

Howler

SCHNITT

Kontinuitätsfehler, der so offensichtlich ist, dass der Zuschauer ihn sofort bemerkt — falsches Kostüm, unmögliche Raumlogik, Schauspieler-Position springt zwischen Schüssen. Panne, nicht künstlerisch.

Hält ein Schauspieler in Shot A die Kaffeetasse in der rechten Hand und zwei Frames später in Shot B in der linken, ist das ein Howler. Gemeint sind jene Kontinuitätsfehler, die so brutal offensichtlich sind, dass selbst der entspannteste Zuschauer aus dem Film herausgerissen wird. Der Unterschied zu subtileren Sprüngen: Ein Howler schreit regelrecht nach Aufmerksamkeit. Es ist nicht die Art von Fehler, die die Geschichte übertüncht — es ist die Art, die zum Lachen bringt oder zum Fluchen. Am Set entstehen Howler oft aus schlampiger Continuity-Dokumentation oder weil zwischen verschiedenen Takes stunden- oder tagelang Zeit vergeht. Der Schauspieler trägt plötzlich ein anderes Hemd, obwohl die Szene zeitlich unmittelbar folgt. Oder die Raumlogik zerbricht: Ein Auto steht im Master-Shot rechts im Bildraum, in der Close-up von links. Das ist nicht subtil — das ist ein Schlag ins Gesicht des Zuschauers. Im Schnitt fallen solche Fehler oft erst auf, wenn die Footage am Monitor läuft. Dann ist Nachdrehen in der Regel nicht mehr möglich. Die Prävention liegt in zwei Bereichen: Erste, die Set-Fotografie — der Script-Supervisor muss Polaroids von jeder Einstellung machen, Schauplatz-Details und Requisiten-Positionen dokumentieren. Zweite, die Schnitt-Kontrolle — beim Rough Cut sind die Match-Cuts zu überprüfen, besonders bei Schnitten über Einstellungen hinweg, wo Continuity abbricht. Manche Produktionen bauen Continuity-Pages direkt in den Schnittplatz ein, damit beim Assemblieren immer Referenzen verfügbar sind. Ein klassisches Beispiel: Eine Dinner-Szene, in der der Protagonist in fünf verschiedenen Einstellungen saß — einmal rechts vom Tisch, einmal Mitte, einmal links. Kein Schnitt kann das reparieren, ohne die Szene völlig zu zerstören. Solche Fälle enden mit einem Umschnitt und Tagen Nachbearbeitung. Howler sind nicht nur Peinlichkeiten — sie kosten Zeit und Geld.