

Erzählperspektive

Englisch: Point of View

THEORIE/BEGRIFFE

Erzählhaltung, aus der eine Geschichte vermittelt wird. Bestimmt, welche Informationen dem Zuschauer zugänglich sind.

Technische Details Die subjektive Erzählperspektive (POV-Shot) erfordert Kamerawinkel zwischen 15-25° unterhalb der normalen Augenhöhe von 1,70m, um natürliche Sichtverhältnisse zu simulieren. Objektive zwischen 35mm und 50mm Brennweite entsprechen dem menschlichen Sichtfeld von 46°. Bei Over-Shoulder-Aufnahmen beträgt der ideale Schulteranteil im Bild 15-20% der Bildbreite. Technisch unterscheidet man vier Grundtypen: auktoriale Perspektive (allwissende Kamera), personale Perspektive (an eine Figur gebunden), neutrale Perspektive (beobachtend) und Ich-Perspektive (subjektive Kamera). Multi-perspektivische Erzählungen verwenden typischerweise 3-5 verschiedene Blickwinkel pro Sequenz. Geschichte & Entwicklung D.W. Griffith etablierte 1915 in "Birth of a Nation" erstmals systematische Perspektivwechsel als narratives Mittel. Alfred Hitchcock perfektionierte 1947 in "Spellbound" die subjektive Kamera durch 20-minütige POV-Sequenzen. "Lady in the Lake" (1947) wagte das Experiment einer vollständigen Ich-Perspektive über 103 Minuten Laufzeit. Jean-Luc Godards "Breathless" (1960) brach mit klassischen Perspektivregeln durch Jump-Cuts und unkonventionelle Blickwinkel. Moderne Entwicklungen wie "Hardcore Henry" (2015) nutzen GoPro-Technologie für durchgängige Ego-Perspektive über 96 Minuten. Praxiseinsatz im Film Kubricks "2001" verwendet 143 verschiedene Kameraperspektiven zur Darstellung kosmischer Dimensionen. Scorseses "Goodfellas" wechselt systematisch zwischen Henry Hills subjektiver Sicht und omniszierender Beobachterposition. "The Blair Witch Project" simuliert durch Handheld-Ästhetik authentische Found-Footage-Perspektive. Nolans "Dunkirk" strukturiert drei Zeitebenen über unterschiedliche Perspektiven: Land (eine Woche), See (ein Tag), Luft (eine Stunde). Moderne Serien wie "Mr. Robot" nutzen extreme Unter- und Übersichten zur Charakterisierung psychischer Zustände. Vergleich & Alternativen Erzählperspektive unterscheidet sich von der Kameraführung durch ihre narrative Funktion jenseits rein visueller Gestaltung. Während Montage zeitliche Verhältnisse strukturiert, organisiert Perspektive räumliche und emotionale Zuschauerpositionen. Virtual Reality erweitert klassische Perspektivkonzepte um 360°-Betrachtungswinkel, erfordert jedoch andere narrative Strategien. Interactive Cinema erlaubt Zuschauern die Wahl zwischen verschiedenen Perspektiven, wie Netflix' "Black Mirror: Bandersnatch" demonstriert. Multi-Camera-Setups ermöglichen simultane Perspektivaufzeichnung, erhöhen jedoch Postproduktionsaufwand um 40-60%.