

Boucle

Englisch: Loop / Film loop

SCHNITT

Endloses Abspielen einer kurzen Sequenz — wird geloopt und so lange wiederholt, bis die gewünschte Länge erreicht ist. Klassisches Verfahren für Hintergrund-Bildschirme und repetitive VFX.

Eine kurze Szene soll sich endlos wiederholen — der Fahrstuhl fährt hoch, der Monitor zeigt Datenströme, die Wellen schlagen gegen die Küste. Statt 30 Sekunden einzeln zu drehen oder zu generieren, wird eine 3-Sekunden-Sequenz geloopt. Das ist die Boucle — das älteste Trick-Verfahren im Schnitt, um Zeit und Budget zu sparen. Im praktischen Workflow wird eine möglichst saubere, in sich geschlossene Szene gefunden oder erstellt. Keine sichtbaren Schnitte, kein Pop am Übergang — der letzte Frame muss nahtlos in den ersten übergehen. Dann wird sie x-mal hintereinander kopiert. Im Schnitt (Premiere, Final Cut, Avid) ist das trivial — Stack, Duplizieren, Ripple-Länge einstellen. Klassisch war das echte Filmtechnik: eine physische Filmboucle, eine Schleife aus Zelluloid, die in die Projektorschleife eingelegt wurde und dann einfach in einer Endlosschleife lief. Der Trick liegt in der Gestaltung des Ausgangsmaterials. Ein Loop funktioniert nur, wenn die Cut-Points unsichtbar sind — oder wenn sie bewusst inszeniert werden (etwa ein kontinuierlicher Kameraschwenk, der sich zirkulär schließt). Für Monitore im Hintergrund, Fernseh-Bildschirme oder Stock-Footage-Hintergründe ist das Standard. Eine Sequenz von 4, 5 oder 8 Sekunden Länge wird durchgespielt — oft sogar mehrfach überlagert mit leicht verzögertem Start, damit es nicht roboterhaft wirkt. Im VFX-Kontext nutzt man Loops für Partikelsysteme, Wasser, Rauch, animierte Texturen — Material also, das keine erkennbare narrative Abfolge hat. Eine 2-Sekunden-Feuer-Animation kann stundenlang wiederholt werden, ohne dass es auffällt. Bei längeren Schleifen oder komplexeren Inhalten (etwa Menschen, die sich bewegen) wird es kritisch — dann ist der Pop sichtbar, der Moment, wo die Wiederholung beginnt. Lösung: mehrere unterschiedliche Loops kombinieren, oder den Loop-Punkt mit Crossfade maskieren. Manche Cutter arbeiten mit Offset-Loops — mehrere gestaffelte Kopien derselben Sequenz, leicht zeitversetzt, überlagert, damit die Wiederholung unsichtbar wird. Heute, mit unendlicher Rechenpower und KI-generierten Assets, ist die reine Boucle weniger notwendig als früher — aber für Budget-Projekte, für Stock-Material und für schnelle Prototypen am Set (etwa Playback auf Monitoren) bleibt sie das Werkzeug der Wahl. Einfach, zuverlässig, funktioniert auf jeder Hardware.