Bild-in-Bild

Englisch: Picture in Picture

SCHNITT/BEGRIFFE

Kleineres Bild wird in das Hauptbild eingeblendet — zeigt gleichzeitige Reaktionen oder Telefonpartner ohne Schnitt.

Technische Details Das überlagerte Fenster nimmt typischerweise 15-25% der Gesamtbildfläche ein und wird standardmäßig in einer der vier Bildecken positioniert. In der digitalen Postproduktion werden beide Videospuren als separate Layer behandelt, wobei das Picture-in-Picture-Element eine Alpha-Transparenz von 100% behält und durch Keyframes animiert werden kann. Moderne NLE-Systeme wie Avid Media Composer oder Adobe Premiere unterstützen bis zu 32 simultane Video-Layer für komplexe Multi-Bild-Kompositionen. Die Auflösung des eingebetteten Bildes wird meist auf 480x270 Pixel (bei 1080p-Material) oder 640x360 Pixel reduziert, um Renderzeiten zu optimieren. Geschichte & Entwicklung Die erste kommerzielle Anwendung erfolgte 1976 durch Sony mit dem Trinitron-Fernseher KV-1201, der zwei Tuner für simultane Programmdarstellung besaß. Brian De Palma etablierte 1973 mit "Sisters" die cinematographische Nutzung durch Split-Screen-Montagen mit überlappenden Bildelementen. Die digitale Revolution der 1990er Jahre ermöglichte präzisere Kontrolle: James Cameron nutzte 1991 in "Terminator 2" erstmals computergenerierte Picture-in-Picture-Effekte für die HUD-Darstellung des Terminators. Seit 2010 integrieren Streaming-Plattformen wie Netflix die Technik für "X-Ray"-Features und Bonusmaterial-Einblendungen. Praxiseinsatz im Film Brian De Palma perfektionierte die Technik in "Carrie" (1976) und "Dressed to Kill" (1980) für simultane Handlungsstränge. Quentin Tarantino verwendete sie in "Kill Bill Vol. 1" (2003) für Anime-Sequenzen innerhalb der Live-Action-Szenen. Im Thriller-Genre ermöglicht sie Telefongespräche ohne Schnitt zwischen den Gesprächspartnern, wie in "Phone Booth" (2002). Der Workflow erfordert exakte Timecode-Synchronisation beider Quellen und separate Farbkorrektur für optimale Bildbalance. Nachteile entstehen durch reduzierte Bildschärfe des eingebetteten Materials und potenzielle Aufmerksamkeitsverteilung beim Zuschauer. Vergleich & Alternativen Im Gegensatz zum Split-Screen teilen sich beim Picture-in-Picture die Bildelemente keine gemeinsame Trennlinie, sondern überlagern sich räumlich. Multi-Cam-Editing nutzt ähnliche Prinzipien, wechselt jedoch zwischen den Quellen statt sie zu kombinieren. Moderne VR-Produktionen verwenden "Floating Windows" als dreidimensionale Weiterentwicklung. Green-Screen-Compositing bietet flexiblere Gestaltungsmöglichkeiten, erfordert jedoch aufwendigere Vorproduktion. Bei dokumentarischen Formaten bleibt Picture-in-Picture Standard, während narrative Filme zunehmend auf nahtlose Compositing-Techniken setzen.