

Bogenfahrt / Kreisfahrt

Englisch: Arc Shot / Circumnavigation Shot

KAMERA/BEGRIFFE

Eine Kamerabewegung, die auf einem gekrümmten oder kreisförmigen Weg um ein Subjekt herum fährt und den Blickpunkt progressiv verändert, um räumliche Beziehungen zu offenbaren und die Zuschauerperspektive zu verschieben.

Technische Details Klassische Bogenfahrten werden mit gebogenen Dolly-Schienen realisiert, die einen Radius zwischen 3 und 12 Metern aufweisen. Moderne Steadicam-Systeme ermöglichen Bogenbewegungen mit variablem Radius, während Kamerakräne Bögen bis zu 25 Meter Durchmesser ausführen können. Die Standardgeschwindigkeit liegt bei 0,5 bis 2 m/s, abhängig von der gewünschten dramatischen Wirkung. Technocrane-Systeme erreichen dabei Präzisionswerte von ± 2 cm bei der Bahnführung. Drei Hauptvarianten dominieren: die Reveal-Bogenfahrt (enthüllt schrittweise Bildelemente), die Umfahrung (kompletter 360°-Kreis) und die Parallax-Bogenfahrt (nutzt Tiefenstaffelung zwischen Vorder- und Hintergrund). Geschichte & Entwicklung Friedrich Wilhelm Murnau setzte 1924 in "Der letzte Mann" erstmals eine vollständige Bogenfahrt mittels eines speziell konstruierten Schienensystems ein. Die Technik wurde 1927 durch Abel Gances "Napoleon" perfektioniert, der dreifache Schienenbögen für Schlachtszenen verwendete. Orson Welles etablierte 1941 mit "Citizen Kane" die Bogenfahrt als narratives Stilmittel, indem er 270°-Fahrten um den Kamin im Xanadu-Salon realisierte. Die Digitalisierung brachte 1993 mit Motion-Control-Systemen millimetergenaue Wiederholbarkeit. Seit 2010 ermöglichen Gimbal-Systeme auf Schienenfahrzeugen komplexe Bogenbewegungen mit gleichzeitiger Pan/Tilt-Steuerung. Praxiseinsatz im Film Stanley Kubrick verwendete in "2001: Odyssee im Weltraum" (1968) 180°-Bogenfahrten um die rotierende Raumstation, um Schwerelosigkeit zu visualisieren. Martin Scorsese realisierte in "Goodfellas" (1990) die berühmte Copacabana-Sequenz als 214-sekündige Bogenfahrt durch Küche und Restaurant. Die Russo-Brüder setzten in "Avengers: Endgame" (2019) 360°-Kamerakreise um kämpfende Superhelden ein. Bogenfahrten erfordern präzise Fokus-Pulling, da sich die Entfernungen kontinuierlich ändern. Die Beleuchtung muss den gesamten Bewegungsradius abdecken, was den Lichtaufwand um durchschnittlich 40% erhöht. Vergleich & Alternativen Während Parallelfahrten (Tracking Shots) die Kamera parallel zum Objekt bewegen, verändert die Bogenfahrt konstant den Betrachtungswinkel. Schwenkbewegungen (Pan) rotieren um die Kameraachse, nicht um das Objekt. Kameraflüge mit Drohnen bieten seit 2015 dreidimensionale Bogenbewegungen, erreichen jedoch nicht die Präzision schienengeführter Systeme. Moderne Alternativen umfassen Bolt-Kamerasysteme (computergesteuerte Roboterarme) und Spidercam-Installationen für Bögen in der Vertikalen. Virtual-Reality-Produktionen verwenden volumetrische Bogenfahrten mit 48 synchronisierten Kameras entlang eines 8-Meter-Kreises.