

Y-Achse

Englisch: Y-axis

REGIE

Vertikale Bewegungsachse im Bildraum — bestimmt Auf-/Abbewegungen von Kamera oder Objekt. Unterscheidbar von X-Achse (horizontal) und Z-Achse (Tiefe).

Die vertikale Achse des Bildraums — sie regelt, was nach oben oder unten wandert. Kamera, Darsteller, Requisite, Licht — alles, was sich vertikal bewegt, arbeitet auf der Y-Achse. Das Konzept ist notwendig, um Bewegungen präzise zu planen und im Schnitt konsistent zu halten. Ohne klares Verständnis der drei Raumachsen (X horizontal, Y vertikal, Z Tiefe) geht die Kontrolle über die Bildkomposition und die räumliche Logik einer Szene verloren. Praktisch am Set: Wenn der Hauptdarsteller vom Sessel aufsteht, bewegt er sich auf der Y-Achse nach oben. Die Kamera folgt dieser Bewegung mit einem Auf-Schwenk (Tilt Up) — ebenfalls Y-Achsen-Bewegung. Ein Kran, der die Kamera nach oben fährt, nutzt die Y-Achse. Ein Dutch Angle (Schrägstellung des Horizonts) ist keine Y-Achsen-Bewegung, sondern eine Rotation um die Z-Achse. Das ist relevant für die Kommunikation mit dem Kameraassistenten und dem Griff. Im Kontext von Kamerabewegungen ist zwischen reiner vertikaler Fahrt (Crane Up/Down) und kombinierter Bewegung zu unterscheiden: Ein Slider, der gleichzeitig nach oben und zur Seite fährt, nutzt Y- und X-Achse parallel. Im Schnitt muss bekannt sein, welche Achsen in welchem Take aktiv waren — sonst entsteht visuelles Chaos beim Schneiden von Plansätzen. Ein Jump Cut auf der Y-Achse (etwa: Darsteller sitzt, nächster Schnitt steht er) wirkt hart und kann gewollt oder ungewollt sein — eine bewusste Entscheidung, die bereits im Dreh zu treffen ist. Für Tracking Shots und virtuelle Bewegungen (VFX-Planning) ist die Y-Achse essentiell. Zu dokumentieren ist nicht nur, dass sich etwas vertikal bewegt, sondern auch die Geschwindigkeit und der Winkel. Ein langsamer Crane-Pull nach oben erzeugt Ehrfurcht oder Verzweiflung — dasselbe Motiv mit schneller Bewegung wirkt dynamisch oder aggressiv. Die Y-Achse ist nicht nur Geometrie, sondern auch Erzählinstrument.