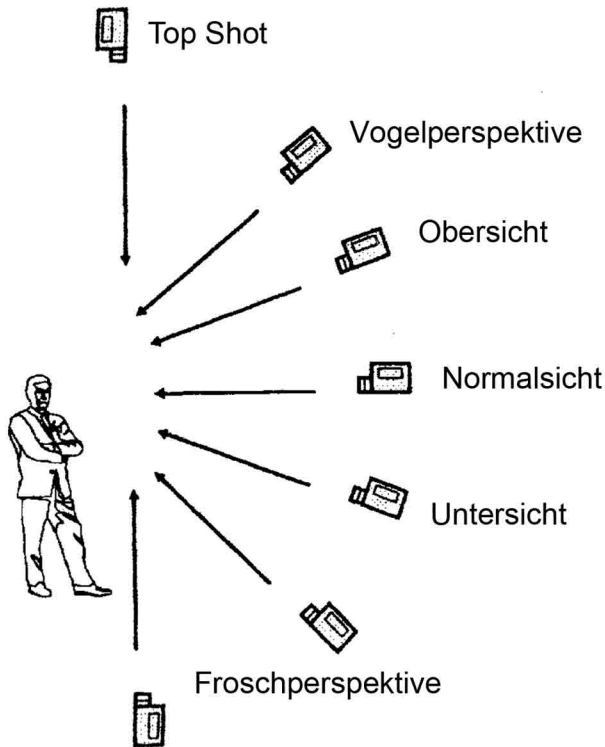


# Handout: Kameraperspektiven und -haltungen



Textquelle:  
Steinmetz, Prof. Dr. Rüdiger. DVD: „Film- und  
Fernsehästhetik in Theorie und Praxis“. Leipzig 2001.  
Bildquelle:  
[http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/  
hoerbuerger\\_krieg/hoerbuerger\\_krieg\\_html\\_m6497feaf.png](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hoerbuerger_krieg/hoerbuerger_krieg_html_m6497feaf.png)

## a) Beobachtende Kamera

Kamera als Vermittler zwischen Betrachter und vor-filmischer Wirklichkeit  
statisch oder motiviert bewegt

## b) Lebende Kamera | Living Camera

Kamera übernimmt aktive/expressive Rolle, blickt ‚selbstständig‘ auf  
vor-filmische Wirklichkeit; übernimmt den Blick einer Figur; PointOfView (POV)

## c) Kombination

tritt in der Regel auf

## Handkamera

erzeugt Authentizität; kombiniert fast alle Kamerabewegungen; Material ist stockend,  
unruhig und weniger perfekt, dafür lebendiger; erzeugt Eindruck von Zufälligkeit

## Zoom | Gummilinse | Varioobjektiv | Transfocator

**!Absolutes NoGo!**, weil sich nur Größenverhältnisse verändern, nicht die Perspektive;  
Zooms sind wie Fahrten auf zwei-dimensionale Gemälde; höchst künstlich

Varioobjektive sind dazu da, um SCHNELL die geeignete Einstellungsgröße zu wählen