

Geteilter Bildschirm

Englisch: Split Screen

SCHNITT/BEGRIFFE

Teilt das Bild in mehrere Bereiche, um gleichzeitig verschiedene Handlungen oder Perspektiven zu zeigen.

Technische Details Split Screens entstehen durch Mehrfachbelichtung des 35mm-Films mit präzisen Masken oder seit den 1970ern durch optische Drucker. Bei vertikaler Teilung belichtet man zunächst die linke Bildhälfte bei abgedeckter rechter Seite, anschließend umgekehrt. Moderne digitale Systeme arbeiten mit exakten Pixelgrenzen – bei 4K-Material (4096×2160) entstehen bei vertikaler Teilung zwei Felder zu je 2048×2160 Pixeln. Häufige Varianten: Zweifach-Split (vertikal/horizontal), Vierfach-Grid, asymmetrische Teilungen (70:30) oder Triptychon-Anordnungen mit drei Feldern. Geschichte & Entwicklung Abel Gance nutzte 1927 in "Napoleon" erstmals systematisch geteilte Bildschirme mit seinem Triptychon-Verfahren auf drei 35mm-Leinwänden. Brian De Palma perfektionierte die Technik in den 1970ern mit "Carrie" (1976) und "Dressed to Kill" (1980), wo er bis zu vier simultane Handlungsstränge zeigte. Die TV-Serie "24" (2001-2010) etablierte den Multi-Split als Markenzeichen mit bis zu sechs gleichzeitigen Fenstern. Quentin Tarantino reaktivierte 2003-2004 mit "Kill Bill" den klassischen Zweifach-Split für Telefongespräche. Praxiseinsatz im Film Telefongespräche zeigen beide Gesprächspartner simultan ohne Schnitt-Gegenschnitt – wie in "Pillow Talk" (1959) oder "Kill Bill Vol. 1". Parallele Handlungen verdichten Spannung: In "Carrie" überschneiden sich Prom-Vorbereitungen mit dem Racheplan. "24" nutzte Splits für Echtzeit-Erzählung über 24 Stunden. Der Workflow erfordert präzise Planungsphase, da beide Bildteile gleichwertig komponiert werden müssen. Nachteil: reduzierte Bildgröße pro Handlungsstrang kann Details verwässern. Vergleich & Alternativen Picture-in-Picture überlagert ein kleineres Bild über das Hauptbild, während Split Screen gleichwertige Felder schafft. Schnitt-Gegenschnitt-Montage zeigt dieselben Inhalte sequenziell statt simultan. Multi-Cam-Setups liefern das Rohmaterial für Splits, sind aber nicht identisch mit der finalen Bildkomposition. Moderne VR-Produktionen verwenden 360°-Splits für räumliche Erzählung. Widescreen-Formate bevorzugen horizontale Teilung (2.35:1), während 16:9-Material meist vertikal geteilt wird.