

Objektivrevolver

Englisch: Turret

KAMERA

Drehbare Objektivaufnahme an Filmkameras — mehrere Brennweiten auf einer Achse, schneller Wechsel ohne Drehscheibe. Klassische Technik, heute selten, aber robust.

Der Objektivrevolver begegnet einem auf dem Set heute vor allem aus Archivmaterial oder bei der Arbeit mit älteren 16mm-Kameras — eine drehbare Halterung, auf der drei bis vier Objektive gleichzeitig montiert sind. Statt jedes Mal eine Linse abzuschrauben und eine neue anzusetzen, wird die Revolver-Nase einfach um eine Achse weitergedreht. Im Dreh spart das kostbare Sekunden, wenn die Szene läuft und ein schneller Brennweitenwechsel nötig ist, ohne die Kamera zu senken. Die Halterung sitzt direkt am Kameragehäuse, meist mit vier Positionen (oft 12mm, 25mm, 50mm, 75mm oder ähnliche Standard-Brennweiten). Eine Schnappmechanik oder ein Rastmechanismus rastet jedes Objektiv exakt in die optische Achse ein. Der große Vorteil war die Geschwindigkeit — gerade beim Dokumentarfilm oder in Situations-Drehs, wenn keine Zeit für einen regulären Objektivwechsel bleibt. Auch beim newsreel -Dreh in den 1950ern–70ern war das Standard. Der Nachteil: Die verfügbaren Brennweiten sind auf die montierten Objektive beschränkt. Moderne Zooms machen das weitgehend überflüssig. Der Revolver erzeugt optische Eigenheiten, die manche DoPs bewusst einsetzen. Die Objektivqualität war oft nicht gleich über alle vier Positionen — bei einer alten Arriflex 16 mit abgenutztem Revolver ist ein Positionswechsel häufig sofort sichtbar. Manche Kameras, besonders sowjetische Modelle wie die Krasnogorsk, haben bis heute funktionierende Revolverkonstruktionen, die sich durch hohe Zuverlässigkeit auszeichnen. Für Vintage-Format-Produktionen oder Found-Footage-Ästhetik kann ein alter Revolver-Kamerabody ein bewusstes gestalterisches Mittel sein — nicht aus technischer Not, sondern aus optischer Absicht. Vor dem Wechsel ist die Schärfe neu zu justieren, weil jedes Objektiv auf dem Revolver minimal unterschiedliche Lagen haben kann. Wer mit Film oder alten Kameras arbeitet, muss das einkalkulieren.