



# M4 Kameraeinstellungen oder: Wie filme ich mit meinem Handy?

1



## Kameraeinstellung

Eine Kameraeinstellung wird durch das Verhältnis zwischen der Person im Bild zu ihrer Umwelt bzw. den Raum um sie herum definiert. Ein Beispiel ist die sogenannte Totale: Die Person ist genauso zu sehen, wie der gesamte Ort des Handlungs-geschehens - wir könnten auch von einer totalen Sicht sprechen.



Grafik: Canva

Kameraperspektive	Erklärung	Beispiel
<b>Totale (T)</b> (Establishing Shot)	Zeigt eine Person in einer weiten Umgebung, wodurch eine Distanz zum Geschehen entsteht.  Führt häufig einen Schauplatz einer Handlung ein, gibt also einen Überblick über das Geschehen.	
<b>Halbtotale (HT)</b> (Full Shot)	Zeigt die Person von Kopf bis Fuß bildfüllend. Der Zuschauer kann sich Personenkonstellationen bewusst machen und im Raum orientieren, wobei das Augenmerk auf den Personen liegt.	
<b>Amerikanische (A)</b> (Three Quarter Shot)	Zeigt die Personen vom Kopf bis zur Hüfte, wodurch Mimik und Gestik gleichermaßen gut zu sehen sind. Besonders in Begegnungssituationen oder im Duell bei Westernfilmen wird die Einstellung verwendet.	
<b>Halbnähe (HN)</b> (Head & Shoulder)	Zeigt eine Person von der Hüfte (bzw. Bauch) bis zum Kopf.  Wird häufig bei zwei sich nahestehenden Figuren genutzt oder um eine Figur in einer Handlung zu zeigen.	
<b>Großaufnahme (G)</b> (Close-Up)	Zeigt das Gesicht einer Person, meist vom Kinn bis zur Stirn (mitte).  Häufig zu Höhepunkten von Handlungen oder Dialogen. Das Mienenspiel rückt deutlich in den Vordergrund.	
<b>Detail (D)</b> (Extreme Close-Up)	Zeigt ein isoliertes Detail einer Person oder eines Gegenstandes, das für den Fortgang bzw. das Verständnis der Handlung wichtig ist.  Wird auch häufig zur Visualisierung von Gedanken eingesetzt.	
<b>Vogelperspektive (V)</b>	Die Kamera befindet sich in einer höheren Position als der Mensch oder Gegenstand.  Die Figur wirkt dadurch winzig und wird in einen starken räumlichen Kontext gestellt.	
<b>Normalperspektive (N)</b>	Die Kamera befindet sich auf Augenhöhe und entspricht somit der alltäglichen Wahrnehmung.  Die Figur wird auf neutraler Ebene betrachtet.	
<b>Froschperspektive (F)</b>	Die Kamera schaut von unten nach schräg oben. Die dargestellten Figuren oder Gegenstände wirken riesig und übermächtig.	

Grafiken: Alle animierten Bilder sind mit dem Tool Magic Poser von Woobat Studios erstellt. Link: <https://webapp.magicposer.com/>

## Aufgaben



1

Schau dir zunächst die verschiedenen Kameraeinstellungen, ihre Perspektiven und ihre Effekte an, die unten abgebildet sind.

2

Schau dir nun die hinter den QR-Codes befindlichen Kurzvideos/Reels an. Welche Kameraeinstellungen kannst du identifizieren? Und welchen Effekt haben sie auf dich? Gibt es Kameraeinstellungen, die neu sind? Schreibe deine Notizen in die Lücken.

	Beispiel 1: Sophie Scholl 	Beispiel 2: KeineErinnerungskultur 	Beispiel 3: Reenactment als römischer Legionär (bis Min. 1:00) 
Kameraeinstellungen und Kameraperspektiven			
Besonderes, Neues			
Effekte			