

360-Grad-Fahrt

Englisch: 360 Shot

KAMERA/BEGRIFFE

Kamerafahrt, die das Subjekt in einer vollständigen 360-Grad-Kreisbewegung umrundet, während es im Bildzentrum bleibt.

Überblick Der 360 Shot (auch 360-Grad-Fahrt, 360-Tracking-Shot oder vollständiger Arc Shot) ist eine Kamerabewegung, bei der die Kamera das Subjekt in einer kompletten Kreisbewegung um 360 Grad umrundet. Das Subjekt bleibt dabei in der Regel stationär und im Zentrum der Bildkomposition, während die Kamera es vollständig umfährt. Der Begriff leitet sich vom Arc Shot ab (von engl. arc = Bogen): Während ein klassischer Arc Shot nur einen Teilbogen beschreibt, schließt der 360 Shot den Kreis vollständig. Eingesetzt wird die Bewegung, um ein Subjekt heroisch zu überhöhen, Spannung in Konfrontationen aufzubauen, den umgebenden Raum zu etablieren oder beim Zuschauer Desorientierung, Schwindel und emotionale Intensität zu erzeugen. Durch das Isolieren des Subjekts vom wechselnden Hintergrund lenkt die kontinuierliche Bewegung die Aufmerksamkeit auf die zentrale Figur. Technik und Equipment Für eine saubere Ausführung wird typischerweise eines der folgenden Mittel eingesetzt: Kreis-Dolly / gebogenes Schienensystem (Curved Track): Die Kamera läuft auf einem kreisförmig verlegten Gleis um das Subjekt und hält die Bildebene ruhig. Steadicam: An Locations ohne Schienen wird die Bewegung freihändig mit einem stabilisierten Trägersystem ausgeführt. Gimbal: Elektronisch stabilisierte Aufhängungen ermöglichen flüssige Umkreisungen ohne festen Aufbau. Die Bildhöhe kann während der Fahrt variiert werden, um den desorientierenden Effekt zu verstärken; ebenso lässt sich die Drehrichtung mitten in der Bewegung umkehren. Eine bekannte technische Sonderform ist der Bullet-Time-Effekt aus The Matrix , bei dem rund 120 Standkameras kreisförmig um das Subjekt angeordnet und die Einzelbilder per Interpolation zu einer flüssigen Umrundung zusammengesetzt wurden. Einsatz am Set Eine bewährte Vorgehensweise teilt die Umrundung in vier Quadranten ein: Indem jeder Quadrant gestalterisch gefüllt wird, betont man die kreisförmige Bewegung. Bewegen sich Kamera und Subjekt gleichzeitig, erfordert die Ausführung präzise Abstimmung zwischen Kamerateam und Darsteller. Wegen der vollständigen Umrundung muss die Beleuchtung rundherum konsistent sein und das Set 360 Grad rund ausgeleuchtet werden, ohne dass Stative, Leuchten oder Crew ins Bild geraten. Bekannte Beispiele The Avengers (2012): Umkreisung der versammelten Helden als Moment der Einheit. The Dark Knight : Vollständige Umrundung zur Steigerung der Bedrohung. Moonlight : Eröffnungsszene, die den unruhigen Geisteszustand einer Figur spiegelt.