

Pivot

KAMERA/TECHNIK

Referenzpunkt im Color Grading um den herum Anpassungen erfolgen.

Überblick Als Pivot (deutsch: Drehpunkt, Dreh- oder Schwenkachse) wird in Kamera- und Grip-Technik der feste Punkt bzw. die Achse bezeichnet, um den sich ein Gerät dreht, während seine Position im Raum erhalten bleibt. Der Begriff beschreibt keine eigenständige Produktklasse, sondern ein mechanisches Grundprinzip, das vielen Bewegungen und Verstellungen am Set zugrunde liegt. Im Kamerakontext sind die beiden klassischen Pivot-Bewegungen der horizontale Schwenk (Pan) und die vertikale Neigung (Tilt): Die Kamera bleibt am Ort, dreht sich aber um eine vertikale bzw. horizontale Achse. Im Grip-Bereich bezeichnet Pivot die beweglichen Gelenke, über die Arme, Zangen und Köpfe verstellt und arretiert werden. Pivot in der Kamerabewegung Beim Schwenk und bei der Neigung ist der Stativkopf der Drehpunkt. Wo genau dieser Pivot liegt, beeinflusst die Bildwirkung: Pan (Schwenk): Drehung um eine vertikale Achse, Kameraposition bleibt fest. Tilt (Neigung): Drehung um eine horizontale Achse, häufig für Auf- und Abblicke oder Point-of-View. Nodal Point / Knotenpunkt: Liegt der Drehpunkt im optischen Knotenpunkt des Objektivs, entsteht bei Schwenks keine Parallaxe zwischen Vorder- und Hintergrund – eine Voraussetzung für viele VFX- und Panorama-Aufnahmen. Pan und Tilt können gleichzeitig ausgeführt werden; bei Gimbals und Remote-Köpfen kommt zusätzlich die Roll-Achse hinzu. Pivot in Grip- und Stativtechnik Verstellbares Grip-Equipment besitzt definierte Pivot-Punkte, die Drehung erlauben und per Hebel oder Knebel arretiert werden. Typische Beispiele: Gobo-Head / Knuckle: Der Drehkopf am C-Stand, der Arme, Flags und Modifier um seine Achse schwenkbar hält und durch Reibung fixiert. Magic Arm / Gelenkarm: Mehrere Pivot-Gelenke erlauben Schwenken und Drehen einzelner Segmente, die zentral festgestellt werden. Schwenk-/Neigekopf am Stativ: Definiert die Drehpunkte für die eigentlichen Kamerabewegungen. Einsatz am Set Der Bezug auf den Pivot ist vor allem bei der Planung von Bewegung und Aufbau relevant: Soll ein Schwenk sauber wirken, muss der Drehpunkt korrekt eingerichtet und der Kopf nivelliert sein. Bei VFX-Aufnahmen wird der Pivot bewusst in den Knotenpunkt gelegt, um parallaxefreie Schwenks zu erhalten. Im Grip-Aufbau bestimmen die Pivot-Gelenke, wie flexibel ein Modifier oder eine kleine Leuchte positioniert werden kann, ohne den Stand zu versetzen.