Schwenken
...ist das Drehen um die Hochachse von links nach rechts oder umgekehrt

Neigen
...ist eine Drehbewegung um die Querachse von oben nach unten oder umgekehrt

Rollen
...ist eine Drehung um die Längsachse der Kamera

Der **Schwenk** ist die häufigste Form der Grundbewegungen, zusammen mit dem **Neigen** kann auf diese Weise z.B. ein sich bewegendes Objekt verfolgt werde. Auf die Zuschauer*innen wirken diese beiden Arten der Bewegung meist natürlich, da auch wir unsere Blickrichtung durch Schwenken und Neigen des Kopfes verändern können, während uns das **Rollen** eher schwer fallen dürfte. Aus diesem Grund sorgen Sequenzen, in denen die Kamera rollt oft zunächst für Irritation und evozieren eine erhöhte Aufmerksamkeit bei den Zuschauer*innen.

Kamerabewegung ist das Drehen der Kamera um eine Achse am selben Ort.

Arten des Kameraschwenks

Begleitender Kameraschwenk

Dabei begleitet die Kamera bewegte 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. Fotografisches Gegenstück ist das Mitziehen.

Langsamer Kameraschwenk

Der langsame Kameraschwenk 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 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.

Schneller Kameraschwenk

Diese Art des Schwenks ist so gut wie nie ziellos, sondern weist den Zuschauer auf gewisse 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 *[Rißschwenk, Wischer, swish pan, whip pan]*

Beim Reißschwenk wird die Kamera vor oder nach einer ruhigen Einstellung sehr schnell horizontal herumgerissen. Dadurch werden zwei Motive verbunden, ohne dass der dazwischenliegende Raum klar erkennbar ist. Mit diesem Schwenk können hektische, nervöse Wirkungen erzielt und Ortswechsel angedeutet werden. Häufig verwendet man ihn, um aus einer Einstellung in eine andere Szene zu wechseln. An einen Reißschwenk, der am Ende einer festen oder normal geschwenkten Einstellung ansetzt, lässt sich fast unbemerkt ein weiterer in der gleichen Richtung anschneiden, der dann wiederum auf einem Stand enden kann. Der Reißschwenk soll beim Zuschauer einen „Augenkitzel" bewirken und löst seinen Orientierungsreflex aus.

Quellen: https://filmanalyse.at/grundlagen/mise-en-image/#1411_schwenken_neigen_rollen und https://de.wikipedia.org/wiki/Kameraschwenk, 03.03.2024

Kamerafahrten

Handkamera

Handkamera bedeutet im Grunde nur, dass die Kamera vom Kameramann ohne zusätzliche Befestigung geführt wird, d.h. in der Regel liegt sie auf der Schulter auf. Dadurch entsteht, ganz gleich wie ruhig die Kamera geführt wird, immer ein gewisser Verwacklungseffekt, der mehr oder weniger Unruhe ins Bild bringt, der Handkamera-Effekt.

Steadycam

Bei der *Steadycam* handelt es sich um eine Apparatur, an der die Kamera befestigt und die am Körper des Kameramanns festgeschnallt wird. Aufgrund der ausgeklügelten Verteilung von Gewichten und der Konstruktion des Metallgestänges ermöglicht die Steadycam eine ruhige und extrem flexible Kameraführung, ohne einen Handkamera-Effekt zu erzeugen.
Die *Steadycam* wurde in 1970er Jahren entwickelt und auch schon vereinzelt in Filmen eingesetzt. Die erste *Steadycam-Aufnahme* in einem Kinofilm ist eine Eintellung aus *Bound for Glory* (USA 1976, Regie: Hal Ashby).

Snorricam

Eine weitere spezifische Ästhetik der Kamerafahrt kann mit der sogenannten *Snorricam* erzeugt werden. Die Kamera wird mit einer Apparatur am Körper des Schauspielers befestigt. Dadurch bewegt sie sich mit dem Körper gleichmäßig mit. Die Besonderheit besteht darin, dass der Abstand zwischen Kamera und Objekt immer exakt eingehalten wird und jede Bewegung des Körpers von der Kamera quasi nachvollzogen wird.

Dolly

Ein *Dolly* ist ein Kamerawagen, der mit oder ohne Schienen eingesetzt werden kann. Es existieren verschiedene technische Umsetzungen mit jeweils drei oder vier Rädern, verschiedenen Möglichkeiten, die Kamera auch auf dem Dolly zu bewegen, Eignung ohne Schienen auch auf nicht ganz ebenem Grund Fahrten zu realisieren, etc.

Kamerafahrt ist das Fahren mit der Kamera durch den Raum.

weiters

Kameras können auch auf Kränen *(Krankamera)* oder Hebebühnen montiert sein, entlang von Spannseilen laufen *(Seilkamera)* auf Fahrzeugen, Flugzeugen, Hubschrauber oder Drohnen *(Kameradrohnen)* befestigt sein.

Tracking Shot

Beim *Tracking Shot [to track = verfolgen]* folgt die Kamera einem Objekt oder einer Person, behält sie so zu sagen im Auge. Verfolgte Person oder verfolgtes Objekt bleibt im Verhältnis zum Bildausschnitt in relativer Ruhe.

Die entfesselte Kamera

Als Begründer der *entfesselten Kamera* gilt der deutsche Kameramann **Karl Freund**, der in *Der letzte Mann* erstmals Kameras auf Schienen und anderen Vorrichtungen sowohl horizontal als auch vertikal bewegte sowie Flugaufnahmen mittels Kamerakränen durchführte, wodurch die filmische Ausdrucksweise ungemein bereichert wurde. Auch **Buster Keatons** Film *The Cameraman* von 1928 gilt als Beispiel einer sehr frühen Kamerafahrt: Etwa in der Mitte des Films rennt Keaton vier Stockwerke eines Hauses hinab, während die Kamera ruhig mitfährt, bis in den Keller.

Suggerierte Kamerafahrten

Virtuelle Kamerafahrt

Die *virtuelle Kamerafahrt* ist das Ergebnis von Visualisierungssoftware.

Bullit Time Shot

Eine Variante der simulierten Fahrt ist der *Bullet Time Shot*. Dabei kommen aber sehr viele Digitalkameras, meist im Kreis angeordnet, zum Einsatz, die alle verschiedene Bilder eines Objekts oder einer Szene aufnehmen, aus denen dann ein Bewegtbild zusammengesetzt wird. Populär wurde dieser Effekt durch den Film *The Matrix* (USA 1999, Regie: Lilly Wachowsky/Lana Wachowski).

Suggerierte Fahrt mit einem Zoom-Objektiv

Mit Zoom-Objektiven können während des Filmens die Brennweiten verändert werden. Das bedeutet, dass man von einer weitwinkligen Aufnahme, die einen großen Ausschnitt der präfilmischen Welt zeigt fließend zu einer Telebrennweite übergehen kann. Der visuelle Abstand zu den Objekten verändert sich dadurch und man könnte so eine Aufnahme auch als *simulierte Fahrt* bezeichnen, da sich die Kamera physisch dabei aber nicht bewegt, gehört der Zoom streng genommen jedoch nicht zu den Kamerafahrten. Im Grunde ändert sich nur der visuelle Abstand der Objekte zueinander. Bei Teleobjektive werden die Objekte visuell näher herangeholt. Dadurch verringert sich die Tiefenschärfe und die Objekte scheinen sich dichter hintereinander zu befinden. Im Weitwinkelbereich wird die Tiefenschärfer größer. Dadurch scheinen sich die Objekte weiter voneinander weg zu befinden.

Echte Fahrt und Zoom können auch kombiniert werden *(Vertigo-Effekt).*

Quellen: https://filmanalyse.at/grundlagen/mise-en-image/#142_techniken_der_kamerafuehrung und https://de.wikipedia.org/wiki/Kamerafahrt 04.03.2024