

Ich-Perspektive

Englisch: First Person

THEORIE/BEGRIFFE

Erzählperspektive aus Sicht einer Figur — oft durch subjektive Kamera oder Voice-Over-Erzählung umgesetzt.

Technische Details Technisch erfordert die Ich-Perspektive spezielle Kamerasysteme: Steadicam-Rigs in Augenhöhe (meist 1,60-1,80m je nach Figur), Body-Mounts oder speziell konstruierte Helmkameras. Die Brennweite orientiert sich am menschlichen Sehfeld von etwa 43-50mm bei Vollformat. Moderne Virtual-Reality-Kameras mit 360°-Aufnahme ermöglichen nachträgliche Anpassungen des Blickwinkels. Bei Actionsequenzen kommen stabilisierte Gimbal-Systeme wie der M?VI Pro zum Einsatz, um natürliche Kopfbewegungen zu simulieren ohne extremes Wackeln.

Geschichte & Entwicklung Die erste konsequente filmische Umsetzung gelang Robert Montgomery 1947 in "Lady in the Lake", wo 80% der 103 Minuten Laufzeit aus Ich-Perspektive gedreht wurden. Gaspar Noés "Enter the Void" (2009) nutzte 143 Minuten komplett aus dieser Sicht. Der Durchbruch für längere Sequenzen kam mit "Hardcore Henry" (2015), gedreht mit GoPro-Kameras und speziellen Rigs. Videospiel-Adaptionen wie "Doom" (2005) integrierten 5-minütige First-Person-Sequenzen als Genre-Referenz.

Praxiseinsatz im Film Klassische Anwendung findet sich in Horrorfilmen wie "Maniac" (2012), wo Elijah Woods Figur 89 Minuten aus Ich-Sicht gezeigt wird. Thriller nutzen die Technik für Verfolgungsjagden ("Strange Days" verwendet 17 zusammenhängende Minuten). Dokumentarfilme setzen Bodycams ein: "The Act of Killing" integriert 23 Minuten Ich-Perspektive der Protagonisten. Die Technik verstärkt Immersion, begrenzt aber Schauspielführung und Montage-Optionen erheblich.

Vergleich & Alternativen Abzugrenzen von der Over-Shoulder-Perspektive, die Figuren teilweise im Bild behält, und klassischen POV-Shots, die nur punktuell eingesetzt werden. Die Semi-subjektive Kamera folgt dicht hinter der Figur (wie in "Following", 1998). Found-Footage nutzt ähnliche Subjektivität, behält aber die Kamera als diegetisches Element. Virtual Reality erfordert echte 360°-Ich-Perspektive mit 8K-Auflösung pro Auge, während traditionelle Filme mit 2K-4K arbeiten.