Erwerber spricht man in der Schweiz von einer „vollen Urheberrechtsübertragung“, dieser Ausdruck schließt aber die allfälligen Persönlichkeitsrechte im Grundsatz nicht ein. Bei der fiduziarischen Übertragung tritt der Urheber das Urheberrecht treuhänderisch ab.

In den Niederlanden gehört das Urheberrecht zu den (reinen) Vermögensrechten (vermogensrechten) und kann insgesamt oder in Teilen durch schriftlichen Vertrag übertragen werden. Die Übertragung ist an die im niederländischen Urhebergesetz (auteurswet) geregelten Formerfordernisse gebunden und kann nur durch privatschriftliche Urkunde (onderhandse akte) erfolgen, die von beiden Parteien unterschrieben sein und in

der das Wort „overdracht“ (Übertragung) ausdrücklich erscheinen muss. Durch die Übertragung verliert der Urheber die Verfügungsbefugnis (zeggenschap) über das Recht. Ihm bleiben allerdings grundlegende Persönlichkeitsrechte (persoonlijkheidsrechten) erhalten, auf deren Grundlage er sich auch nach einer Übertragung gegen missbräuchliche Verwendungen zur Wehr setzen und innerhalb gewisser Grenzen auch Veränderungen seines Werkes bekämpfen oder einer Veröffentlichung widersprechen kann.

Verwertungsgesellschaften

Eine Verwertungsgesellschaft ist eine Einrichtung, die Urheberrechte oder verwandte Schutzrechte treuhänderisch für eine große Anzahl von Urhebern oder Inhabern verwandter Schutzrechte zur gemeinsamen Auswertung wahrnimmt. Gesetzliche Grundlage ist das Urheberrechtswahrnehmungsgesetz. Aufsichtsbehörde ist das deutsche Patentamt in München.

Verwertungsgesellschaften sind private Einrichtungen, denen zur Wahrnehmung öffentlicher Aufgaben in vielen Ländern eine gesetzliche Monopolstellung zugewiesen wurde. Ihr Charakter liegt zwischen der quasi-gewerkschaftlichen Funktion einer Solidargemeinschaft der Urheber gegenüber den wirtschaftlich stärkeren Rechteinhabern und einer quasi-amtlichen Funktion, die Einhaltung der Meldepflicht von Vervielfältigungsstücken, öffentlichen Aufführungen und – mit dem neuen Medium Radio – auch der Sendung zu kontrollieren

Als Dachverband der Verwertungsgesellschaften hat sich 1926 in Paris die Confédération Internationale des Sociétés d'Auteurs et Compositeurs (CISAC), [7]) gegründet. Heute umfasst sie 161 Mitgliedsorganisationen in 87 Ländern, die mehr als eine Million Urheber (creators) mit mehr als 100 Millionen Werken aus den Bereichen Musik, Literatur, Film und bildende Kunst vertreten. 2003 sammelten die CISAC-Mitgliedsgesellschaften Tantiemen und Gebühren in Höhe von etwa 6,2 Milliarden Euro ein.

Zur Wahrnehmung der ausländischen Autorenrechte haben sich die Verwertungsgesellschaften zu europäischen und internationalen Vereinigungen zusammengeschlossen. Der Dachverband aller VGs ist die bereits genannte CISAC. Im Musikbereich vertritt das Bureau International des Sociétés gérant les Droits d'Enregistrement et de Reproduction Mécanique (BIEM) die Interessen der Urheber im mechanischen Recht. Das BIEM handelt mit dem internationalen Verband der Plattenindustrie IFPI ein Rahmenabkommen aus, demzufolge 9,009 Prozent des Händlerabgabepreises als Gebühren abzuführen sind.

Weitere Dachverbände sind die GESAC (Groupement Européen des Sociétés d'Auteurs et Compositeurs) und EVA (European Visual Artists).

Mit der Zunahme des internationalen Handels mit geistigem Eigentum wird der Ruf nach einer zentralen Rechte-Clearingstelle laut. Eine solche Clearingstelle würde in einer gewaltigen Datenbank Informationen über möglichst alle Werke und Leistungen bereithalten, über die daran bestehenden Rechte, über die Rechteinhaber und die Bedingungen, unter denen sie zu einer Lizenzierung bereit sind. Die Clearingstelle könnte stellvertretend direkt einen Lizenzvertrag mit dem Produzenten abschließen oder die Anfrage an den individuellen Rechteinhaber weiterleiten. Ein erster Schritt dazu ist das 1995 in Kooperation der GEMA, der französischen Verwertungsgesellschaften im Urheber- und mechanischen Recht SDRM/SACEM ([8]) und der britischen MCPS gegründete Bureau for European Licensing. Einen umfassenderen Ansatz stellt das im Aufbau befindliche Common Information System der CISAC dar.

Pressefreiheit

Pressefreiheit bezeichnet das Recht von Rundfunk, Presse und anderen Medien wie Online-Medien auf freie Ausübung ihrer Tätigkeit, vor allem das unzensurierte Veröffentlichung von Informationen und Meinungen.

In Deutschland ist die Pressefreiheit gemeinsam mit der Meinungsfreiheit, der Rundfunkfreiheit und der Informationsfreiheit durch Artikel 5 Absatz 1 des Grundgesetzes vorgegeben. Die Schweizer Bundesverfassung spricht von Medienfreiheit anstelle von Pressefreiheit. Details regelt das Medienrecht, speziell das Presserecht.

In Deutschland ist die Pressefreiheit im Grundgesetz in Art. 5 Abs. 1 verankert:

"Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten. Die Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. Eine Zensur findet nicht statt."

Der Begriff der Presse umfasst dabei alle Druckerzeugnisse und auch den Rundfunk (Hörfunk, Fernsehen),

die sich zur Verbreitung eignen, unabhängig von Auflage, Einschaltquoten oder Umfang. Geschützt ist der gesamte Vorgang von Produktion und Verbreitung (vgl. Pressegrasso-Urteil), sowie auch das Presseergebnis selbst (siehe Spiegel-Urteil). Die Pressefreiheit bedeutet deshalb auch, dass Ausrichtung, Inhalt und Form des Presseergebnisses frei bestimmt werden können; zugleich dass Informanten geschützt werden und das Redaktionsgeheimnis gewahrt bleibt. Die Pressefreiheit unterscheidet auch nicht zwischen seriöser Presse und Boulevardmedien (siehe Lebach-Urteil). Das inhaltliche Niveau kann in der Abwägung mit anderen Rechtsgütern eine Rolle spielen, wo lediglich der oberflächlichen Unterhaltung dienende Presseergebnisse unter Umständen weniger ins Gewicht fallen als ernsthafte Erörterungen mit Relevanz für die öffentliche Auseinandersetzung (vgl. Zulässigkeit von Äußerungen in der Berichterstattung und Journalistische Sorgfaltspflicht).

Anders als die Meinungsfreiheit umfasst die Pressefreiheit nicht den Schutz von Meinungsäußerungen an sich. Neben der abwehrrechtlichen Dimension bedeutet die Pressefreiheit auch eine Institutsgarantie für eine freie Presse, deren Rahmenbedingungen der Staat zum Beispiel durch Konzentrationskontrolle sichern muss (vgl. Spiegel-Urteil, Blinkfüer-Entscheidung).

Die Pressefreiheit konkretisiert sich zum Beispiel in einem eigenen Zeugnisverweigerungsrecht (§ 53 StPO, § 383 ZPO) für Journalisten, die auch nur unter erschwerten Bedingungen abgehört werden dürfen. Auch ist der Zugang zum Beruf des Journalisten nicht staatlich reglementiert – private Journalistenschulen bilden in eigener Regie und ohne staatlichen Einfluss Journalisten aus. Ein Pressestatus ist an bestimmte Voraussetzungen geknüpft.

Recht am eigenen Bild

Das Recht am eigenen Bild oder Bildnisrecht ist eine besondere Ausprägung des allgemeinen Persönlichkeitsrechts. Es besagt, dass jeder Mensch grundsätzlich selbst darüber bestimmen darf, ob überhaupt und in welchem Zusammenhang Bilder von ihm veröffentlicht werden (§ 22 Satz 1 Kunsturheberrechtsgesetz (KUG/KunstUrhG)).

Mit Bildnis ist hierbei nicht nur eine Fotografie oder Filmaufnahme, sondern jede erkennbare Wiedergabe einer Person gemeint, also auch Zeichnungen, Karikaturen, Fotomontagen, sogar der Auftritt eines Doppelgängers kann dazu zählen. Allerdings fallen künstlerische Abbildungen, die veröffentlicht werden, nicht unter das Kunsturhebergesetz, sondern unter Artikel 5 Absatz 3 Grundgesetz, welcher die Kunstfreiheit beinhaltet (siehe auch Mephisto-Entscheidung).

Die Einwilligung zur Veröffentlichung ist aber nur dann erforderlich, wenn der Abgebildete individuell erkennbar ist. Die Erkennbarkeit kann sich auch aus begleitenden Umständen ergeben. Selbst die in Presseveröffentlichungen übliche Anonymisierung durch Augenbalken beseitigen diese Erkennbarkeit nicht notwendigerweise (Dreier/Schulze, UrhG, 1. Aufl. 2004, § 22 KUG Rz. 3). Ist eine Person durch den Kontext eindeutig identifizierbar, kann sie sich gegen die Veröffentlichung wehren, auch wenn ihre Gesichtszüge gar nicht gezeigt werden.

Die Erfordernis einer Einwilligung ist nach deutschem Recht allerdings nach § 23 Absatz 1 KUG für „Personen der Zeitgeschichte“ eingeschränkt.

In der deutschen Rechtsprechung hat sich dabei eine Unterscheidung zwischen „absoluten Personen der Zeitgeschichte“ und „relativen Personen der Zeitgeschichte“ eingebürgert.

Absolute Person der Zeitgeschichte ist, wer aufgrund seiner Stellung, Taten oder Leistungen außergewöhnlich herausragt und deshalb derart im Blickpunkt der Öffentlichkeit steht, dass ein besonderes Informationsinteresse an der Person selbst, sowie an allen Vorgängen, die ihre Teilnahme am öffentlichen Leben ausmachen, besteht (z. B. Helmut Kohl, Caroline von Hannover, Boris Becker). Diese Personen dürfen auch ohne ihre Einwilligung fotografiert, das Material verbreitet und veröffentlicht werden.

Relative Personen der Zeitgeschichte sind Menschen, die in Zusammenhang mit einem zeitgeschichtlichen Ereignis in den Blick der Öffentlichkeit geraten sind (beispielsweise die Opfer des Gladbecker Geiseldramas oder Sportler während eines Wettkampfs). Bilder dieser Personen dürfen nur im Zusammenhang mit diesem Ereignis ohne deren Einwilligung veröffentlicht werden. Einige Prominente sind der Meinung, sie seien keine absoluten Personen der Zeitgeschichte und hätten damit wiederum Anspruch auf Privatsphäre.

Nach der sogenannten Begleiterrechtsprechung des Bundesgerichtshofs zählen zu den relativen Personen der Zeitgeschichte auch Lebenspartner oder Kinder von absoluten Personen der Zeitgeschichte. Über sie darf dann in Zusammenhang mit einem gemeinsamen Auftritt ebenfalls ohne Einwilligung berichtet werden.

Als Faustformel gilt: Je mehr eine Person im öffentlichen Interesse steht, desto mehr wird sie zu einer Person aus dem Bereich der Zeitgeschichte. Allerdings gilt auch für diese Personen die Schutzzone der unantastbaren Intimsphäre. Diese Einschränkung findet sich bereits in § 23 Absatz 2 KUG: Das Recht, eine Person ohne Einwilligung abzubilden, erstreckt sich „nicht auf eine Verbreitung und Schaustellung, durch die ein berechtigtes Interesse des Abgebildeten“ verletzt wird. Diese Güterabwägung findet sich auch in § 32a Stasiunterlagengesetz.

Neben dem Schutz der Privatsphäre gibt es weitere Fälle, in denen auch bei Personen der Zeitgeschichte eine Einwilligung zur Veröffentlichung erforderlich ist (§ 23 Abs. 2 KUG). Dazu muss ein überwiegendes berechtigtes Interesse des Betroffenen bestehen. Dies ist z. B. immer bei Werbung gegeben: das Recht am eigenen Bild ist kommerzialisierbar und hat einen Vermögenswert. Das Bild darf nicht zu Werbe- oder Geschäftszwecken missbraucht werden. Anders sieht es aus, wenn ein Bild bei Werbung für ein Medienprodukt verwendet wird, z. B. die Titelseite eines Magazins zeigt einen Prominenten und wird als Werbung für das Magazin plakatiert.

Unzulässig wäre beispielsweise, T-Shirts oder Sammeltassen mit den Abbildungen von Prominenten ohne deren Einwilligung zu vertreiben.

Der Bundesgerichtshof entschied im Jahr 1995, dass die Witwe von Willy Brandt posthum dessen Darstellung auf einer Gedenkmünze dulden musste; dieses Urteil wurde im Jahr 2000 vom Bundesverfassungsgericht bestätigt.

Am 30. Juli 2004 trat jedoch § 201 a („Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen“) Strafgesetzbuch (StGB) in Kraft, der unter bestimmten Umständen schon für das bloße Erstellen eine Kriminalstrafe vorsieht. Danach wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft, wer

(1) von einer anderen Person, die sich in einer Wohnung oder einem gegen Einblick besonders geschützten Raum befindet, unbefugt Bildaufnahmen herstellt oder überträgt und dadurch deren höchstpersönlichen Lebensbereich verletzt.

(2) Ebenso wird bestraft, wer eine durch eine Tat nach Absatz 1 hergestellte Bildaufnahme gebraucht oder einem Dritten zugänglich macht.

(3) Wer eine befugt hergestellte Bildaufnahme von einer anderen Person, die sich in einer Wohnung oder einem gegen Einblick besonders geschützten Raum befindet, wissentlich unbefugt einem Dritten zugänglich macht und dadurch deren höchstpersönlichen Lebensbereich verletzt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.

(4)...

Der Gesetzgeber begründete den neuen Tatbestand damit, dass § 33 KUG (der einen Verstoß gegen §§ 22, 23 KUG auf Antrag unter Strafe stellt) nicht ausreichend sei. Denn diese Vorschrift bestrafe nur die Verbreitung und öffentliche Zurschaustellung von unbefugten Bildaufnahmen, nicht jedoch die unbefugte Herstellung und Weitergabe an Dritte. Zudem beende der neue Paragraph die Ungleichbehandlung zwischen dem Schutz der Vertraulichkeit des Wortes (§ 201 StGB) und dem Schutz vor unbefugten Bildaufnahmen.

Verfasser:

Jörg Nullmeyer

Beispiel für einen Rahmenplan für die Medienerziehung

Thema: „Ein Markttag im Mittelalter“

(Schülerinnen und Schüler drehen einen Film über das Leben auf einem Marktplatz im Mittelalter)

Steckbrief

Lerngruppe:	8. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Geschichte, Politik / Gemeinschaftskunde, Deutsch, Kunst, Musik
Zeitbedarf:	ca. 25 Unterrichtsstunden
Technik:	Kamera, Stativ, Lichtkoffer, Fernsehmonitor, Mikrophon, Multimedia-PC, Videorecorder

Ablaufskizze

Unter der Perspektive, einen Videofilm zum Thema „Das Leben im Mittelalter“ zu drehen, bekommen die Schülerinnen und Schüler zunächst die Aufgabe, sich intensiv über das Leben im Mittelalter zu informieren. Dazu werden im Plenum verschiedene Teilthemen zusammengetragen, z. B. „Die Stellung des Adels im Mittelalter“, „Die Rolle der Kirche“, „Die Lebensbedingungen des einfachen Volkes“, „Die Rolle der Frau“.

1. Es werden Kleingruppen gebildet, die zu den Teilthemen Informationen einholen. Hierfür wird den Arbeitsgruppen unterschiedliches Informationsmaterial zur Verfügung gestellt. Zum Beispiel Schul- und oder Sachbücher, Lexika gegebenenfalls eine CD-Rom. Auch das Internet kann mit einbezogen werden.
2. Die Schülergruppen informieren sich über ihr Thema und bereiten eine möglichst anschauliche Präsentation ihrer Ergebnisse vor (z.B. in Form von Erzählungen, von Rollenspielen, einer fiktiven Geschichte, eines Gedichtes).
3. Die Gruppenergebnisse werden im Plenum präsentiert.
4. Im Plenum werden Themen für einen kurzen Videofilm gesammelt. Es folgt eine Einigung auf einen thematischen Schwerpunkt.
5. Die Arbeitsgruppen entwerfen auf der Grundlage der zusammen getragenen Ideen jeweils ein Expose, ein Treatment und ein Drehbuch.
6. Die Drehbücher werden im Plenum vorgestellt und diskutiert. Ein Drehbuch, das die größte Zustimmung findet, wird als Grundlage ausgewählt und gegebenenfalls durch Ideen aus anderen Drehbüchern ergänzt.
7. Für die szenische Umsetzung des Drehbuchs werden Schauspieler, ein Regisseur, ein Kamerateam, ein Tonteam sowie Experten für die Ausstattung (Kostüme, Requisiten etc.) ausgewählt. Die Schauspieler führen Proben für die Aufnahmen durch, der Regisseur stimmt mit dem Kamera- und Tonteam die Aufnahmen ab und die Ausstattungsexperten entwerfen Kostüme und Requisiten.
8. Die unterschiedlichen Einstellungen werden gedreht.
9. Die Aufnahmen werden im Plenum betrachtet. Danach werden Überlegungen hinsichtlich der Montage des Films angestellt. Beispielsweise wird festgelegt, an welchen Stellen Schnitte erfolgen sollen, daneben können erste Ideen in Bezug auf Nachvertonung des Beitrags gesammelt werden.
10. Geeignete Passagen des geschnittenen Films werden mit Musik unterlegt. Ein entsprechender Musikbeitrag könnte auch im Musikunterricht ausgewählt oder aufgenommen werden.
11. Die Präsentation des fertigen Videobeitrags wird geplant und realisiert. Eine Möglichkeit besteht darin, den Film im infokanal24 auszustrahlen und oder anlässlich eines Schulfestes, Tag der offenen Tür zu präsentieren.

Fazit:

Die Schülerinnen und Schüler erfahren, wie ein Film- ausgehend von einer gestalterischen Idee über das Konzipieren eines Exposés, das Entwerfen und Umsetzen eines Drehbuchs bis zur Nachbearbeitung des Rohbeitrags, entsteht. Bei der Vorbereitung bzw. dem Erwerb der notwendigen Basiskenntnisse für das Erstellen des Films sollen die Jugendlichen lernen, verschiedene Medien zur Information und zum Lernen zu nutzen. Fernsehen zu machen erfordert neben dem finanziellen und technischen Aufwand, viele beteiligte Macher mit guten technischen, gestalterischen, ästhetischen Qualifikationen und viel Zeit. Hinsichtlich Aufwand, Zeit, Kompetenz und Umfang der Qualifikationsvermittlung bestehen darüber hinaus deutliche Unterschiede zwischen einer einzelnen Videoproduktion einer Gruppe von Jugendlichen und einer kontinuierlichen Produktion von Informationssendungen, im Rahmen eines geregelten Sendebetriebs.