

Vordergrund

Englisch: Foreground

ART/BEGRIFFE

Bildbereich zwischen Kamera und Hauptmotiv — dient der räumlichen Tiefenstaffelung und visuellen Komposition.

Technische Details Bei einer Brennweite von 35mm und Blende f/2.8 liegt die hyperfokale Distanz bei etwa 6 Metern, wodurch Vordergrundelemente unter 3 Metern gezielt unscharf gesetzt werden können. Moderne Kinokameras nutzen Sensoren im Super35-Format (24,89 × 18,66mm), die bei 50mm Brennweite einen Vordergrundbereich von 60° horizontalem Sichtfeld erfassen. Split-Diopter-Filter ermöglichen gleichzeitige Schärfe von Vorder- und Hintergrund trotz geringer Schärfentiefe. Focus-Pulling zwischen Vordergrund und Hauptebene erfordert präzise Distanzmessungen und erfolgt standardmäßig mit Follow-Focus-Systemen bei Markierungen von 0,6m bis 3m. **Geschichte & Entwicklung** Orson Welles etablierte 1941 mit "Citizen Kane" die bewusste Vordergrundgestaltung durch extreme Weitwinkel-Aufnahmen und Tiefenschärfe. Gregg Toland nutzte erstmals systematisch Schärfentiefe von 0,9m bis unendlich bei Blende f/8. Die Nouvelle Vague der 1960er Jahre veränderte den Vordergrundeneinsatz durch handheld-Kameraführung und spontane Objektintegration. Digitale Kameras seit den 2000ern ermöglichen präzises Vordergrund-Compositing durch Clean Plates und erweiterte Tiefenschärfe-Kontrolle mittels Focus-Stacking. **Praxiseinsatz im Film** Sergio Leone nutzte in "Spiel mir das Lied vom Tod" (1968) extreme Close-ups von Händen und Gesichtern als Vordergrundmasse zur Dramaturgie-Verstärkung. Ridley Scott platzierte in "Blade Runner" (1982) systematisch Dampf, Neon-Reflexionen und Architekturelemente im Vordergrund für atmosphärische Dichte. Moderne Blockbuster wie "Mad Max: Fury Road" (2015) verwenden praktische Vordergrundelemente bei 120fps-Aufnahmen für kinetische Energie. Der Workflow umfasst Vordergrund-Blocking während der Vorvisualisierung, präzise Distanzmessungen am Set und separate Belichtungsmessungen für jede Bildebene. **Vergleich & Alternativen** Vordergrund unterscheidet sich vom Mittelgrund (3-10m Kameraentfernung) durch stärkere perspektivische Verzerrung und häufigere Unschärfe-Anwendung. Rack-Focus verschiebt die Aufmerksamkeit zwischen den Ebenen, während Split-Focus beide Bereiche gleichzeitig scharf abbildet. CGI-Vordergründe ersetzen zunehmend praktische Elemente, besonders bei VFX-lastigen Produktionen, verlieren jedoch die natürliche Lichtinteraktion und Tiefenwirkung physischer Objekte.