

Drive-by-Shooting

Englisch: Drive-by Shooting

REGIE

Action aus fahrendem Fahrzeug gefilmt — Schüsse, Verfolgung oder Aggression vom Auto aus. Standard in Gangstern-, Thriller- und Actionfilmen.

Eine Szene, bei der der Protagonist aus einem fahrenden Auto heraus schießt — oder umgekehrt jemand auf ein Auto feuert — ist kein reiner Stunt, sondern eine regietechnische Herausforderung, die Kamera-Positionierung, Fahrzeugdynamik und Schnitt-Rhythmus vereint. Drive-by-Shooting ist weniger eine Technik als vielmehr eine narrative Action-Situation, die verlangt, drei Bewegungsebenen gleichzeitig zu kontrollieren: das fahrende Fahrzeug, den Schützen darin und die Kamera, die beides erfasst. In der Praxis lassen sich mehrere Setup-Varianten unterscheiden. Die klassische Rig-Kamera sitzt auf dem Fahrzeug selbst — montiert auf Magnethaltern, Suction-Cups oder einem Crane-Arm. Das gibt scharfe Fahrzeug-Inszenierung, aber die Umgebung wird zum visuellen Chaos. Alternativ fährt ein Chase-Vehicle parallel, auf dem die Kamera sitzt — deutlich aufwendiger, aber kontrollierter. Oder Helmkameras oder Mounted-Rigs an Schulter und Waffe des Schützen schaffen Subjektivität. Die Entscheidung hängt davon ab, ob Beschleunigung und Rauheit gefragt sind (Rig auf dem Auto) oder Klarheit und Choreografie (parallele Chase). Beim Drehen ist Sicherheit nicht verhandelbar — eine Abstimmung zwischen AD und Stunt-Abteilung. Die Geschwindigkeit wirkt sich dramatisch auf die Optik aus: 20 km/h wirkt langsam und kontrolliert, 60 km/h sieht chaotisch und gefährlich aus. Der Schnitt-Rhythmus entscheidet über die emotionale Wirkung. Kurze, gestaffelte Schnitte (Subjektive des Schützen, Medium des fahrenden Autos, Reaktion des Ziels) erzeugen Stress. Längere, durchgehende Takes wirken realistischer und roher. Sound-Design ist hier entscheidend — Motorengeräusche, Reifenquietsch, Waffe, Scheiben-Bruch müssen in einem räumlichen Verhältnis stehen, sonst wirkt die Szene künstlich. Häufig verbindet sich Drive-by-Shooting mit Verfolgungsfahrten (Chase-Sequenz) oder Establishing-Shots aus der Luft (Drohne/Helikopter), um Kontext zu schaffen. Im Schnitt wird genug Cutaway-Material benötigt — Fußgänger, die ausweichen, beschädigte Fassaden, die Reaktion des angesteuerten Ziels — um Abwechslung zu haben und Timing-Probleme zu kaschieren. Je authentischer Fahrzeugtechnik und Ballistik behandelt werden, desto weniger wirkt die Szene wie eine Cartoon-Action.