

Felix Hasebrink

DIE FILMKULTUR DES MAKING-OF

Dokumentarische Produktionsästhetik
im 21. Jahrhundert



[transcript] Media in Action

Felix Hasebrink
Die Filmkultur des Making-of

Die Open Library Community Medienwissenschaft 2023 ist ein Netzwerk wissenschaftlicher Bibliotheken zur Förderung von Open Access in den Sozial- und Geisteswissenschaften:

Vollspensoren: Technische Universität Berlin / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek der Humboldt-Universität zu Berlin | Staatsbibliothek zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz | Universitätsbibliothek Bielefeld | Universitätsbibliothek Bochum | Universitäts- und Landesbibliothek Bonn | Technische Universität Braunschweig / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek Chemnitz | Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt | Sächsische Landesbibliothek, Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB Dresden) | Universitätsbibliothek Duisburg-Essen | Universitäts- und Landesbibliothek Düsseldorf | Goethe-Universität Frankfurt am Main / Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek Freiberg | Albert-Ludwigs-Universität Freiburg / Universitätsbibliothek | Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen | Universitätsbibliothek der FernUniversität in Hagen | Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg | Gottfried Wilhelm Leibniz Bibliothek - Niedersächsische Landesbibliothek | Technische Informationsbibliothek (TIB) Hannover | Universitätsbibliothek Kassel | Universität zu Köln, Universitäts- und Stadtbibliothek | Universitätsbibliothek Leipzig | Universitätsbibliothek Mainz | Universitätsbibliothek Mannheim | Universitätsbibliothek Marburg | Ludwig-Maximilians-Universität München / Universitätsbibliothek | FH Münster | Universitäts- und Landesbibliothek Münster | Bibliotheks- und Informationssystem (BIS) der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg | Universitätsbibliothek Passau | Universitätsbibliothek Siegen | Universitätsbibliothek Vechta | Universitätsbibliothek der Bauhaus-Universität Weimar | Zentralbibliothek Zürich | Zürcher Hochschule der Künste

Sponsoring Light: Universität der Künste Berlin, Universitätsbibliothek | Freie Universität Berlin | Bibliothek der Hochschule Bielefeld | Hochschule für Bildende Künste Braunschweig | Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden - Bibliothek | Hochschule Hannover - Bibliothek | Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig | Hochschule Mittweida, Hochschulbibliothek | Landesbibliothek Oldenburg | Akademie der bildenden Künste Wien, Universitätsbibliothek | Jade Hochschule Wilhelmshaven/Oldenburg/Elsfleth | ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Hochschulbibliothek | Westsächsische Hochschule Zwickau | Hochschule Zittau/Görlitz, Hochschulbibliothek
Mikrosponsoring: Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden | Deutsches Zentrum für Integrations- und Migrationsforschung (DeZIM) e.V. | Technische Universität Dortmund | Evangelische Hochschule Dresden | Hochschule für Bildende Künste Dresden | Hochschule für Musik Carl Maria Weber Dresden, Bibliothek | Palucca Hochschule für Tanz Dresden – Bibliothek | Filmmuseum Düsseldorf | Universitätsbibliothek Eichstätt-Ingolstadt | Bibliothek der Pädagogischen Hochschule Freiburg | Berufsakademie Sachsen | Bibliothek der Hochschule für Musik und Theater Hamburg | Hochschule Hamm-Lippstadt | Hochschule Fresenius | ZKM Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe | Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig | Hochschule für Musik und Theater „Felix Mendelssohn Bartholdy“ Leipzig, Bibliothek | Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf - Universitätsbibliothek | Universitätsbibliothek Regensburg | Bibliothek der Hochschule Rhein-Waal | FHWS Hochschule Würzburg-Schweinfurt

Felix Hasebrink

Die Filmkultur des Making-of

Dokumentarische Produktionsästhetik im 21. Jahrhundert

[transcript]

Eine erste Fassung der vorliegenden Arbeit wurde im Mai 2023 als Dissertation an der Fakultät für Philologie der Ruhr-Universität Bochum angenommen und am 14. Juli 2023 verteidigt.

Gutachter: Prof. Dr. Oliver Fahle, Prof. Dr. Simon Rothöhler

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.dnbl.de/> abrufbar.



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution 4.0 Lizenz (BY). Diese Lizenz erlaubt unter Voraussetzung der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium für beliebige Zwecke, auch kommerziell.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Erschienen 2024 im transcript Verlag, Bielefeld

© Felix Hasebrink

Umschlagkonzept: Maria Arndt, Bielefeld

Umschlagabbildung: Sören Meffert

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

<https://doi.org/10.14361/9783839471302>

Print-ISBN: 978-3-8376-7130-8

PDF-ISBN: 978-3-8394-7130-2

EPUB-ISBN: 978-3-7328-7130-8

Buchreihen-ISSN: 2749-9960

Buchreihen-eISSN: 2749-9979

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

»...for a film takes place wholly behind the scenes.«

Stanley Cavell: The World Viewed

*»It may be possible to imagine the existence of a moving image as it goes through the process of
being created.«*

Paolo Cherchi Usai: The Death of Cinema

»It's more important to show how we make the show than to actually make it.«

Frankie Muniz in Arrested Development (S03E5)

Inhalt

Einleitung	9
Konjunktur des Making-of	11
Zum Begriff (Film-)Produktion	16
Dokumentarische Produktionsästhetik	21
1. Produktion als Außen	27
Gerahmte Bewegtbilder	29
Produktionsgerät ausklammern	34
Hors-cadre des Raums	42
Making-of – erste Annäherung	47
Hors-cadre der Zeit	52
Making-of – zweite Annäherung	59
Produktion dokumentieren	63
Das hors-cadre anderer Filme zeigen	68
2. Produktion als Rückseite	71
DVD- und Blu-ray-Making-ofs: Grundformen	75
Making-ofs vor der DVD	81
Produktion kommentieren	86
Blicke hinter die Kulissen	93
Produktionsansichten vernähen	98
Exkurs 1: Making-of, ca. 1950–1960	106
Postproduktion	109
Pre-Production	112
Making-ofs nach der DVD	120
Zersetzung und Absicherung	124
3. Produktion als Intervention	127
Un/angemessene Produktionsränder	130
Exkurs 2: Making-of, 1971	138
Hors-cadre-Taktik	143

Mockumentary und Making-of	148
Faking-of-Epistemologie	156
Einmischungen, behind the scenes	163
Go, digital, go!	171
4. Produktion als Performance	175
Making-of online	179
Schweres Gerät	186
Exkurs 3: Making-of, ca. 1985	195
Bilder zerlegen	199
#betweenthelines	207
Dabeisein und mitfilmen	213
Das Außen der Desktop Documentary	219
Performing Production	229
5. Produktion als Nicht-Film	231
Ceci n'est pas un film	233
Making-of und <i>acinéma</i>	241
Exkurs 4: Making-of, 1968	249
Kamerapersonen	252
Footage-Arbeit	262
Slow Production	268
Pause machen	273
Schattenfilme	279
Schlussbetrachtungen	283
Warum jetzt?	286
Making-of-Installationen	291
Inside the Scenes	295
Epilog und Dank	301
Quellenverzeichnis	305
Literatur	305
Audiovisuelle Quellen	333
Abbildungsverzeichnis	357

Einleitung

Paris, im Winter 1907. Die frontale, schwarzweiße Filmaufnahme zeigt einen hohen, hallenartigen Raum. In der Mitte steht eine Gruppe höfisch kostümierter Tänzer*innen. Hinter ihnen ist, schemenhaft, ein Saal im Renaissancestil zu erkennen. Der Saal hat aber keinen Boden – offenbar handelt es sich um eine flache Kulisse. Linkerhand ist ein großer Lichtmast aufgebaut. Qualmende Scheinwerferbatterien strahlen die kostümierte Gruppe an. Die Kamera schwenkt langsam nach rechts, bis ein zweiter, baugleicher Lichtmast ins Bild kommt.

Vor dem Kulissenaufbau herrscht rege Betriebsamkeit. Ein Mann, der seine Augen vor dem gleißenden Licht mit einer schwarzgetönten Brille schützt, läuft geschäftig zwischen den Personen hin und her, verrückt einzelne Paare um wenige Zentimeter, ruft Mitarbeiter*innen Anweisungen zu. Ein zweiter Mann bedient eine klobige, dunkle Box auf einem Stativ. Daneben wird ein zweites Stativ mit einer Fotokamera aufgebaut. Ein Fotograf tritt an den Apparat, hüllt sich in eine schwarze Decke und schießt einige Aufnahmen. Rechts, beim zweiten Lichtmast, nimmt eine Frau Aufstellung. Neben ihr befindet sich ein Gerät mit zwei Schalltrichtern. Die Frau spricht mit dem sonnenbebrillten Mann, der nun einige Einstellungen an dem klobigen Kasten weiter links vornimmt. Als beide Geräte fertig kalibriert scheinen, betätigt die Frau einen Schalter unterhalb der Trichter. Die Personen vor der Saalkulisse beginnen, einen höfischen Tanz aufzuführen.

Der kurze Film, der nur aus der eben beschriebenen Einstellung besteht, trägt den Titel *ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE DANS LES STUDIOS DE BUTTES-CHAUMONT*^{*1}. Er zeigt die Dreharbeiten einer *phonoscène*, die das Gaumont-Studio als Serie von kurzen Tonfilmen zwischen 1902 und 1917 produzierte (Altman 2004, S. 158–166). Der Kasten mit den beiden Trichtern ist das von Léon Gaumont patentierte *Chronophone*, das die Synchronisierung einer Phonographen-Walze mit einem Kinematografen erlaubte. Die derart modifizierte Filmkamera ist der verkabelte, schwere Apparat neben dem linken Lichtmast. Alice Guy ist höchstwahrscheinlich die Frau, die rechts neben dem *Chronophone* steht und das Gerät bei Aufnahmebeginn einschaltet (Abb. 1).

1 Archivarische Filmtitel werden im Folgenden mit einem Asterisk (*) gekennzeichnet. Die genauen Besitznachweise sind im Film- und Medienverzeichnis angegeben.

Was Guy hier in Szene setzt, geht aus dem Kurzfilm nicht hervor. Alison McMahan (2002, S. xiv, 55) vermutet, dass der Film die Dreharbeiten zum Opernfilm *MIGNON* (1906) zeigt. Maurice Gianati (2012, S. 118) geht hingegen davon aus, dass Guy hier den *BAL DES CAPULET* (1907) aus Charles Gounods Oper *Roméo et Juliette* inszeniert. Gianatis Einordnung ist etwas wahrscheinlicher – er kann sich auf ein Drehtagebuch von Guys Kameramann Étienne Arnaud (der Mann mit der Sonnenbrille) und einen historischen Verkaufsschein stützen, der mit einem Standbild der *phonoscène* bedruckt war (Gianati/Lange 2012, S. 213). McMahan und Gianati beziehen sich bei ihrer Rekonstruktion der Produktionsumstände außerdem auf ein historisches Foto, das die Dreharbeiten aus einem ähnlichen Blickwinkel wie der Kurzfilm zeigt. Die Existenz eines solchen Fotos legt nahe, dass auch der Kurzfilm nicht zufällig entstanden ist. Möglicherweise wurde er selbst in frühe Kinoprogramme integriert.

Abb. 1: Frontalansicht der Dreharbeiten einer *phonoscène*.



Quelle: ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE, Still, GP archives.

Ungefähr 100 Jahre später in Los Angeles: ein Schauspieler, gefilmt in einer Halle, die mit Bühnenelementen, Traversen und Kulissenteilen vollgestellt ist. Der junge Mann trägt einen schwarzen Ganzkörperanzug mit neonfarbenen Streifen, dazu einen Helm, aus dem blaue und rote Kabel herausragen. Vor seinem Gesicht ist ein Gestell mit einer kleinen Kamera befestigt. Mit der rechten Hand lässt er eine kurze Gummileine kreisen, als würde er sich mit einem Lasso einem ungezähmten Pferd nähern. Nach einer Weißblende ist eine andere, weitläufige und nun vollkommen leere Halle zu sehen. Im Vordergrund der Aufnahme steht ein fest installierter Bildschirm. Darauf ist eine blaue Figur zu erkennen, die sich mit einer Fangleine vorsichtig an ein drachenähnliches Flugwesen heranpirscht. Hinter dem Bildschirm, inmitten der Halle, nestelt ein Mann an einem verkabelten, tragbaren Monitor herum.

Der beschriebene Ausschnitt aus *CAPTURING AVATAR* (2010, Laurent Bouzereau) dokumentiert das Motion-Capture-Verfahren, das für die Realisierung des 3D-Films *AVATAR* (2009, James Cameron) zum Einsatz kam. In gefilmten Interviews vor und nach den beiden kurzen Einstellungen erläutern der Produzent Jon Landau und der Editor Steven Rivkin, was in den Aufnahmen konkret zu sehen ist. Die erste zeigt den Schauspieler Sam Worthington auf einer Motion-Capture-Bühne, die zweite den Regisseur Cameron, wie er einen Monitor als virtuellen Sucher verwendet. Er sieht auf dem Bildschirm die aufgezeichneten Bewegungsabläufe der Schauspieler*innen, die auf rudimentär gestaltete, digitale Figuren in einer virtuellen Umgebung übertragen wurden (Prince 2012, S. 134–135). Cameron kann die Aufzeichnungen ablaufen lassen und durch Bewegungen des Monitors die gewünschten Blickwinkel auf die Szene festlegen. Rivkin und Landau beschreiben dieses Prinzip, als würden sie über herkömmliches Filmemachen sprechen: Cameron dreht »takes« und blickt durch die »Linse« der virtuellen Kamera, »as if the actor were there and were giving him their performances live« (Landau, TC 01:11:02-01:12:09).

ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE und *CAPTURING AVATAR* trennen ein Jahrhundert Mediengeschichte. Sie unterscheiden sich deutlich, was ihre Laufzeit, ihre technische Machart, ihre Gestaltung und ihre Auswertung angeht. Dennoch gehören beide zur gleichen Genealogie einer bestimmten Sorte von Filmen. *ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE* ist dafür wahrscheinlich eines der ältesten, erhaltenen Beispiele. Im frühen Kino gab es für entsprechende Filme noch keinen eigenen Begriff. Das ist heute anders: Beide, der Kurzfilm und die Dokumentation zu *AVATAR*, können als ein sogenanntes *Making-of* bezeichnet werden.

Konjunktur des Making-of

Die filmische Form des Making-of steht im Zentrum der vorliegenden Studie. Anhand unterschiedlicher Beispiele möchte ich untersuchen, wie Filme auf die Entstehung eines anderen Films Bezug nehmen. Der Fokus liegt darauf, wie ein Making-of die Hervorbringung und Herstellung, also die *Produktion* eines Films dokumentiert. *ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE* und *CAPTURING AVATAR* zeigen, dass diese Dokumentation mit unterschiedlichen filmischen Verfahren realisiert werden kann: etwa als einfache, unkommentierte Aufnahme der Dreharbeiten (*ALICE GUY TOURNE...*), aber auch als Kombination solcher Aufnahmen mit anderen Ansichten von filmischer Produktionsarbeit, begleitet durch zusätzliche Interviews und Voice-over-Erläuterungen, möglicherweise auch in Verbindung mit Ausschnitten des fertigen Films etc. (*CAPTURING AVATAR*). Auf diese Weise bringen Making-ofs unterschiedliche Filmbilder von Filmproduktion hervor. Die Studie soll aufzeigen, wie diese Bilder aussehen, wie sie formal strukturiert sind und welche Beziehungen sie zu den Bildern des produzierten Films unterhalten. Das Interesse dieser Studie ist also ein dezidiert ästhetisches – und damit auch ein filmtheoretisches. Das Ziel besteht darin, eine eigene Ästhetik des Making-of zu beschreiben. Es soll gezeigt werden, wie sich diese Ästhetik in konkreten Filmen niederschlägt, um die Bedeutung dieser Bilder von Filmproduktion für das Medium Film besser zu verstehen.

Die folgende Untersuchung erfindet den Ausdruck ›Making-of‹ nicht neu. Er wird seit geraumer Zeit als Bezeichnung für Filme wie *ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE* und *CAPTURING AVATAR* verwendet. Einschlägige Lexika definieren den Begriff in der Regel nach folgendem Schema (Roy 1999, S. 193; Magny 2004, S. 58; Rauscher 2007; Journot 2011, S. 73): Ein Making-of ist ein »Dokumentarfilm oder eine »Reportage« über die Entstehung eines Films. Meistens werden Making-ofs für eine Fernsehausstrahlung oder eine Home-Video-Auswertung produziert. Sie werden von der Filmindustrie gerne zu Werbezwecken eingesetzt, zuweilen aber auch als eigenständige Kinofilme veröffentlicht. Es existieren außerdem zwei Alternativbezeichnungen, die vor allem in englischsprachigen Definitionen auftauchen. Dort werden Making-ofs häufig als »Featurette« oder »Behind-the-Scenes Film« bezeichnet (Konigsberg 1989, S. 114; Penney 1991, S. 24; Cones 1992, S. 182).² Der Anglizismus ›Making-of‹ ist im Französischen und Deutschen offenbar etwas geläufiger – und zwar ungefähr seit den 1990er-Jahren, als die ersten lexikalischen Definitionen erschienen.

Der Veröffentlichungszeitpunkt der Lexikoneinträge verrät, dass Making-ofs in einer ganz bestimmten medienhistorischen Situation zu erklärungsbedürftigen Gegenständen werden. Man kann Making-ofs zwar bis ins frühe Kino zurückverfolgen – siehe das *ALICE-GUY*-Beispiel –, trotzdem lässt sich gerade ab den 1990er-Jahren eine starke Konjunktur des Making-of beobachten. *CAPTURING AVATAR* wird in einer Zeit veröffentlicht, in der eine Vielzahl unterschiedlicher Varianten und Formen des Making-of entstehen. Sie durchziehen diverse Bereiche der zeitgenössischen, audiovisuellen Medienkultur. Dieses Phänomen ist die Ausgangsbeobachtung der vorliegenden Studie. Das Making-of reicht filmhistorisch weit zurück, aber es gewinnt im späten 20. und frühen 21. Jahrhundert eine beispiellose Dynamik, die eine eingehende Betrachtung erfordert.

Der bemerkenswerte Aufschwung des Making-of vollzieht sich im Kontext von tiefgreifenden Veränderungen im Bereich des Films, des Kinos und des Fernsehens. Dazu zählt in erster Linie der zunehmende Einsatz von Computertechnologien. In der Film- und Fernsehproduktion beginnt diese Entwicklung mindestens in den frühen 1990er-Jahren (Manovich 2002, S. 287), wird aber von Interessenverbänden in der US-Filmindustrie und Kameraherstellern wie Sony und Panasonic vor allem in den 2000er-Jahren massiv vorangetrieben (Mateer 2014). Bis Mitte der 2010er-Jahre ersetzt die digitale Bildakquise sukzessive die bis dato übliche Aufzeichnung auf analogen Rohfilm. Filme werden digital geschnitten, digital nachbearbeitet und zunehmend als Datenpakete vertrieben, nicht mehr als physische Kopien. 2012 projiziert bereits die Hälfte der weltweiten Kinos digital (Bordwell 2012, S. 82), Ende des Jahres 2013 sind es schätzungsweise 90 % (Barraclough 2013). Digitale Speichertechnologien halten auch im Home-Video-Bereich Einzug. Neue Datenträger wie die DVD (ab 1997) und die Blu-ray (ab 2006) lösen das Magnetbandsystem der VHS-Kassette und des Videorekorders ab. Filme können nunmehr als digitale Dateien auf Festplatten oder Servern gespeichert, am Computer abgespielt, aus dem Internet heruntergeladen oder online gestreamt werden.

2 Bevor Making-ofs auch Featurettes genannt wurden, war der Begriff bis in die 1950er-Jahre als Formatbezeichnung für einen Zweiakter à zwei Filmrollen gebräuchlich – ein ›kleiner‹ *feature film*, kürzer als der abendfüllende Langfilm. Das Featurette-Format ist nach den 1950er-Jahren weitgehend aus dem Kino verschwunden.

Film, Kino und Fernsehen verändern sich aber nicht nur im technischen Sinne. Fernsehserien erleben einen prestigeträchtigen Aufschwung, gestützt durch die Verfügbarkeit von Serienstaffeln erst auf DVDs, später in den Onlinebibliotheken großer Video-on-Demand-Streaminganbieter.³ Auch hochbudgetierte Blockbuster-Filme werden verstärkt als offene Serien angelegt, die durch Sequels, Prequels, Remakes oder Reboots beliebig verlängert werden können (Brinker 2022, S. 4–10). Parallel wächst die Bedeutung von Film- und Medienkunstfestivals – für die Auswertung, aber auch die Finanzierung und Produktion gerade solcher Filme, die ansonsten kaum Chancen auf eine kommerziell erfolgreiche Auswertung haben (Elsaesser 2005, S. 84–89). Zugleich wird Film als *lingua franca* vermehrt in der zeitgenössischen Kunst aufgerufen. Künstler*innen bauen nicht nur Versatzstücke aus existierenden Filmen in ihre Arbeiten ein, sondern beschäftigen sich auch grundlegend mit kinematografischen Dispositiven, Inszenierungsweisen oder Narrationsstrukturen (Hagener 2011, S. 50–51).

Dieser Schnelldurchlauf durch 20 bis 30 Jahre Mediengeschichte lässt sich sicherlich noch durch weitere Entwicklungen ergänzen. Als Überblick soll er aber vorerst genügen, um ein medienkulturelles Umfeld zu umreißen, in dem das Making-of eine ungeahnte Dynamik entfaltet. Dies lässt sich an den schon erwähnten Home-Video-Technologien wie der DVD ablesen, die regelmäßig mit Making-of-Material bestückt werden. Es sind jedoch bei Weitem nicht nur DVDs, die dem Making-of zu einer größeren Sichtbarkeit und Popularität verhelfen. Auch Filmfestivals zeigen Making-of-Reihen oder richten eigene Programmsparten für Making-of-Filme ein. Das International Documentary Film Festival Amsterdam präsentierte beispielsweise im Rahmen der Festivalausgabe 2013 eine Auswahl von Making-of-Filmen in der Sektion *Paradocs*; 2019 lief ein umfangreiches Making-of-Programm unter dem Titel *Fabriquer le cinéma* auf dem Pariser Dokumentarfilmfestival *Cinéma du Réel*. Auch bei Festivals ohne Dokumentarfilmschwerpunkt entstehen Programmschienen für Dokumentarfilme über Filmproduktion, etwa *Lights! Camera! Action!* beim Filmfest München oder vergleichbare Sektionen beim Internationalen Trickfilmfestival Stuttgart sowie beim Festival d'Animation Annecy.

Es sind solche Verbreitungswege, die die Präsenz des Making-of in der zeitgenössischen Film- und Medienkultur spürbar erhöhen. Ein Effekt dieser wachsenden Sichtbarkeit besteht darin, dass der Begriff mittlerweile ohne Genitivattribut auskommt. Ähnlich wie das ›Best-of‹ ist ›Making-of‹ zur Chiffre für eine bestimmte mediale Form geworden, ohne dass immer spezifiziert werden muss, *was* im Einzelfall überhaupt gemacht wird und worauf sich das *of* im Making-of genau bezieht. Der Begriff findet deshalb auch außerhalb des Films oder des Fernsehens Anwendung. Ein Beispiel ist das Theater: Der Dramatiker Albert Ostermaier schrieb zum 100. Geburtstag von Berthold Brecht das Stück *The Making Of. B-Movie* (1999) für das Bayerische Staatsschauspiel; Nora Abdel-Maksoud inszenierte 2017 ein anderes Stück mit dem gleichen Titel am Maxim-Gorki-Theater. Die Bezeichnung taucht aber auch in anderen Bereichen auf. Spielentwickler*innen stellen Videospiele mit Making-of-Materialien aus, die teilweise als Einblendungen, Kommentarspuren oder freischaltbare Bonusinhalte direkt ins Spielgeschehen integriert werden (Glas 2016). Die französische Tageszeitung *Le Monde* unterhält eine Onlinerubrik na-

3 Siehe exemplarisch, am Beispiel Netflix, Tryon (2015).

mens *Making of*, um über die Hintergründe ihrer journalistischen Arbeit zu berichten.⁴ Thematisch ähnlich ausgerichtet ist die Podcast-Serie *The Making of* von National Geographic, oder, als deutschsprachiges Beispiel, der Podcast *Making of Ö1* des Österreichischen Rundfunks. Alle diese Fälle setzen voraus, dass ein Theater-, Videospiel-, Lese- oder Hörpublikum mit dem Begriff Making-of prinzipiell etwas anfangen kann. ›Making-of‹ fungiert heute als allgemein verständliches Etikett, das bestimmte Topoi impliziert: ein Blick ›hinter die Kulissen‹, die Entstehung von etwas, die Offenlegung verborgener Produktionsvorgänge.

Längst ist das Making-of auch in der film- und medienwissenschaftlichen Theoriebildung angekommen. Es liegt eine Reihe von Arbeiten vor, die sowohl zeitgenössische als auch historische Formen des Making-of untersuchen. Nach Dennis Göttel (2018, S. 43–44) lassen sich diese Studien näherungsweise in drei Rubriken einteilen. Das Making-of wird erstens, aus einer ökonomischen Perspektive, als Instrument von Filmwerbung und Filmmarketing erforscht. So verknüpft Vinzenz Hediger (2005a, 2005b) in zwei prägnanten Aufsätzen die Geschichte des Making-of mit der Geschichte des Trailers. Hediger versteht das Making-of dabei als Werbemittel, das, ähnlich wie der Trailer, in erster Linie Reklame für einen Film betreibt.

Zweitens wird das Making-of in Anlehnung an Gérard Genette (2001 [1987]) als »Paratext« untersucht. Entsprechende Analysen interpretieren es als audiovisuellen Hilfs- oder Nebentext, der einem Film beigeordnet wird und dadurch dessen Rezeption zu lenken versucht. Diese Perspektive lässt sich in der Mehrzahl der bisherigen Veröffentlichungen wiederfinden, insbesondere bei Autor*innen, die das Making-of innerhalb der Bonusmaterialarchitektur einer DVD analysieren. Das Untersuchungsinteresse besteht häufig darin, die Funktion des Making-of für den Umgang von Rezipient*innen mit medialen Texten herauszuarbeiten. Die Studien zeichnen beispielsweise nach, wie sich die Wahrnehmung eines fiktionalen Spielfilms durch Kenntnisse seiner Produktion verändert, die wiederum in einem Making-of dargestellt wird (Kaufmann 2011). Mit dem Paratextmodell geht demnach eine stark textzentrierte Perspektive einher. Sie liegt auch solchen Arbeiten zugrunde, die den Ausdruck ›Making-of‹ ebenfalls für nicht-filmische Phänomene verwenden – so etwa bei Jan Cronin (2019), der transmediale Adaptionen mit Fokus auf Filmherstellungsprozesse als ›Making-ofs‹ betrachtet.

Eine dritte Perspektive, der Göttel seine eigenen Untersuchungen zurechnet, begreift das Making-of dagegen als epistemologisches und historiografisches Werkzeug. Das Making-of, so Göttels Annahme, betreibt selbst Filmproduktionsforschung. Es bringt ein charakteristisches, eigenes Wissen über Filmproduktionsvorgänge hervor. Dieses Wissen zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass es »auf somatisch-afektive Weise generiert [wird]« (Göttel 2018, S. 43) – mit filmischen Gestaltungsmitteln nämlich, die das Making-of, weil es selbst ein Film ist, systematisch zum Einsatz bringen kann.

Neben diesen drei Untersuchungsrichtungen taucht das Making-of noch in einem vierten Theoriekontext auf, allerdings eher *en passant*, weniger als eigener Untersuchungsgegenstand. Making-ofs werden immer wieder dann erwähnt, wenn über die oben geschilderten Transformationen des Films und des Kinos nachgedacht wird.

4 Siehe <https://www.lemonde.fr/making-of/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].

Dieser Diskussionszusammenhang wird seit geraumer Zeit als Post-Cinema-Debatte bezeichnet.⁵

Mutmaßlich taucht der Neologismus »Post-Cinema« um das Jahr 2000 erstmals in filmwissenschaftlichen Publikationen auf. So verwendet Robert Stam den Begriff in *Film Theory. An Introduction* (2000, S. 314–327), um zu beschreiben, wie der (Kino-)Film seine frühere Vormachtstellung als Leitmedium einbüßt und verstärkt in anderen Medienverbänden und Künsten aufgeht. Eine programmatische Zuspitzung erfährt das Konzept anschließend vor allem durch Steven Shaviro. In seinem Essay *Post-Cinematic Affect* (2010) skizziert Shaviro eine »postkinematografische« Medienlandschaft, die durch geänderte (sprich: digitale) Produktions- und Distributionsweisen neue Wahrnehmungsformen und Affektökonomien hervorgebracht habe. Mit dem klassischen Vokabular des Kinos könne dieses neue »media regime« nicht mehr präzise beschrieben werden (ebd., S. 2).

Ein prägnantes Beispiel, wie das Making-of in der Post-Cinema-Diskussion aufgerufen wird, findet sich in David N. Rodowicks *The Virtual Life of Film* (2007). Rodowick setzt sich darin intensiv mit der Problemstellung auseinander, auf welche Art und Weise das Digitale bisherige ontologische Bestimmungen des Filmbildes herausfordert. Dabei kommt er auch auf die phänomenologische ›Dauer‹ eines filmischen Bildes zu sprechen und bezieht sich dafür insbesondere auf *RUSSIAN ARK* (2002, Alexander Sokurov). Der Film entstand als ausgetüftelte Plansequenz durch die St. Petersburger Eremitage: eine ununterbrochene Aufnahme von 86 Minuten Länge, gefilmt per Steadicam und notwendigerweise komplett digital aufgezeichnet, denn eine Filmrolle hätte mehrmals gewechselt werden müssen. Rodowicks These lautet, dass es sich bei dieser Plansequenz nicht mehr um eine filmische Aufnahme im klassischen Sinne handelt. Die digitale Aufzeichnung wurde umfassend nachbearbeitet, deshalb gebe es in dieser Aufzeichnung keine echte raumzeitliche Einheit wie in einem analogen *long take* mehr (ebd., S. 163–174).

Rodowick gelangt zu dieser Einschätzung auf Grundlage des Making-of *IN ONE BREATH* (2003, Knut Elstermann), das DVD-Editionen von *RUSSIAN ARK* als Bonusmaterial beigefügt war. Rodowick zieht das DVD-Making-of als Beleg für die vielen, unsichtbaren Nachbearbeitungen der Steadicam-Aufnahme heran. Außerdem übernimmt er aus dem DVD-Audiokommentar den Begriff »digital event«, um die digitalen Nachbesserungen und Neumodellierungen am Bild zu beschreiben (ebd., S. 165–167; Meurer 2003, TC 01:04:38–01:05:52). In seinem Essay *Que reste-t-il du cinéma?* formuliert Jacques Aumont (2012, S. 13–18) wenig später eine Replik auf Rodowicks These. Auch er erwähnt dabei *IN ONE BREATH*, plädiert aber dafür, *RUSSIAN ARK* weiter als herkömmlichen Film zu verstehen.

Rodowicks und Aumonts Diskussion über die filmische oder nicht-mehr-filmische Qualität eines digital gedrehten Films ist typisch dafür, wie in filmtheoretischen Debatten auf Making-ofs Bezug genommen wird. Ähnliche Verweise durchziehen den gesamten Post-Cinema-Diskurs, der sich an einer Standortbestimmung des Films im 21. Jahrhundert abarbeitet. Wie bei Rodowick dient das Making-of meistens als Quelle, aus

5 Für einen Diskussionsüberblick siehe Morsch (2021, S. 572–577). Ein gutes Kondensat der Post-Cinema-Diskussion bieten Denson/Leyda (2016), Hagener/Hediger/Strohmeier (2016) und Chateau/Moure (2020).

der Informationen über filmische Produktionsvorgänge übernommen werden. Teilweise wird es auch als Beispiel genannt, um übergreifende ästhetische Ausdehnungen des Films zu veranschaulichen – so etwa bei Nicholas Rombes (2009, S. 62–63, 94–95, 98), bei Francesco Casetti (2015, S. 101) oder bei André Gaudreault und Philippe Marion (2015, S. 99–100, 178). Selten wird das Making-of dagegen als Gegenstand eigenen Rechts untersucht. Es wird primär als Informationslieferant behandelt, oder kursorisch als eine Form neben vielen anderen erwähnt, die zu Entgrenzungen des Mediums Film beitragen.

Ich gehe davon aus, dass die intuitive Zuordnung des Making-of zum Post-Cinema richtig ist. Seine dynamische Verbreitung und wachsende Sichtbarkeit haben offenkundig etwas mit der Lage des Films und des bewegten Bildes im frühen 21. Jahrhundert zu tun. Das Untersuchungsziel der vorliegenden Studie kann deshalb in zwei Richtungen konkretisiert werden. Zum einen möchte ich nachzeichnen, welche Varianten des Making-of in den letzten 20 bis 30 Jahren entstanden sind. Die Studie soll aufzeigen, in welchen Kontexten das Making-of in diesem Zeitraum in Erscheinung tritt, welche Gestaltungsformen es dabei annimmt, und in welchem Verhältnis es zu den jeweiligen Filmen steht, deren Hervorbringung es dokumentiert. Zum anderen möchte ich herausarbeiten, welche Repräsentationen von Filmproduktion diese Making-ofs transportieren. Das vermehrte Aufkommen des Making-of weist darauf hin, dass das Phänomen Filmproduktion heute, unter digitalen Bedingungen, einen größeren Stellenwert für sich beansprucht. Die gegenwärtige Film- und Medienkultur ist deshalb zu nicht unerheblichen Teilen eine *Kultur des Making-of*. Die Studie versucht, diese Situation besser zu verstehen und einzuordnen. Es soll im Folgenden also nicht darum gehen, das Making-of noch einmal als bloßen Paratext oder als Werbeinstrument zu untersuchen. Vielmehr plädiere ich dafür, es als einen komplexen, voraussetzungsreichen Gegenstand zu begreifen, der eng mit der Ästhetik des Films im Post-Cinema verflochten ist.

Zum Begriff (Film-)Produktion

Rodowick und Aumont erwähnen Making-ofs, weil sie sich für Filmproduktionsverfahren interessieren. Das Making-of macht solche Verfahren zu seinem hauptsächlichen Inhalt. Es generiert ein Wissen über diese Verfahren; es vermittelt sie in bewegten Bildern an seine Zuschauer*innen. Die dokumentarische Betrachtung von Filmproduktion gehört, so gesehen, zu seinem Kerngeschäft. Doch: Was heißt das genau? Was ist gemeint, wenn davon die Rede ist, dass ein Making-of die *Produktion* eines Films dokumentiert?

Unter ›Produktion‹ lassen sich dem Alltagsverständnis nach unterschiedliche Tätigkeiten und Vorgänge bündeln, die etwas mit dem ›Machen‹ eines Films zu tun haben. Dafür heute den Ausdruck ›Produktion‹ zu verwenden, ist aber nicht selbstverständlich. Der Begriff lässt sich bis zur altgriechischen *poiesis* zurückverfolgen, die wahlweise als göttliche Schöpfung, als natürliche Wirkung oder Erzeugung, als menschliche Handwerks­tätigkeit oder auch als Dichtkunst übersetzt werden kann. Rüdiger Zill (2003) rekonstruiert, wie sich der Begriff, ausgehend von der lateinischen Übertragung *producere*, über verschiedene historische Stationen als Fremdwort im Französischen, Englischen und Deutschen eingebürgert hat. Dabei kann Zill nachweisen, dass ›Produktion‹ im Sin-

ne von ›etwas erzeugen‹ und ›etwas künstlich hervorbringen‹ erst ab dem 18. Jahrhundert verwendet wird. Und es dauert ein weiteres Jahrhundert, bis der Begriff seine heutigen Konturen annimmt. Es ist die romantische Kunstphilosophie des frühen 19. Jahrhunderts, welche die schöpferische Tätigkeit von Künstler*innen verstärkt als eine ›Produktion‹ bezeichnet. Parallel beginnen ökonomische Theorien, den Begriff nicht mehr nur für landwirtschaftliche Erzeugung, sondern auch für industrielle Fabrikation zu verwenden (ebd., S. 60–68; Breyer 2019). Zur Produktion wird jeweils auch ein begrifflicher Gegenpart entworfen. Die Kunstphilosophie stellt, etwa bei Friedrich Schleiermacher (2021 [1819]), der Produktion eine *Rezeption* gegenüber.⁶ Karl Marx (2006 [1857/58]) setzt die ökonomische Produktion in ein enges Wechselverhältnis zur *Konsumtion*.

Die heute übliche Dreiteilung Produktion–Werk/Produkt–Rezeption/Konsum ist also ein ideengeschichtliches Erbe des 19. Jahrhunderts. Sie findet auch im Bereich des Films Anwendung. Ein Film wird hergestellt, dadurch entsteht ein Werk, dieses Werk wird anschließend von einem Publikum rezipiert. Speziell für den Film lassen sich die Verbindungen zwischen den drei Ebenen noch weiter präzisieren. Die Filmökonomie unterscheidet zwischen der Produktion eines Films, seiner Distribution und seiner *exhibition*, also z.B. seiner Vorführung in einem Kino.⁷ Produktion, Distribution und Vorführung bezeichnen demnach einzelne Etappen, die ein Film klassischerweise durchläuft, um zu einem Publikum zu gelangen. Mit einer weiteren Dreiteilung lässt sich darüber hinaus noch die erste Etappe, die Filmproduktion, weiter aufschlüsseln. Unterschieden werden kann hier zwischen der Vorproduktion bzw. *pre-production*, die alle Konzeptions- und Planungsschritte vor den Dreharbeiten umfasst, den eigentlichen Dreharbeiten (im Englischen: *principal photography*), sowie der Postproduktion, also der nachträglichen Weiterverarbeitung der Aufnahmen im Schnitt, in der Farbkorrektur, in der Tonmischung, durch die Hinzufügung visueller Effekte etc. (Kuhn/Westwell 2012, S. 325, 327–328).

Das Making-of kann prinzipiell alle drei Ebenen in den Blick nehmen, wenn es die Entstehung eines Films nachzeichnet. Genau dieses Nachverfolgen von Filmproduktion bringt dem Making-of aber auch Kritik ein – besonders von denjenigen, die selbst in der Film- und Fernsehproduktion arbeiten. Sein heimliches Ziel, so der Vorwurf, sei gar nicht die transparente Darstellung realer Produktionsprozesse, sondern Werbung, positive PR und eine plumpe Verlängerung der filmischen Wertschöpfungskette. Der Stop-Motion-Animator Bernhard Schmitt drückt diese Vorbehalte folgendermaßen aus: »Making-ofs [zu Animationsfilmen] haben in etwa so viel mit einer realen Filmproduktion zu tun wie ein Schweizer Bergbauer mit der Herstellung von Ricola-Hustenbonbons.«⁸

Ähnliche Vorbehalte finden sich auch in der akademischen Forschung zu Film- und Fernsehproduktion. Hier genießt das Making-of ebenfalls einen eher zweifelhaften Ruf.

6 Schleiermacher verwendet dafür den Ausdruck »Receptivität«, die er grundsätzlich passiver als die »Productivität« konzipiert und stellenweise auch mit wissenschaftlichem Erkenntnisgewinn assoziiert. »Productivität« verortet er dagegen vollständig auf der Seite der Kunst (Schleiermacher 2021 [1819]; Zill 2003, S. 62–63).

7 Siehe hierzu, am Beispiel der US-Filmindustrie, Wasko (2003).

8 So Schmitt auf der Tagung »In Wirklichkeit Animation« an der Fachhochschule St. Pölten vom 26. bis 28.11.2018. Ich danke Bernhard Schmitt für seine Erlaubnis, das Zitat zu verwenden.

John Thornton Caldwell (2008, S. 287–290) unterstellt gängigen Film- und Fernseh-Making-ofs gar die Verschleierung eines »inzestuösen« Nutznießertums. Anhand eines TV-Making-of zu X-FILES: THE MOVIE (1998, Rob S. Bauman) weist er nach, wie fast alle Prominenten, die im Making-of als Fans der Serie interviewt werden, finanziell von dem besprochenen X-FILES-Spielfilm profitieren.

Caldwells Making-of-Kritik stammt aus seiner Studie *Production Culture*. Darin setzt er sich mit US-amerikanischer Film- und Fernsehproduktion der 1990er- und frühen 2000er-Jahre auseinander. Interessanterweise können Caldwell's methodischen Prämissen aber auch zum Anlass genommen werden, den Vorwurf der ideologischen Verschleierung von realen Produktionsverhältnissen selbst einer kritischen Prüfung zu unterziehen. Caldwell liefert stichhaltige Argumente, um seine eigene, drastische Kritik am Making-of ein Stück weit abzumildern.

Der Clou von Caldwell's Forschung besteht darin, Film- und Fernsehproduktion nicht nur mit makroökonomischen Erhebungen, Interviews oder ethnografischen Beobachtungen zu untersuchen. Caldwell analysiert gezielt auch die »trade and worker artifacts« (ebd., S. 4), die er als reflektierte Selbsttheoretisierungen von Filmpraktiker*innen versteht. Making-ofs wären Beispiele für solche »trade artifacts«, also für Bilder und Texte, die eine industrielle Branche über sich selbst erzeugt und in eine allgemeine Öffentlichkeit kommuniziert. Diese Kommunikation ist expliziter Bestandteil von Caldwell's Studie. Er schreibt: »My project is [...] less about finding an ›authentic‹ reality ›behind the scenes‹ – an empirical notion that tends to be naïve about the ways that media industry realities are *always* constructed – than it is about studying the industry's own self-representation, self-critique, and self-reflection« (ebd., S. 5, Herv. i. O.).

Folgt man dieser Perspektive, müssen die Repräsentationen des Making-of also nicht gleich verworfen werden, weil sie eine bestimmte Agenda verfolgen könnten. Film- und Fernsehindustrien sind schlicht und einfach ständig damit beschäftigt, neue Darstellungen des eigenen Tuns zu verbreiten (Elsaesser 2012, S. 329–340). Es ist wichtig, die Sinngehalte dieser Darstellungen *als solche* zu analysieren und kritisch zu kommentieren. Nur so kann den wirkmächtigen »cross-cultural interfaces« (Caldwell 2014, S. 736) zwischen Filmpraktiker*innen und ihrem Publikum angemessen Rechnung getragen werden. Caldwell betrachtet diese Schnittstellen daher nicht als hinderliches Dickicht, durch das sich Forscher*innen erst mühsam hindurchkämpfen müssen, sondern als eigenständigen, untersuchungswerten Bestandteil des Phänomens Filmproduktion. Die Schnittstellen kaschieren keine geheime, empirische Wahrheit. Im Gegenteil: Sie sind nach Caldwell sogar »*more real and significant* than industry's mythological centres« (ebd., Herv. FH).

Patrick Vonderau (2013, S. 17) resümiert, dass Caldwell den Komplex Produktion damit als »Text ohne Referenten« betrachtet. Dieser Ansatz stellt eine wichtige methodologische Errungenschaft des Feldes dar, das seit einigen Jahren unter dem Label *Production Studies* oder *Cultural Studies of Media Industries* firmiert. Darunter lässt sich eine Reihe von Arbeiten subsumieren, die von einem ähnlichen Forschungsinteresse angeleitet sind. Vertreter*innen einer kulturwissenschaftlich ausgerichteten Produktionsforschung untersuchen oft *nicht* die Genese eines einzelnen Werks, und sie begreifen Produktion nicht nur als Schaltstelle zwischen gesellschaftlichen Rahmenbedingungen und

filmischen Texten.⁹ Stattdessen geht es ihnen darum, die soziokulturellen Mechanismen innerhalb von Personengruppen besser zu verstehen, die in den Film- und Fernsehindustrien arbeiten.¹⁰ Philip Drake fasst zusammen:

Across these often quite different studies are key questions exploring how media workers make sense of their work, understanding how professionals reflect on their industry and their place within it, exploring industrial hierarchies and economies of labor, and bringing out a deeper understanding of industry rituals and practices. (2022, S. 99)

Vonderau beobachtet, dass der Begriff Produktion dabei jedoch strukturell unterbestimmt bleibt. Die kulturwissenschaftliche Produktionsforschung bringt keinen »verbindlichen Begriff dessen [hervor], was Produktion nun letztgültig sei« (Vonderau 2013, S. 24).

Was Arbeiten aus den Production Studies gleichwohl verbindet, ist eine starke Konzentration auf Tätigkeiten, die mit dem unmittelbaren »Machen« eines Films zu tun haben. Im dreiteiligen Schema Produktion/Distribution/Vorführung liegt der Fokus klar auf dem ersten Bereich. Distribution wird beispielsweise kaum untersucht, worauf etwa Derek Johnson (2017b, S. 150) hinweist. Er bemängelt, dass die Production Studies mit ihrer Konzentration auf Produktion im Prinzip der industrieeigenen Begriffsverwendung unkritisch folgen und Produktion als kulturelle Aktivität, entgegen der eigenen Ansprüche, letztendlich stark verengen. Johnson schlägt daher vor, Produktion weiter zu fassen: nicht nur als Begriff für professionelle Herstellungsabläufe, sondern auch als Bezeichnung für Aktivitäten von Fans und »Amateur*innen«, sowie als Ausdruck für eine allgemeine Umgangsweise mit Medien, die selbst »produktiv« ist (ebd., S. 152).

Die Production Studies bilden insgesamt einen markanten Diskurs innerhalb eines noch weitaus größeren Forschungsgebiets, das sich der Untersuchung von medialen Produktionsphänomenen verschrieben hat. In ähnlicher Weise wie Johnson schlagen einige Autor*innen vor, Produktion zunächst sehr weit zu verstehen, nämlich als alle möglichen Formen des alltäglichen, herstellenden Machens. Darunter fallen auch medientechnische Aktivitäten: fotografieren, filmen, Texte schreiben, Bilder bearbeiten, auf Social-Media-Plattformen posten etc. Gleichzeitig – und das wäre eine Abgrenzung zu Johnson – geht etwa David Hesmondhalgh (2006; 2019, S. 84–97) von einer grundsätzlichen Asymmetrie zwischen alltäglichen Medienpraktiken und den organisierten,

9 Dies wäre, nach Chris Tedjasukmana (2021, S. 159–163), eher das Erkenntnisinteresse der klassischen Filmsoziologie.

10 Beispiele für diese Forschungsrichtung sind folgende Sammelbände: Mayer/Banks/Caldwell (2009), Szczepanik/Vonderau (2013), Banks/Conor/Mayer (2016) und Udelhofen/Cöttel/Riffi (2023). Production-Studies-Schwerpunkte finden sich außerdem in den Zeitschriftenausgaben *montage AV* (2013, 22 [1], »Produktion«), *Cultural Studies* (2014, 28 [4], »Theorizing Production/Producing Theory«) und *Navigationen* (2018, 18 [2], »Medienindustrien«), die speziell die Produktions- und Medienindustrieforschung aus dem deutschsprachigen Raum bündelt (Krauß/Loist 2018). Für einen einführenden Gesamtüberblick über das Feld siehe Herbert/Lotz/Punathambekar (2020, S. 50–66).

professionalisierten Herstellungsaktivitäten in den *media industries* aus. Mediensoziolog*innen und -ökonom*innen wie Hesmondhalgh untersuchen Produktionsweisen in Film, Rundfunk, Musik, Print- und Onlinemedien daher grundsätzlich als *industrielle* Formationen. Dabei gehen sie besonders auf übergeordnete Arbeitsbedingungen, Eigentumsverhältnisse, legislative und juristische Rahmenbedingungen, Konzepte von Kultur und Kreativität oder die Handlungsspielräume von lokalen Praktiker*innen ein.¹¹ Der methodische Zugang stammt weniger aus den Kulturwissenschaften und der Kulturanthropologie, sondern eher aus der Tradition der kritischen politischen Ökonomie und der Kulturosoziologie Pierre Bourdieus. Paul McDonald (2022, S. 10–14) merkt an, dass Arbeiten in dieser Forschungsrichtung jedoch zuweilen Gefahr laufen, ›die Filmindustrie‹ oder ›den Rundfunk‹ als feste, homogene Einheiten vorzusetzen. Ihm zufolge sind derartige Bezeichnungen immer auch heuristische Zuschreibungen, um spezifische Untersuchungsfelder abzustecken. Der Wert von makroperspektivischen Studien besteht trotzdem darin, dass sie übergeordnete medienindustrielle Entwicklungen beschreibbar machen – insbesondere in den Bereichen Film und Fernsehen.

Für eine Untersuchung des Making-of sind mehrere Aspekte der bisher dargestellten Produktions- und Medienindustrieforschung relevant. Die Produktion, die ein Making-of mitverfolgt, scheint sich erstens im Wesentlichen mit dem impliziten Begriffsverständnis der kulturwissenschaftlichen Production Studies zu decken. Making-ofs nehmen die Hervorbringung und die Herstellung bewegter Bilder in den Blick, weniger ihre distributive Verbreitung oder Wiedergabe für ein Publikum. Aus heuristischen Gründen ergibt es also Sinn, den Begriff Produktion für eine Beschäftigung mit dem Making-of nicht so weit auszudehnen, wie es Johnson vorschlägt.

Darüber hinaus können, zweitens, auch mediensoziologische und -ökonomische Ansätze von solchen Autor*innen für das Making-of fruchtbar gemacht werden, die Produktion als ein Bündel spezialisierter Tätigkeiten begreifen. Diese Tätigkeiten werden in institutionellen Kontexten von bestimmten Personen ausgeführt. Der Mediengebrauch von Gruppen, die man früher ›Laien‹ oder ›Amateur*innen‹ genannt hätte, mag sich heute mehr denn je mit professionalisierten Tätigkeiten in den Medienindustrien überschneiden; und es scheint einfacher als je zuvor, eigenen *user-generated content* zu erstellen und im Internet zu verbreiten, wie Studien zu »Prosumern« oder »Produzern« nicht müde werden zu betonen.¹² Das bedeutet allerdings nicht, dass sich Differenzierungen zwischen Produktion und Rezeption vollständig auflösen. Es gibt nach wie vor strukturelle Unterschiede zwischen denjenigen, die etwa an der Entstehung eines Hollywoodfilms mitarbeiten, und denjenigen, die einen solchen Film auf dem heimischen Fernsehgerät streamen und nur gelegentlich ein Video mit ihrem Smartphone aufnehmen, um es in einer Chatgruppe oder in ihren Social-Media-Accounts zu posten. In vergleichbarer Weise insistieren die kulturwissenschaftlichen Production Studies darauf, dass Produktion und Rezeption – auch unter digitalen Vorzeichen – »zwei *grundverschiedene Erfahrungsbereiche* und Wissensbereiche [markieren]« (Vonderau 2013, S. 17, Herv. i.

11 Siehe einführend Hesmondhalgh (2006; 2019), Holt/Perren (2009) sowie – mit einem Fokus auf die Auswirkungen der digitalen Vernetzung in den Medienindustrien – die Beiträge in Deuze/Prenger (2019).

12 Für einen kritischen Überblick über den Prosumer-Diskurs siehe Deuze (2009).

O.). Produktion deckt sich demnach weder vollständig mit dem hergestellten Werk noch mit seiner Rezeption. Die Frage ist also, wie ein Making-of, das selbst ein filmisches Artefakt ist, den Wissens- und Erfahrungsbereich Produktion medial vermittelt.

Caldwell und andere betonen, dass Artefakte wie das Making-of nicht auf eine stabile, ›eigentliche‹ Realität hinter der medialen Darstellung verweisen. Mediale Vermittlung bedeutet jedoch nicht, dass Produktion im Making-of gänzlich referenzlos wäre. Wenn Produktion als Domäne gelten kann, in der reale Menschen arbeiten und reale technische Vorgänge stattfinden, dann kann die Produktion, die ein Making-of transportiert, nicht gänzlich losgelöst von diesen realen Arbeits- und Erfahrungswelten betrachtet werden. Produktion im Making-of hängt – das wäre ein dritter Aspekt – also immer mit der realen Herstellung von Filmen, Serien, Fernsehsendungen oder Videos zusammen. Ändert sich ihre Herstellung, wirkt sich das auf die Bilder aus, die ein Making-of von dieser Herstellung liefern kann. Auch Caldwell bemüht sich, seine Untersuchung von ästhetischen Produktionsartefakten an allgemeine technische, ökonomische und kulturelle Entwicklungen rückzubinden. Diese Perspektive darf für das Making-of nicht vernachlässigt werden.

Einen vierten und letzten Gesichtspunkt, den ich für die folgende Untersuchung festhalten möchte, ist die Idee einer anhaltenden Unbestimmtheit von Produktion. Der Begriff Produktion ist nach wie vor extrem vage – oder, positiver formuliert, enorm flexibel. Es liegt de facto keine kohärente Theorie vor, was Filmproduktion genau ist, was sie umfasst, wo sie anfängt und wo sie endet.¹³ Analog dazu haben Making-ofs gewisse Spielräume, welche Vorgänge und Aktivitäten sie konkret dokumentieren. Sie können aus den unterschiedlichen Berufsgruppen, die mit der Herstellung von Filmen, Fernsehserien, Videos usw. betraut sind, bestimmte Tätigkeitsfelder hervorheben. Sie haben die Möglichkeit, einzelne Arbeitsschritte und Gerätschaften in den Blick zu nehmen, bestimmte Abläufe (an einem Filmset, im Schneiderraum, in einem Tonstudio usw.) zu beleuchten sowie bestimmte Materialien ins Bild zu holen, die zur Produktion eines Films angefertigt wurden. Diese Auswahl hat Konsequenzen für das, was ein Making-of jeweils als *Produktion* zeigt.

Dokumentarische Produktionsästhetik

Mein eigener Begriff des Making-of setzt bei dieser Bandbreite möglicher Produktionsdarstellungen an. Die Beispiele ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE und CAPTURING AVATAR machen deutlich, dass ›Produktion‹ in einem Making-of unterschiedliche Bereiche umfassen und auch sehr unterschiedlich dargestellt werden kann. Es gibt jedoch eine übergreifende Gemeinsamkeit, die das Verhältnis dieser Produktion zum produzierten Film betrifft. ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE und CAPTURING AVATAR zeigen etwas, das in der *phonoscène* und in AVATAR selbst nicht enthalten ist. Ich möchte

13 Jean-Pierre Geuens *Film Production Theory* (2000) ist meines Wissens die einzige Publikation, die explizit den Anspruch einer grundlegenden Theoretisierung von Filmproduktion formuliert. Darunter versteht Geuens aber vor allem philosophische Denkanstöße für angehende Filmpraktiker*innen.

vorschlagen, diesen Umstand als eine grundlegende mediale Struktur des Films zu verstehen: Filmische Bilder können nicht in Gänze abbilden, wie sie selbst hergestellt wurden. Bei ihrer eigenen Entstehung bleibt immer etwas zurück – zum Beispiel der Raum des Filmstudios rings um die *phonoscène* bei Alice Guy. Der produktionsseitige Überhang wird zum Inhalt des Making-of.

Diese Leitüberlegung baut sich in drei Schritten auf. Erstens lässt sich der Bereich der Filmentstehung, der im Film nicht abgebildet wird, mit dem Konzept des *hors-cadre* zusammendenken. Das *hors-cadre* bezeichnet in der französischen Terminologie ein besonderes Außen des Filmbildes.¹⁴ Dieses Außen kann mit dem realen Raum der Filmproduktion identifiziert werden. ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE ist dafür ein anschauliches Beispiel: Der Kurzfilm zeigt ein *Umfeld* rund um den Bildausschnitt der *phonoscène*-Kamera. Dieses Umfeld liegt im Off der gedrehten *phonoscène*. ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE holt einen Ausschnitt dieser Produktion außerhalb (*hors*) des Bildausschnitts (*cadre*) der filmenden Kamera wieder in ein filmisches Bild – nämlich das des Making-of.

Zweitens kann Produktion vor diesem Hintergrund als das verstanden werden, was *im hors-cadre stattfindet*. Produktion, so zeigt es das ALICE-GUY-Beispiel, sind Handlungen, Vorgänge, Abläufe usw., die nicht in Gänze im produzierten Film erscheinen. Entstehungsprozesse, die im Außen eines Films verbleiben, müssen dabei nicht zwangsläufig Dreharbeiten sein. Auch die Motion-Capture-Performances und die Festlegung von Bildausschnitten per Monitor in CAPTURING AVATAR lassen sich als Vorgänge begreifen, die strukturell in einem Außen des Films AVATAR liegen, auch wenn es sich bei diesem Außen nicht direkt um den Umraum einer laufenden Kamera handelt. Daher können auch Vorgänge in der Vor- oder Postproduktion zur ›Produktion‹ im Sinne der gesamten Entstehung eines Films dazugerechnet werden. Wichtig ist, dass diese Produktion immer eine ausschnittshafte bleibt. Ein Making-of kann Produktion niemals als eine Gesamtheit zeigen, die alles enthält, was in irgendeiner Weise mit der Entstehung eines Films zu tun hat. Es wird notwendigerweise bestimmte Aspekte in den Vordergrund stellen, andere dagegen weglassen.

Drittens setzt das Making-of die Produktion im *hors-cadre* wieder *in ein filmisches Bild*. Dadurch *mediatisiert* es das *hors-cadre* eines Films und *dokumentiert* seine Produktion. Eine Beschäftigung mit Making-ofs muss diese eigene mediale Ebene immer mitberücksichtigen. Ein Making-of liefert nicht einfach ›authentische‹ oder ›verfälschte‹ Repräsentationen von Produktion. Es stellt Produktion immer in einer bestimmten Art und Weise dar. Dadurch ist es maßgeblich an einer Semantisierung und Diskursivierung von Filmproduktion beteiligt. Anders ausgedrückt: Wenn sie filmische Herstellungsvorgänge dokumentieren, laden Making-ofs den abstrakten Begriff ›Produktion‹ mit konkreten Bedeutungen auf.

14 Hier und im Folgenden verwende ich für *hors-cadre* das Genus Neutrum, schreibe also »das *hors-cadre*«, weil der vollständige Ausdruck in der deutschen Übersetzung »das Außen des Rahmens« oder »des Einzelbildes« lauten würde. Im Deutschen ist auch die maskuline Übertragung (der *hors-cadre*) gebräuchlich. Häufige fremdsprachliche Fachbegriffe wie *hors-cadre* werden im Laufe dieser Arbeit bei der ersten Nennung kursiv, danach für eine bessere Lesbarkeit normal gesetzt.

Diese Überlegung kann wiederum an vereinzelte Arbeiten aus dem Feld der Production Studies anschließen. Sarah Atkinson (2018a) führt am Beispiel des Films *GINGER AND ROSA* (2012, Sally Potter) vor, wie der abstrakte Begriff (Film-)Produktion während der praktischen Herstellung des Films mit konkreten Bedeutungen verknüpft wird. Atkinson beobachtet dabei nicht nur technische Vorgänge, Arbeitsabläufe und Mitarbeiter*innen, sondern widmet sich insbesondere auch den unterschiedlichen Repräsentationen des entstehenden Films, die in den Schilderungen von Mitarbeiter*innen, den verwendeten Arbeitsmaterialien (inkl. Software), in Produktionsdokumenten und in öffentlichen Darstellungen der laufenden Filmherstellung zum Ausdruck kommen. Auf diese Weise, so Atkinson, bringe jeder entstehende Filme eine jeweils eigene »Production Aesthetic« (ebd., S. 3) hervor. Weniger einzelfallorientiert als Atkinson geht auch Caldwell (2023) in einer jüngeren Studie zu Produktionspraktiken zwischen Film, Fernsehen und Social-Media-Plattformen davon aus, dass sich Produktion jeweils in spezifische Bedeutungsfelder übersetzt, die in Äußerungen von Praktiker*innen manifest und beobachtbar werden. Caldwell wählt dafür die Begriffe der »industrial poetics« (ebd., S. 86) und des »socioprofessional discourse« (ebd., S. 87), der darauf aufmerksam mache, dass Produktion immer auch als soziale Konstruktion verstanden werden müsse (ebd.).

Die vorliegende Arbeit nimmt Atkinsons und Caldwelles Impulse auf, bezieht die Semantisierungen von Produktion aber weniger auf das konkrete Umfeld eines einzelnen Films (Atkinson) oder auf soziokulturelle Selbstbeschreibungen von Praktiker*innen (Caldwell). Ich gehe vielmehr davon aus, dass Making-ofs eigene Semantisierungen von Filmproduktion hervorbringen, die als eine übergeordnete *Produktionsästhetik* beschreibbar sind. Damit meine ich keine Filmästhetik, die auf bestimmte Produktionsprozesse rückführbar wäre. Vielmehr verstehe ich Produktionsästhetik hier als ein spezifisches, eigenes Erscheinungsbild von Filmproduktion, das Making-ofs einzeln oder im Verbund erzeugen.

Kurz zusammengefasst: Making-ofs beziehen sich auf das hors-cadre eines entstehenden Films – das wäre ihre filmtheoretische Dimension. Sie tun dies, um die Produktion dieses Films zu dokumentieren – das wäre die Dimension der Ökonomie und Soziologie, mithin also auch die Beobachtungsebene der Production Studies. Dadurch bringen Making-ofs unterschiedliche Bedeutungen und Gesamtbilder von Produktion hervor – das wäre schließlich ihre eigene, filmästhetische Ebene. Der Modus des Dokumentarischen ist hierbei insofern wichtig, als er die grundsätzliche Eigenständigkeit des »Wissens- und Erfahrungsraums« Produktion (Vonderau) garantiert. Es geht also nicht darum, anhand des Making-of einfach die Entstehung irgendwelcher Produktionsbilder nachzuverfolgen. Diese Bilder sind immer das Ergebnis dokumentarischer Verfahren, die sich auf reale Personen, Situationen und Vorgänge beziehen.

Mit diesem Modell soll in der vorliegenden Studie ein Panorama zeitgenössischer Formen des Making-of entfaltet werden. Das Making-of wird damit als ein wichtiges Phänomen der Film- und Medienkultur des frühen 21. Jahrhunderts markiert. Mit seinen ästhetischen Verzweigungen hängt auch der theoretische Rahmen zusammen, in dem sich die folgende Untersuchung bewegt. Malte Hagener (2011, S. 47–51) argumentiert, dass eine Beschäftigung mit den heutigen Transformationen filmischer Bilder nicht umhinkommt, die Situation aus mehreren Perspektiven anzugehen. Film verändert sich technisch, er verändert sich aber auch wirtschaftlich, ästhetisch und kulturell.

Es mache wenig Sinn, diese Ebenen künstlich auseinanderzurechnen; vielmehr gelte es, sie gemeinsam im Blick zu behalten. Das scheint auch für eine Untersuchung des Making-of angezeigt.

Die konzeptuellen Werkzeuge für die folgenden Analysen stammen dementsprechend aus einer philosophisch-ästhetisch ausgerichteten Film- und Medientheorie, aber auch aus der Filmökonomie, der Technikgeschichte und den kulturwissenschaftlichen Production Studies. Meistens stehen dabei Fallbeispiele für Making-ofs im Zentrum, die die Entstehung einzelner Filme mitverfolgen. Diese Beschränkung hat in erster Linie pragmatische Gründe und soll nicht suggerieren, dass Making-ofs nur bei Filmproduktionen realisiert werden. Selbstverständlich kann auch die Entstehung einer TV-Nachrichtensendung oder eines TikTok-Clips durch ein Making-of dokumentiert werden. Die Ergebnisse der folgenden Analysen sind potenziell auch auf solche Bewegtbilder übertragbar.

Eine zweite Einschränkung betrifft die Making-ofs selbst. Die hier vorgeschlagene Begriffsverwendung ist zunächst etwas weiter als im Alltagsdiskurs und im Industriegargon. Die folgenden Kapitel widmen sich nicht nur den dokumentarischen Videos, die als Extras auf DVDs, Blu-rays oder in Streamingportalen angeboten werden. Making-ofs sind komplexer: Sie können ebenso gut in Gestalt längerer Dokumentarfilme oder auch als kurze Videos auftreten, die eine Schauspielerin in ihren eigenen Social-Media-Kanälen postet. Entscheidend ist, dass diese Making-ofs alle auf *bewegten Bildern* basieren. Es existieren weitere Formen der Dokumentation von Filmproduktion, die gelegentlich als Making-of verstanden werden, darunter Ausstellungen, literarische Texte oder auch touristische Reiseangebote (Cronin 2019). Der Fokus liegt im Folgenden jedoch rein auf *filmischen* Verfahren. Diese Schwerpunktsetzung ist wichtig, um die Implikationen des Making-of für eine allgemeine Ästhetik des Films nicht aus den Augen zu verlieren.

Zur Schärfung der zeitgenössischen Fallbeispiele erfolgen im Verlauf der Arbeit kurze Abstecher zu historischen Making-ofs. Diese Exkurse unterstreichen die reichhaltige Geschichte der Form. Making-ofs lassen sich bis zu den Anfängen des Films zurückverfolgen, wie das ALICE-GUY-Beispiel zeigt. Aber sie haben sich historisch immer wieder verändert – bis zu den ubiquitären Formen im frühen 21. Jahrhundert, die im Zentrum der Studie stehen.

Die Untersuchung ist folgendermaßen aufgebaut: Das erste Kapitel erarbeitet eine theoretische Annäherung an das Making-of über das Konzept des hors-cadre. Dafür kann auf eine Reihe von filmhistorischen und filmphilosophischen Lesarten des hors-cadre zurückgegriffen werden. Diese Positionen sind für das Making-of relevant, weil sie ein vielschichtiges Außen des Films beschreibbar machen. Filmproduktion ist in diesem Außen situiert und wird vom Making-of in diesem Außen dokumentiert. Diese Dokumentation ist nicht an ein bestimmtes Genre oder Format gebunden. Deshalb ist es produktiv, das Making-of nicht als eigenes Genre, sondern eher als eine lose dokumentarische Form zu verstehen, die in verschiedenen Gattungs- und Genrekontexten auftreten kann.

Auf dieser Grundlage untersuche ich in den nachfolgenden Kapiteln vier verschiedene Gegenstandsbereiche des zeitgenössischen Making-of. Im zweiten Kapitel steht mit DVD- und Blu-ray-Bonusmaterialien eine bekannte und sehr populäre Spielart im Fokus. Die Annäherung an DVD- und Blu-ray-Making-ofs erfolgt allerdings nicht über aus-

gesuchte Einzelbeispiele, sondern über ein größeres, weitgehend zufällig zusammengestelltes Korpus. Das Ziel des Kapitels besteht darin, anhand von durchschnittlichen, massiv konventionalisierten Making-ofs ein vergleichbar konventionalisiertes, ästhetisches Konzept von Produktion zu bestimmen. Die Analyse wird zeigen, dass DVD- und Blu-ray-Making-ofs die Produktion der dazugehörigen Filme vor allem als *Rückseite* dieser Filme begreifen.

Das dritte Kapitel nimmt die Ergebnisse des zweiten Kapitels auf. Es unterzieht solche Making-ofs einer näheren Betrachtung, die sich mit DVD- und Blu-ray-Extras und zugleich mit der Instanz des entstehenden Films mal spielerisch-humoristisch, mal offen ablehnend auseinandersetzen. Die ausgewählten Making-ofs dokumentieren weiterhin die Entstehung eines Films. Doch sie tun dies in einer Art und Weise, dass Vorgänge und Handlungen von Produktion – so der zentrale Befund – als kritische *Interventionen* verstanden werden können.

Anschließend rücken im vierten Kapitel verschiedene Varianten des Making-of in den Blick, die in Onlinevideoportalen und auf Social-Media-Plattformen zirkulieren. Der methodische Zugriff erfolgt wieder über gebündelte Fallbeispiele, die unterschiedliche, plattformspezifische Ausprägungen des Making-of veranschaulichen. Dazu zählen eine formale Verknappung und inhaltliche Verdichtung, außerdem eine starke Betonung einzelner Herstellungsvorgänge in ihrem momentanen Vollzug. Das Internet bringt Making-of-Typen hervor, die Produktion vor allem als eine *Performance* interpretieren.

Das fünfte Kapitel widmet sich verschiedenen Beispielen, die sich am weitesten von einem landläufigen Begriff des Making-of entfernen. Es handelt sich zwar immer noch um dokumentarische Filme über die Entstehung eines Films, aber sie transportieren eine vergleichsweise ungewöhnliche Auffassung, was im jeweiligen Fall als Produktion gelten kann. Sie begreifen Produktion als ein peripheres Phänomen, das in Bereiche vorstößt, in denen sich die Herstellung eines Films und eine allgemeine, außerfilmische Wirklichkeit zu überlappen beginnen. Unter diesem Gesichtspunkt erscheint Produktion als etwas tendenziell *Nicht-Filmisches*, das gleichzeitig am Rand von herkömmlichen Vorstellungen des Filmemachens und am Rand von herkömmlichen filmischen Ästhetiken zu verorten ist.

Diese unterschiedlichen Annäherungen an das Making-of – im inhaltlichen wie im methodischen Sinne – werden im Schlussteil der Studie zusammengefasst. Dabei werde ich auch noch einmal auf den zeitgenössischen, medienkulturellen Stellenwert des Making-of zu sprechen kommen und diskutieren, warum ausgerechnet in den letzten Jahren so viele dokumentarische Darstellungen von Filmproduktion entstanden sind. Denn die zeitgenössische Proliferation des Making-of hat nicht nur etwas mit einem wachsenden Interesse für technische Produktionsabläufe oder mit veränderten ökonomischen Rahmenbedingungen zu tun. Making-ofs reagieren auf eine neue Unbestimmtheit des Films im Post-Cinema – und schlagen vor, das, was Film heute ist, verstärkt über sein hors-cadre zu begreifen.

1. Produktion als Außen

Die in der Einleitung beschriebenen Szenen aus *ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE* und *CAPTURING AVATAR* zeigen Menschen, Dinge und Abläufe, die in der *phonoscène* und in *AVATAR* nicht vorkommen. Dazu gehören sowohl die beiden Studioumgebungen als auch das eingesetzte Produktionsgerät – unabhängig davon, ob es sich dabei um ein frühes Tonfilmsystem oder um eine Motion-Capture-Bühne und eine virtuelle Kame-ravorrichtung handelt. Die grundlegende Struktur ist jeweils dieselbe: Was in *ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE* und *CAPTURING AVATAR* für die Umsetzung einer *phonoscène* und eines 3D-Kinofilms mobilisiert wird, ist in der *phonoscène* und im 3D-Film weder zu sehen noch zu hören.

Fragen von filmischer Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit werden in der Filmtheorie oft mit der Kategorie des Offs und des *off-screen space* in Verbindung gebracht. Das Off wird klassischerweise als unsichtbare Erweiterung des filmischen Raums definiert. Es basiert auf dem Wahrnehmungseindruck, dass der filmische Raum jenseits der Bildränder einer Einstellung weitergeht.¹ Die französische Terminologie ist hier präziser als die englische, denn sie kennt für das Außerhalb eines Bildes mehrere Begriffe. Der unsichtbare Raum im Off wird meistens als *hors-champ* bezeichnet – als ein Außen des sichtbaren Bildfeldes. Davon zu unterscheiden ist das sogenannte *hors-cadre*. Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie und Marc Vernet verwenden den Begriff, um auf eine spezielle Dimension des filmischen Außen aufmerksam zu machen, die das Konzept des *hors-champ* nicht abdeckt:

As for that space of the film production where the technical equipment, filmmaking activity, and, metaphorically, the work of *écriture* are all deployed and undertaken, it will be more useful to use the phrase ›out of frame‹ [franz.: *hors-cadre*, FH]. This term may be inconvenient since it is rarely used, yet by way of compensation it offers the advantage of referring directly to the frame, that is, to an artifact of the film's production, and not to the screen space, which is already produced and taken in by the illusion. (1992, S. 15–18)

1 Für eine Basisdefinition des *off-screen space* siehe Bordwell/Thompson/Smith (2020, S. 185–187).

Das hors-cadre charakterisiert das filmische Bild also als ein gemachtes Artefakt. Es betont eine spezielle Außenseite, nämlich den »space of the film production«. Dieser Raum entspricht zunächst dem realen, empirischen Off jenseits des Bildausschnitts einer filmenden Kamera. Den Autoren zufolge kann er aber auch im weiteren Sinne als allgemeiner, unsichtbar bleibender Raum des Filmemachens verstanden werden, der jenseits des *cadre* oder *frame* liegt. Im Französischen und Englischen schwingen hier zwei Bedeutungen mit: *cadre/frame* meint sowohl die Kadrierung, d.h. den kompositorischen Bildausschnitt, als auch den Kader, das materielle Einzelbild auf dem Filmstreifen.

Mein Vorschlag lautet, das Making-of mit dem hors-cadre zusammenzudenken. Diese Verknüpfung soll einerseits die filmästhetischen Implikationen des Making-of berücksichtigen, die in bisherigen Definitionen keine oder nur eine untergeordnete Rolle spielen. Andererseits soll die Verknüpfung mit dem hors-cadre helfen, die dokumentarische Qualität des Making-of und seinen Bezug auf die Produktion eines anderen Films besser zu beschreiben.

Dieses Argument wird in mehreren Etappen entfaltet. Den Ausgangspunkt bildet die immer wieder formulierte Idee, dass die äußeren Ränder eines Filmbildes in bestimmter Hinsicht wie ein Rahmen funktionieren. Aus diesem Rahmencharakter lassen sich, in einem zweiten Schritt, die Entstehung des Offs und die Ausklammerung von Herstellungsprozessen aus dem filmischen Bild ableiten. Der Begriff des hors-cadre entstand ursprünglich, um diese Exklusionsmechanismen präziser zu beschreiben. Die Ausblendung der Filmherstellung aus dem Film lässt sich allerdings noch weiterdenken, nämlich, in einem dritten Argumentationsschritt, als eine grundsätzliche, *räumliche* Unverfügbarkeit des Bildursprungs. Diese Unverfügbarkeit kann, viertens, auch als *zeitliche* Abgeschiedenheit der Bildhervorbringung bestimmt werden. Der »space of the film production« bei Aumont, Bergala, Marie und Vernet ist also nicht nur nicht sichtbar und nicht hörbar, er ist auch nicht gegenwärtig. Dadurch wird – letzter Schritt der Argumentation – der Bereich der Filmproduktion strukturell von einer Sphäre der Filmrezeption getrennt. Das Making-of vermag es, den Bereich der unsichtbaren, abwesenden Produktion für ein Rezeptionspublikum zu dokumentieren.

Im Verlauf dieses Theorieparcours möchte ich unterschiedliche Autor*innen miteinander in einen Dialog bringen, die sich mit Denkfiguren der filmischen Rahmung, des filmischen Außen und einer ästhetischen Ausblendung von Filmherstellung auseinandergesetzt haben. Für solche Positionen kann in der Geschichte der Film- und Medientheorie relativ weit zurückgegangen werden. Theoriehistorische Perspektiven sind für das Making-of überraschend produktiv. Denn auch Autor*innen, die ihre Überlegungen am Modell des klassischen, analogen und auf einer Kinoleinwand vorgeführten (Spiel)Films entwickelt haben, liefern ein präzises Vokabular, das für ein besseres Verständnis des Making-of fruchtbar gemacht werden kann. Mithilfe ihrer Positionen kann das Making-of als mediales Phänomen – auch unter digitalen und postkinematografischen Vorzeichen – weiter an Kontur gewinnen.

Bevor ich mit Überlegungen zur Rahmung des Filmbildes beginne, sind noch zwei methodische Vorbemerkungen notwendig. Erstens geht es mir im Folgenden nicht darum, ein fest umrissenes Genre namens Making-of zu definieren. Potenzielle Filmbeispiele bilden eher eine offene Menge – sie sind so lose miteinander verbunden wie ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE mit CAPTURING AVATAR. Zweitens schließt diese Arbeit

an einen existierenden Diskurs an. Es gibt Filme, die allgemein als Making-ofs bezeichnet werden; ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE und CAPTURING AVATAR gehören sicherlich dazu. Das Ziel dieses Kapitels ist nicht, aus dieser Einordnung eine wasserdichte Definition zu extrahieren, sondern anhand des hors-cadre eine auffällige Gemeinsamkeit dieser Filme besser zu verstehen.

Gerahmte Bewegtbilder

In ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE ist die Entstehung eines Tonkurzfilms in einer markant komponierten, filmischen Einstellung zu sehen. Das, was im Bild als Aufnahmecrew und Aufnahmetechnik identifiziert werden kann, ist rings um den hellen, szenischen Raum angeordnet. Die Silhouetten der Lichtmasten, Reflektoren, Kameras und arbeitenden Techniker bilden einen visuellen Rahmen, der den bespielten Kulissenraum einfasst. Dort, wo der Umraum der Studioteknik und der Mitarbeiter*innen beginnt, scheint eine Grenze zu verlaufen. Die von Guy verwendete Kamera erfasst mutmaßlich nur die angeleuchtete Kulisse und die Tänzer*innen. Sie lässt ihre eigene Kadrierung dort enden, wo die dunklen Reflektoren und Lichtmasten ins Bild hineinragen würden.

Auch ein zweiter Film, den etwa Journot (2011, S. 73) als frühes Making-of bezeichnet, strukturiert seine Darstellung von Dreharbeiten über das Motiv des Rahmens. Jean Dréville, der die Entstehung der Literaturadaption L'ARGENT (DAS GELD, 1928, Marcel L'Herbier) mit einer Filmkamera begleiten durfte, inszeniert in AUTOUR DE L'ARGENT (1929) die Studiohallen mit ihren Lichtenanlagen, Kamerasystemen und geschäftigen Technikern immer wieder als Rahmen um die Schauspieler*innen und Sets. Schon zu Beginn seines Films fährt die Kamera, nachdem die klobigen Scheinwerfer unter der Studiodecke angeworfen wurden, langsam in die erleuchteten Kulissen hinein, vorbei an den dunklen Rückseiten der Bauten und Deckenaufhängungen, die das Set visuell einrahmen (TC 00:03:39-00:04:11; Abb. 2). In der Schlusszene zieht sich die Kamera wieder aus der leeren Kulisse zurück. Links und rechts kommen die Rückseiten der Stellwände ins Bild, ringsherum gehen die Studiolichter aus (TC 00:35:40-00:37:14; Abb. 3).

Abb. 2–3: Studioräume und technisches Gerät als visuelle Rahmen um die Sets von L'ARGENT.



Quelle: AUTOUR DE L'ARGENT, DVD, Stills.

Der Rahmen gehört gleichermaßen zum festen Begriffsvorrat der klassischen Filmtheorie. Er wird vor allem dann als Konzept herangezogen, wenn das Verhältnis zwischen dem visuell begrenzten Filmbild und seinen möglichen, unsichtbar bleibenden Außenzonen bestimmt werden soll. ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE und AUTOUR DE L'ARGENT setzen dieses Verhältnis gewissermaßen direkt in ein filmisches Bild. Sie zeigen, wo eine Trennlinie zwischen einer geplanten filmischen Einstellung und ihrem unmittelbaren, realen Umraum verläuft. Der Rahmen, die Abgrenzung des Filmbildes nach außen, scheint in dieser Hinsicht ein geeigneter Startpunkt, um einen filmtheoretischen Begriff des Making-of zu entwickeln.

Rudolf Arnheim ist mutmaßlich der erste Autor, der in den ausgehenden 1920er-Jahren eine Verknüpfung zwischen dem filmischen Bild und dem Konzept des Rahmens vornimmt. In *Film als Kunst*, rund zwei Jahre nach AUTOUR DE L'ARGENT entstanden, stellt Arnheim (2002 [1932], S. 31–34) einen grundsätzlichen Unterschied zwischen dem menschlichen Sehvermögen und dem filmischen Bild fest. Das »Sehfeld« eines Menschen sei begrenzt, weil seine Augen nur einen bestimmten Raumwinkel überblicken können. Diese Begrenzung werde aber als solche nicht wahrgenommen. Man könne die Ränder des eigenen Sehraums nicht sehen, weder als Zonen zunehmender Unschärfe noch als scharfe, limitierende Kanten. Augen- und Kopfbewegungen würden außerdem dafür sorgen, dass beim Sehen der Eindruck eines holistischen, »einheitlichen Sehraum[s]« (ebd., S. 31) entsteht. Dagegen ist das Filmbild nicht nur ein begrenztes Feld, seine Grenzen sind auch von den Zuschauer*innen wahrnehmbar. Arnheim schreibt: »Die Begrenzung, die das Bild hat, empfinden wir sofort als eine solche. Der abgebildete Raum ist bis zu einer bestimmten Ausdehnung sichtbar, dann aber kommt ein Rand, der das Weitere abschneidet« (ebd., S. 32).

Das »wir«, aus dessen Perspektive Arnheim hier schreibt, ist das Publikum im Kinosaal. Im Laufe seiner weiteren Ausführungen wechselt er jedoch streckenweise auf die Seite derjenigen, die mit einer Kamera tatsächlich Filme machen. Für sie sei die rahmende Begrenzung des Bildes eine willkommene Herausforderung, weil sie nach kreativen Entscheidungen verlangt. Filmemacher*innen müssten aktiv aus der prinzipiellen »Unbegrenztheit des Wirklichen« (ebd., S. 84) ein Motiv auswählen, das innerhalb der festen Grenzen der Einstellung zu sehen sein soll. Film ist für Arnheim deshalb niemals direkte Wiedergabe der Wirklichkeit, sondern ihre gezielte ästhetische »Einrahmung«. Der Rahmencharakter des bewegten Bildes ist eine wichtige Voraussetzung, um Film als eine neue, legitime Kunstform zu beschreiben.

Um die Klärung grundsätzlicher Bildeigenschaften geht es auch André Bazin, einer zweiten theoriehistorischen Station des Rahmenbegriffs. Bazins Methode ist ebenfalls der Vergleich. Doch während Arnheim natürliches Sehen und Filmbild gegenüberstellt, kontrastiert Bazin zwei unterschiedliche Bildtypen: Malerei und Film. In seinem gleichnamigen Aufsatz (2004a [1959]) stellt er zunächst fest, dass sowohl das Gemälde als auch das projizierte Filmbild für ihre Betrachter*innen bzw. Zuschauer*innen sichtbar begrenzt sind. Doch diese Begrenzung hat, laut Bazin, sehr unterschiedliche Konsequenzen:

[D]er Rahmen des Gemäldes ist eine Zone räumlicher Desorientierung. Er stellt dem natürlichen Raum und dem unserer aktiven Erfahrung, der den Rahmen außen umgibt, einen nach innen orientierten Raum gegenüber: Der kontemplative Raum öffnet sich nur auf das Innere des Gemäldes. Die Umgrenzung der Kinoleinwand ist kein ›Rahmen‹ des Kinobildes, wie die technischen Begriffe manchmal glauben machen, sondern ein Kasch, eine Abdeckung, die nur einen Teil der Realität freilegen kann. Der Rahmen polarisiert den Raum nach innen, hingegen ist alles, was die Leinwand uns zeigt, darauf angelegt, sich unbegrenzt ins Universum fortzusetzen. Der Rahmen ist zentripetal, die Leinwand zentrifugal. (Ebd., S. 225)

Bazin beschreibt damit zwei abweichende Wahrnehmungseindrücke. Er nimmt an, dass der Gemälderahmen den Aufmerksamkeitsfokus seiner Betrachter*innen notwendigerweise auf das Innere des Gemäldes lenkt,² während im Kino das genaue Gegenteil geschieht. Man könnte Bazin vorwerfen, hier einen potenziellen Rezeptionseffekt zu verabsolutieren. Tatsächlich steht seine These aber im Kontext einer Auseinandersetzung mit verschiedenen Filmen über Malerei, besonders solche, die ein Gemälde nicht vollständig in einer einzigen, fixen Einstellung abbilden. Das Interessante an einem Film wie Alain Resnais' *VAN GOGH* (1948) ist für Bazin, dass hier die äußeren Grenzen der Einstellungen gerade nicht mit den äußeren Grenzen der Van-Gogh-Bilder zusammenfallen. Vielmehr filmte Resnais die Gemälde nur portionsweise. Seine Kamera zerlegt die Bilder in kleinere Ausschnitte; bestimmte Partien werden erst durch Umschnitte oder Kamerabewegungen sichtbar.

Bazin arbeitet heraus, wie Resnais den ganzheitlichen Bildraum eines Gemäldes durch ein filmisches Spiel mit mal sichtbaren, mal unsichtbaren Raumausschnitten ersetzt. Zuschauer*innen des Films können kaum wissen, wo ein Gemälde aufhört und das nächste anfängt. Anders als Arnheim, der Filmbilder im Grunde als stillgestellte, unbewegte Leinwandprojektionen behandelt,³ registriert Bazin hier eine spezifische Dynamik: Filme können die Begrenzung einer Einstellung jederzeit überschreiten. Weil sie bewegte Bilder sind, ist es ihnen möglich, ihr visuelles Bildfeld zu verschieben – durch eine Kamerabewegung oder einen Schnitt. Bazin verwirft deshalb den französischen Ausdruck ›cadre‹. Statt als Rahmen begreift er das projizierte Filmbild als ausschnittshafte Ansicht einer weit ausgedehnten Wirklichkeit, die nur temporär verdeckt oder ›abgekascht‹ werde. Rick Altman (1977, S. 260–261) weist schon in den 1970er-Jahren darauf hin, dass Bazin damit eine andere Denkweise des Filmbildes etabliert. Frühere Autor*innen wie Arnheim würden vor allem den Konstruktionscharakter des

2 Bazins These ähnelt hier stark den Überlegungen zum Bildrahmen, die Georg Simmel (1995 [1902]) bereits ein halbes Jahrhundert zuvor anhand von Fotografien und Gemälden angestellt hatte. Simmel bemerkt u. a., dass Fotos häufig nicht mit einem physischen Rahmen umgeben sind, weil Fotos, so seine Schlussfolgerung, immer wie ausschnittshafte Teilstücke der Natur wirken. Umgekehrt würde ein Rahmen das gemalte Bild kompositorisch und perzeptuell nach innen stabilisieren, was an den »zentripetalen« Rahmen bei Bazin erinnert.

3 Arnheim (2002, S. 12) räumt das in einem späteren Vorwort selbst ein.

Filmbildes durch seine Rahmung betonen, Bazin hingegen interpretiere das Filmbild eher als ein metaphorisches *Fenster*.⁴

Bazin etabliert eine produktive Spannung zwischen dem Filmbild und seinen nicht sichtbaren Außenbereichen. Noël Burch greift diesen Gedanken später auf und entwickelt eine einflussreiche Systematisierung der Bereiche außerhalb (hors) des gerade sichtbaren Bildfeldes (champ). Burch legt damit auch einen Grundstein, um in Abgrenzung zu einem hors-champ auch ein hors-cadre zu definieren – ein Außerhalb der Kadrierung, das ich für das Making-of produktiv machen will. Bevor ich auf Burchs Differenzierung des hors-champ näher eingehe, ist allerdings noch eine dritte Position zum Filmbild als Rahmen darzustellen. Sie ist wichtig, weil sie Bazins Unterscheidung zwischen cadre und cache maßgeblich weiterentwickelt – und damit eine Annäherung von Bazins und Arnheims scheinbar gegensätzlichen Standpunkten erlaubt.

Jacques Aumont nimmt in *L'Œil interminable (Der endlose Blick)* den Faden von Bazins Überlegungen zum Verhältnis von Malerei und Film wieder auf. Dabei verbindet er kunsthistorische und rezeptionsästhetische Überlegungen. Aumont (2007 [1989], S. 122–127) schlägt vor, drei »Operationsweisen« des Rahmens zu unterscheiden. Erstens könne der Rahmen als ein dinghaftes, physisches Objekt verstanden werden (*cadre-objet*), etwa die Holzleisten, mit denen ein Gemälde eingefasst wird.⁵ Sobald sich das figurative, gerahmte Bild in der Frührenaissance allmählich als Norm durchsetzt, fungiere der Rahmen zweitens als eine kompositorische Begrenzung des Sichtbaren (*cadre-limite*). Der Rahmen beginne, das Bild visuell zu strukturieren. Eine dritte und letzte Funktion des Rahmens sei die Eröffnung eines Bildfeldes (*cadre-fenêtre*): Das sichtbare Bildfeld werde zu einem imaginären Raum und damit zur Voraussetzung für eine fiktionale Aufladung des Bildes.

Aumonts Dreiteilung der Rahmenfunktionen hat einen hohen heuristischen Wert. Sie erlaubt ein genaueres Sprechen über Bildbegrenzungen, bleibt aber im Bereich der visuellen Ästhetik verankert und vermeidet es, den Begriff des Rahmens als Metapher übermäßig zu strapazieren.⁶ So ermöglichen es Aumonts Rahmenfunktionen, die Positionen von Arnheim und Bazin präziser miteinander in Beziehung zu setzen. Arnheim schreibt, in Aumonts Lesart, über den Rahmen in erster Linie als kompositorische Begrenzung, also über den cadre-limite. Bazin hingegen beschreibt das Öffnungspotenzial des Rahmens auf ein ausgedehntes, visuelles Feld, betrachtet also primär den cadre-

4 Altman, der hier unter dem Vornamen Charles publiziert, widmet sich neben der Rahmen- und Fenstermetapher vor allem der psychoanalytischen Vorstellung der Leinwand als Spiegel.

5 Dies wäre der Rahmen, den Georg Simmel beschreibt, siehe FN 2.

6 Diese Tendenz droht bei Edward Branigan (2006, S. 102–115), der für den englischsprachigen Begriff »frame« ganze 15 mögliche Bedeutungen im Bereich des Films aufzählt, darunter auch solche, bei denen es nicht mehr um visuelle oder optische Eingrenzungen geht – etwa narrative Rahmenstrukturen (Bedeutung 12) oder gar die Erzählung als solche (Bedeutung 13). Aumonts *cadre-objet* entspricht bei Branigan der »Physikalität« des Rahmens (Bedeutung 7). Der *cadre-limite* wäre ein Amalgam aus Branigans Bedeutungen 1 bis 6 (»Kante«, »subjektive Kontur«, »Gestaltform«, »visuelle Form«, »Komposition«, »Totalität einer visuellen Fläche und eines dreidimensionalen Raums«). Der *cadre-fenêtre* wird von Branigan ausführlich unter Bedeutung 8, der »impliziten Grundlage des Sehens« behandelt, tendenziell auch unter 9, dem Rahmen als »Ansicht«.

fenêtre.⁷ Arnheims und Bazins Positionen stehen damit nicht in einem direkten Widerspruch, sondern adressieren lediglich unterschiedliche Funktionen der Bildrahmung. In Aumonts Perspektive müsste Bazin den Begriff ›cadre‹ also gar nicht verwerfen – jedenfalls nicht als Bezeichnung für die grundsätzliche Begrenztheit des projizierten Filmbildes.⁸

Ein zweiter Vorteil von Aumonts Unterscheidungen betrifft den medialen Vergleich zwischen Malerei und Film, der deutlich geschärft werden kann. Aumont (2007, S. 130–132) kann mit seinen Begriffen zum Beispiel diskutieren, ob es beim Film ein direktes Äquivalent zum cadre-objet des Gemäldes, also zum physischen, materiellen Rahmen geben kann (seine Antwort: ja, näherungsweise durch die Dunkelheit des Kinosaals). Grundsätzlich geht er aber davon aus, dass auch die anderen beiden Rahmenfunktionen prinzipiell bei allen sichtbar begrenzten Bildern zum Tragen kommen, also sowohl beim Gemälde der Neuzeit als auch beim Bewegungsbild des Films. Hier weicht er sehr deutlich von Bazin ab:

Was ich zu zeigen versucht habe, ist, dass es nicht zwei Rahmen gibt, der malerische und der filmische, die von unterschiedlicher Natur sind, der eine ein wirklicher Rahmen, der andere eine simple Abdeckung. Es gibt mehr oder weniger universelle Funktionen des Rahmens, [...] die unterschiedlich aufgerufen werden, ausgehend von historisch wandelbaren stilistischen Voraussetzungen. Das heißt nicht, dass man alle Unterschiede verwischen sollte [...], aber diese Unterschiede sind geringer im Bereich des Rahmens als überall sonst. Oder, wenn man so will: in Bezug auf den Rahmen haben Film und Malerei die deutlichste Ähnlichkeit [...]. (Ebd., S. 137, Übers. FH)⁹

Die Opposition zwischen einer zentripetalen Schließung (Malerei) oder einer zentrifugalen Öffnung (Film, tendenziell Fotografie) sei, so Aumont (ebd., S. 138–151) weiter, nicht für einzelne Bildmedien spezifisch, sondern begründet eine oszillierende Dynamik, die sich in der Kunst- wie auch in der Filmgeschichte gleichermaßen beobachten lässt. Statt von zwei unterschiedlichen Rahmenformen für Malerei und Film sei eher von variablen Rahmeneffekten auszugehen, die durch historisch wandelbare ästhetische Mittel hervorgerufen werden.

7 Aumont (2007, S. 127) weist darauf hin, dass die Metapher des Fensters bei Leon Battista Alberti eigentlich keine Öffnung des Bildes auf eine phänomenale, physische Wirklichkeit meint, wovon Bazin ausgegangen wäre. Die Welt, die das Bild als Fenster zu sehen gibt, sei vielmehr die der *istoria*, einer hoch symbolischen, geschichtlich-mythologischen Darstellung. Das Bild sei also kein Fenster zur Wirklichkeit, sondern zu einer imaginären Szene.

8 Ähnlich argumentiert Michel Chion (2017, S. 75–76), wenn er schreibt, dass die Sukzession von Bewegungsbildern im Film immer im übergeordneten Rahmen der rechteckigen Bildschirm- oder Leinwandbegrenzung stattfindet.

9 »[C]e que j'ai cherché à faire apparaître, c'est qu'il n'y a pas deux cadres, le pictural et le filmique, qui auraient des natures différentes, l'un, cadre véritable, l'autre, simple cache. Il y a des fonctions du cadre, plus ou moins universelles [...], diversement actualisées à partir de présupposés stylistiques historiquement variables. Ce n'est pas à dire qu'il faut effacer toutes les différences [...]; mais ces différences sont moindres en matière de cadre que partout ailleurs; ou, si l'on veut, c'est en termes de cadre que cinéma et peinture ont la ressemblance la plus nette [...].«

Die wichtigste Eigenschaft des gerahmten Bildes ist für Aumont die Errichtung eines Außen. Im Film wird dieser Außenbereich flexibel, weil die Begrenzungen des Bildes nicht fix sind, sondern sich – auf der Ebene des *cadre-limite* und des *cadre-fenêtre* – immer wieder verändern. Einem gleichbleibenden Außenbereich jenseits der Grenzen des gemalten Bildes steht damit ein variabler Außenbereich jenseits der Grenzen der filmischen Einstellung gegenüber. Aumont nimmt an, dass dieser Unterschied zwischen einem statischen oder variablen Außen bestimmte Auswirkungen auf die Bildrezeption hat. Betrachter*innen eines (figurativen) Gemäldes können sich hypothetisch vorstellen, dass sich die gemalte Darstellung jenseits des Bildrahmens fortsetzt. Aumont spekuliert, dass dieses Fortspinnen des Bildes aber irgendwann umschlägt, und zwar in eine vorgestellte *Entstehung* des Bildes. Die Betrachter*innen imaginieren die arbeitende Künstlerin vor ihrer Leinwand. Ein solcher Außenbereich der Bildentstehung – Aumont verwendet hierfür bereits den Ausdruck *hors-cadre* – wäre von der tendenziell fiktionalisierten Welt des Gemäldes zu unterscheiden, die der *cadre-fenêtre* den Betrachter*innen eröffnet.

Interessanterweise geht Aumont (ebd., S. 148–149) davon aus, dass ein solcher Rezeptionsästhetischer Switch den Zuschauer*innen eines Films nicht ohne Weiteres gelingt. Sie würden sich die Außenzonen des Bildes eher nicht als Raum der realen Filmherstellung vorstellen, analog zur Künstlerin vor der Staffelei. Ein Grund dafür liegt in der Mobilität und Dynamik der Bildbegrenzungen, die schon Bazin anhand des *VAN-GOGH*-Films registriert. Das sichtbare Bildfeld kann sich jederzeit durch Schnitte, Kamerabewegungen oder Blenden verschieben. Was zuvor noch sichtbar war, wird nun möglicherweise unsichtbar, und umgekehrt. Das neue, sichtbare Feld ist aber in der Regel ein weiteres Teilstück einer innerfilmischen Welt – bzw., in Bazins Filmbeispiel, einfach ein neuer Ausschnitt eines Van-Gogh-Gemäldes.

Die Rahmeneffekte, die Aumont der Malerei und dem Film zuschreibt, ziehen also zwei unterschiedliche Varianten eines Außen nach sich: ein Außen der realen Bildentstehung (tendenziell: Malerei) und ein Außen, in dem sich die Welt des Bildes fortsetzt (tendenziell: Film). Daraus können zwei Anschlussüberlegungen abgeleitet werden. Folgt man Aumont in der Annahme, dass das Außen filmischer Bilder kaum mit ihrer realen Entstehung assoziiert werden kann, wäre erstens denkbar, weitere Rahmeneffekte in der historischen Entwicklung des Films zu identifizieren, die eine solche Ausblendung von Filmherstellungsprozessen weiter begünstigt haben. Zweitens kann versucht werden, ein eigenes *hors-cadre* des Films zu bestimmen, das nach Aumont ein noch radikaleres Außen als der Ort der Bildentstehung in der Malerei darstellen würde. Ich möchte beiden Perspektiven weiter nachgehen. Dazu werde ich zunächst auf einige historische Wegmarken der Ausklammerung von Filmherstellungsprozessen aus dem Bild eingehen, um anschließend eine erste Bestimmung dessen vorzunehmen, was für das Medium Film als *hors-cadre* gelten kann.

Produktionsgerät ausklammern

Der *cadre-fenêtre*, der Rahmen als Fenster, erzeugt den Eindruck einer weit offenen filmischen Welt. Aumont betont, dass dieser Wahrnehmungseindruck aber keine histori-

sche Konstante ist. Die Grundlage für den Rahmeneffekt des *cadre-fenêtre* ist eine bestimmte Konzeption des sichtbaren Innenbereichs einer filmischen Einstellung. Um wie ein Fenster in eine andere Welt zu wirken, musste sich das Filmbild erst als ausgedehntes, sichtbares Feld konstituieren. Aumont (2007, S. 44–46) vergleicht dafür die ersten Kinetoskopfilme, die Thomas Edison ab 1892 in seinem Black-Maria-Studio in New Jersey produzieren ließ, mit den ersten *vues* der Lumière-Brüder aus Lyon. Die Hintergründe der Edison-Filme waren häufig flächig und schwarz, um einen größtmöglichen visuellen Kontrast zu den Bewegungen im hellen Bildvordergrund zu erzeugen. Die Lumière-Filme wurden dagegen nicht in einem abgedunkelten Studio aufgenommen, sondern in natürlichen Settings unter freiem Himmel. Dadurch waren die Lumière-Filme weniger flächig. Anstelle klar separierter Vorder- und Hintergründe gab es bei ihnen eine sichtbare Tiefenausdehnung des Raums im Bild. Aumont schlussfolgert, dass erst die Lumière-Filme im engeren Sinne ein dreidimensionales Bildfeld, also einen *champ*, hervorbrachten. Dessen Begrenzung ist die Voraussetzung für ein *hors-champ*, das bei Edisons Filmen (noch) keine Rolle spielte.

Aumont plädiert dafür, das Begriffspaar *champ/hors-champ* für das frühe Kino noch durch eine dritte Rubrik zu ergänzen: ein »radikaleres« *hors-champ*, wofür er den Begriff des *avant-champ* vorschlägt. Gemeint ist jener Bereich im Diesseits des Bildfeldes, in dem sich der Kameramann aufhält (ebd., S. 42). In den Filmen der Lumières beobachtet Aumont, dass die Grenze zwischen den unterschiedlichen (Außen)Dimensionen des Bildes nicht eindeutig gezogen ist:

Bei den Lumières sind *champ*, *hors-champ* und »*avant-champ*« noch durchlässig; die Grenzen sind elastisch, oder besser, porös. Warum? Gerade wegen der geringen fiktionalen Aufladung dieser Filme. In einem System, in dem die einzige Erzählung [...] in der Verpflichtung gegenüber dem Zufälligen besteht, können die Barrieren zwischen dem Ort des Filmemachers und dem Ort des Gefilmten nicht starr sein, da beide noch durch ihre gemeinsame Herkunft aus dem Realen gekennzeichnet sind. Die Fiktion in den *vues* der Lumières ist nicht ausreichend fiktionalisiert, um wirklich in zwei undurchlässige Welten getrennt zu werden. (Ebd., S. 43, Übers. FH)¹⁰

Aumont zufolge gab es in den ersten Lumière-Programmen also noch keinen Raum der geschlossenen Fiktion, sondern eine Kontinuität zwischen Film, seiner Produktion und seiner Rezeption durch ein Publikum. Das galt auch für andere Vertreter*innen des frühen Kinos. Um 1900 wiesen viele Filme ihr Publikum offensiv auf ihre eigene technische Gemachtheit hin. Sie führten vor, wie Filmkameras und -projektoren als Medien der Bewegungsaufzeichnung und der Bewegungswiedergabe funktionierten. Diesen »exhibitionistischen Hang« des frühen Kinos beschreibt etwa Tom Gunning in seinen Ausführ-

10 »Or chez Lumière, *champ*, *hors-champ*, »*avant-champ*« restent plus perméables; les frontières sont souples, ou mieux, poreuses. Pourquoi? Précisément à cause de la faible charge fictionnelle de ces films. Dans un système où la seule narration repérable [...] est dans l'obligation de l'aléatoire, les barrières ne peuvent être rigide entre la place du cinéaste et la place du cinématographié, puisque l'une comme l'autre sont encore marquées par leur origine commune dans le réel. La fiction des *vues* Lumières n'est pas assez fictionnalisée pour être vraiment séparées en deux mondes étanches.«

rungen zum »Cinema of Attractions« (1990). Gunning zufolge stellte der frühe Film in erster Linie sich selbst zur Schau – und zwar auch als neuartiges, technisches Gerät. Der ratternde Apparat, den ein Vorführer händisch bediente, stand bei frühen Filmvorführungen gut sichtbar mit im Raum. Erst mit der Entstehung fester Vorführhäuser in den 1910er-Jahren wurde, auch aus Gründen des Geräuschpegels und des Brandschutzes, eine räumliche Trennung zwischen dem Saalpublikum und dem Filmprojektor etabliert (Paul 2016, S. 85).

Parallel zur einsetzenden Trennung des Publikums von der Projektionstechnik verschwand auch der *avant-champ*, der Bereich des kurbelnden Kameramanns, zunehmend aus den Bewegungsbildern. Während der fiktionale Gehalt der Filme zunahm, wurden parallel alle Hinweise zurückgefahren, dass die jeweilige Szene von einer realweltlichen Instanz aufgenommen wurde. Die Figuren im Bildraum bezogen den Kameramann nicht mehr ins Geschehen ein, adressierten ihn nicht mehr mit Blicken, sprachen ihn nicht mehr aus dem Bild heraus an.

Der Rückgang des *avant-champ* bewirkte auf diese Weise eine zunehmende Abdichtung des Films nach außen. Verbindungen zur Alltagswirklichkeit seiner Zuschauer*innen wurden nach und nach gekappt. Aumont nennt als einen Grund die wachsende Bedeutung fiktionaler Erzählungen. Für diese Entwicklung gab es ein ganzes Bündel institutioneller, wirtschaftlicher und ästhetischer Gründe. So machte die steigende Nachfrage nach regelmäßigen Neuveröffentlichungen eine langfristige Planung von Dreharbeiten und neue Formen der Arbeitsteilung notwendig (Staiger 1985, S. 115–116). Filmstudios wandten sich verstärkt fiktionalen Stoffen zu, da sie kostengünstig und unabhängig von äußeren Risikofaktoren im Studio umgesetzt werden konnten (ebd.). Zugleich sollte mit der Adaption von Literatur- und Theaterklassikern gezielt ein bürgerliches (und damit: kaufkräftiges) Publikum angesprochen werden (Paech 1997, S. 25–30). Gunning bringt diese Entwicklungen mit dem Stichwort der flächendeckenden »Narrativierung« (1990, S. 60) des Films auf einen Begriff.

Im Anschluss an diese narrative (und in erster Linie auch: fiktionale) Wende entwickelte sich insbesondere im US-amerikanischen Film ein komplexes Regelsystem, das eine scheinbar natürliche Handlungsentwicklung auf der Leinwand ohne sichtbare formende Eingriffe garantieren sollte (Thompson 1985). Wichtige Parameter dieses »Continuity-Systems« waren die Aufgliederung einer Szene in bestimmte Einstellungsfolgen, ausgeklügelte Blick- und Bewegungsachsen, aufmerksamkeitslenkende Bildkompositionen und schematisierte Montagebezüge. Die nach diesen Vorgaben umgesetzten Filme erschienen außerdem im Formatstandard des rechteckigen 1:1,33-Bildes, das seine Zuschauer*innen, wie Tom Hovet (2017) nachweist, effektiv die Produktions- und Vorführparameter eines Films vergessen lassen sollte.

Das Continuity-System vertiefte die Bresche zwischen dem sichtbaren Bildfeld und der Filmherstellung im Off. Je stärker das Gefilmte als eigenständige, fiktionale Welt ausgegeben wurde, umso stärker musste der Eindruck unterbunden werden, dass irgendetwas innerhalb der Einstellung noch einer anderen, nämlich der äußeren Wirklichkeit der Filmemacher*innen und der Zuschauer*innen im Kinosaal angehören könnte. Die Abschirmung der Produktionsgerätschaften und -mitarbeiter*innen aus dem Filmbild wurde so zu einem ästhetischen *default*. Auch neue, technische Entwicklungen ließen

diesen Standard unangetastet. Als der Tonfilm um 1930 eingeführt wurde, war etwa völlig klar, dass die Mikrofontechnik auf keinen Fall im Film zu sehen sein sollte.¹¹

Der reale Entstehungsort eines Films kam damit im westlichen, kommerziell ausgerichteten, klassischen Unterhaltungskino praktisch nicht vor. Die »Aufnahmeapparatur« wurde zu einem »Fremdkörper«, wie Walter Benjamin (2010 [1936], S. 51) schreibt, der im Bild tunlichst vermieden werden sollte. Ästhetische Zielvorgabe war eine völlig »apparatfreie« (ebd., S. 52) Wirklichkeit des Films.

Apparatfrei war zum einen das Bild, zum anderen aber auch sein Off. Die unsichtbaren Bereiche jenseits der momentanen Einstellung wurden so konzipiert, dass Zuschauer*innen sie jeweils als Erweiterungen des sichtbaren Bildraums interpretieren konnten. Eine griffige Systematisierung dieser Erweiterungen findet sich, wie oben schon kurz erwähnt, bei Noël Burch (1969, S. 30–31). Am Beispiel von Jean Renoirs Stummfilm *NANA* (1926) entwickelt er eine Schematisierung von sechs möglichen Typen des hors-champ. Ausgangspunkt sind die rechteckigen Umgrenzungen des Filmbildes, die jeweils ein hors-champ links und rechts sowie eines oberhalb und unterhalb der Bildränder ergeben. Hinzukommen ein hors-champ diesseits des Bildes und eines in der Tiefe des sichtbaren Bildraumes. Burch nummeriert sie ursprünglich als fünftes und sechstes hors-champ; in der Rezeption ist aber die umgekehrte Zählung geläufiger: Das fünfte hors-champ bezeichnet Momente, in denen eine Figur im Bildhintergrund beispielsweise durch eine Tür verschwindet, um eine Straßenecke biegt, oder von einem anderen Objekt im Bild verdeckt wird. Das sechste hors-champ wird dagegen evoziert, wenn eine Figur links oder rechts an der Kamera vorbei ins Bild hinein oder aus dem Bild hinausläuft. Potenziell bringt das sechste hors-champ damit den Raum der filmenden Kamera ins Spiel. Kayo Adachi-Rabe (2005, S. 57) kann in ihrer minutiösen Relektüre von Burch jedoch aufzeigen, dass es ihm mit dem Begriff des fünften und sechsten hors-champ weiterhin um die Ausdehnung des fiktionalen Raumes geht, und keineswegs, wie nachfolgende Autor*innen teilweise annehmen, um den Raum der Dreharbeiten oder der Zuschauer*innen im Kinosaal.

Im Unterschied zu Bazin erarbeitet Burch eine formale Dialektik aus Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, die vor allem durch Figurenbewegungen und Blicke reguliert wird. Wie Bazin blendet er allerdings aus, dass das Filmbild nicht »einfach so da« ist, sondern materiell hergestellt werden muss. In gewisser Weise wiederholt sich in Burchs theoretischen Ausführungen also die Ausblendung der realen Filmherstellung. Diese Exklusion wurde in den späten 1960er- und 1970er-Jahren zum Gegenstand heftiger Kritik, die sowohl filmtheoretisch als auch filmpraktisch formuliert wurde.

Als Beispiel lässt sich Jean-Luc Godards und Jean-Pierre Gorins *TOUT VA BIEN* (*ALLES IN BUTTER*, 1972) anführen. *TOUT VA BIEN* gehört zu einer Reihe von Filmen, die den Eindruck einer geschlossenen und diegetisch-autarken Filmwelt bewusst aufgeben und versuchen, Produktionsmittel und -vorgänge dezidiert ins Filmbild einzutragen. So wird der Vorspann bereits von hörbaren Ansagen des Materialassistenten und geschlagenen Filmklappen begleitet. Die ersten Einstellungen zeigen das Abzeichnen von Schecks für die einzelnen Ausgabenposten der realen Produktion dieses Films. Anschließend

11 So wurden Filmmikrofone schon um 1930 mit dem Argument beworben, dass sie sich gut vor der Kamera verstecken lassen (American Cinematographer 1931).

entwerfen eine männliche und eine weibliche Off-Stimme einen stereotypen Plot über ein streitendes Paar, begleitet von kurzen, plakativen Einstellungen der männlichen und weiblichen Figur. Später wird die männliche Hauptfigur, ein Werberegisseur, am Studioset eines neuen Werbefilms von einem Interviewer im Off ausführlich zu seiner politischen Frustration als Filmemacher befragt.

TOUT VA BIEN wurde in einem Theorieklima gedreht, das den klassischen Film als Ausdruck von bürgerlich-kapitalistischen Ideologien verstand (Casetti 1999, S. 209–220). Die Suche nach alternativen filmischen Darstellungsformen wurde von hitzigen Debatten in Filmzeitschriften begleitet. Jean-Louis Comolli (1980, S. 125) argumentierte etwa in den *Cahiers du cinéma*, dass die Unsichtbarkeit des Produktionsapparats letztendlich eine hegemoniale »Ideologie der Sichtbarkeit« fortschreibe, ein Argument, das er mit psychoanalytischen Begriffen der »Unterdrückung« eines filmisch »Unbewussten« untermauerte. Comolli betrachtete das klassische Kino als eine »soziale Maschine«, die mit raffinierten technischen Mitteln scheinbar »realistische« Repräsentationen der Welt produziert (ebd., S. 121–122). Diese Techniken hätten sich aber nicht natürlich entwickelt, sondern ließen sich als Effekte grundlegender ideologischer Dispositionen der Gesellschaft verstehen.

Christian Metz fasst das Programm der Kritiker*innen und Filmemacher*innen später unter der Losung »das Dispositiv zeigen!« zusammen. Von ihrer subversiven Durchschlagskraft zeigt sich Metz allerdings nicht hundertprozentig überzeugt. Mit Blick auf einige Beispiele in zeitlicher Nähe zu TOUT VA BIEN notiert er:

Festzuhalten bleibt, daß die filmische Operation, die mit dem heute wohl etablierten Label ›das Dispositiv zeigen‹ versehen wurde, in Wirklichkeit allerdings nur selten DAS Dispositiv, d.h. sein eigenes, zeigt, sondern sich in der Regel gern damit begnügt, EIN Dispositiv zu zeigen, nämlich das von anderen Filmen, seien diese nun rein virtuell oder wirklich in der Erzählung. Ein in Wahrheit schmerzloses Verfahren, das heutzutage in den verschiedenartigsten Filmen, auch in den weniger emanzipierten, zu den geläufigsten zählt. Die optischen Apparate sind phantastische und betrügerische Objekte, die sich in einer Diegese großartig machen, die zum Träumen verleiten und die in den Drehbüchern aller Gattungen auftauchen. Und schließlich kann die Repräsentation der Dreharbeiten zu einem Gemälde des ›Komödiantenlebens‹ und von dort aus zur ›Welt des Spektakels‹ führen, zu weniger schädlichen Themen also, die die Regenbogenpresse zu Recht für sich vereinnahmen würde. (Metz 1997, S. 70, Herv. i. O.)

Für Metz bleiben viele Filme über das ›Dispositiv Film‹ also hinter ihren Möglichkeiten zurück. Sie entscheiden sich für die harmlose Variante einer Verklärung der ›Traumfabrik‹; oder sie weichen einer Auseinandersetzung mit den eigenen Entstehungsbedingungen aus, indem sie lediglich die Entstehung eines hypothetischen Films behandeln. Diese Kritik ist nicht ganz von der Hand zu weisen – immerhin bemühen auch Godard und Gorin in TOUT VA BIEN noch behelfsmäßig einen innerdiegetischen Werbefilm, um Filmproduktionsabläufe vorzuführen.

In seiner Kritik bezieht sich Metz mehrmals auf Texte von Comollis *Cahiers-du-cinéma*-Mitstreiter Pascal Bonitzer, der sich in Repliken zu Burch und Bazin umfassend mit dem Konzept des hors-champ auseinandergesetzt hat. Bonitzer kommt in einer

Aufarbeitung des hors-cadre eine Schlüsselrolle zu, weil er als mutmaßlich erster Autor die Ausschlussmechanismen der Filmproduktion aus dem filmischen Bild mit Fragen des filmischen Offs verbindet. Damit formuliert er die Grundlage für das Konzept eines hors-cadre in Abgrenzung zu einem hors-champ. Sein Denken bewegt sich dabei ein Stück weit aus einer eher historischen, repräsentationskritischen Analyse heraus und schlägt die Richtung einer grundsätzlichen, medienspezifischen Argumentation ein. Deshalb sollen Bonitzers Thesen als Schlusspunkt dieses kurzen filmhistorischen Überblicks ausführlicher vorgestellt werden.

In seinem Text *Des hors-champs*¹² unterstellt Bonitzer (1976, S. 12–14) den Autoren Bazin und Burch ein gemeinsames Anliegen: die Untersuchung des filmischen Kontinuitätseindrucks. Jeder konventionelle Spielfilm eröffne seinen Zuschauer*innen eine komplexe, scheinbar homogene Welt, die bei näherem Hinsehen aber fragmentarisch und lückenhaft bleibe. Ein Film, so Bonitzer (ebd., S. 11), würde niemals »alles« zeigen, keine Wirklichkeit als phänomenale Gesamtheit; irgendetwas fehle immer. Durch verschiedene Verfahren könne ein Film dieses Fehlen aber näherungsweise kompensieren und den Eindruck eines kontinuierlichen, homogenen Tiefenraums erzeugen. Entsprechend würde Bazin die Begrenzungen des Filmbilds als »Leinwand-Fenster« interpretieren, das den Blick freigibt auf eine »Homogenität des Realen, der Natur«, auf ein ausgedehntes Universum wie ein »Kleid ohne Nähte« (ebd.).¹³

Das hors-champ ist ein wichtiges Element, um jenen Kontinuitätseindruck immer wieder durch angedeutete, nicht sichtbare Außenbereiche einer Szene aufrechtzuerhalten. Diese sehr reale Funktion des hors-champ ändere jedoch nichts daran, so Bonitzer unmissverständlich, dass das hors-champ eigentlich einen durch und durch *imaginären* Raum bezeichnet, ganz gleich, wie es mit dem momentan sichtbaren champ korrespondiert. Strenggenommen gebe es niemals ein »champ-Werden« (»devenir-champ«) des hors-champ, wovon Burch ausgegangen sei.¹⁴ Zwar könnten standardisierte Montageverfahren (Schnitte auf einen Gegenschuss, Kamerabewegungen, Achsenwechsel) jeweils das ins sichtbare Feld holen, was im logischen Außenbereich einer vorhergehenden Einstellung lag. Doch auch diese neue Einstellung ziehe immer ein neues hors-champ nach sich. Das hors-champ sei *per definitionem* das, was außerhalb des Sichtbaren liegt.

12 Der Text basiert auf einem mehrteiligen Essay für die *Cahiers du cinéma* (Dezember 1971 bis Februar 1972). Im Folgenden zitiere ich aus der überarbeiteten Fassung des Textes in *Le regard et la voix* (1976).

13 Bazin (1952, S. 29) verwendet die Formulierung »nahtloses Kleid der Wirklichkeit« (»robe sans couture de la réalité«) am Ende eines Essays zu Jean Renoir.

14 Burch (1969, S. 36–38) hatte vorgeschlagen, zwischen einem »konkreten« und einem »imaginären« hors-champ zu unterscheiden. Die Differenzierung basiert auf Burchs Idee, dass ein hors-champ durch Schnitte oder Kamerabewegungen zum champ werden kann und dabei unterschiedliche Rezeptionseffekte hervorruft. Für Burch ist ein hors-champ »konkret«, wenn es, sobald es zum champ wird, im Wesentlichen den Erwartungen der Zuschauer*innen entspricht. Das »imaginäre« hors-champ durchkreuzt hingegen vorher geschürte Erwartungen des Publikums. Bonitzer (1976, S. 16–17) kritisiert, dass diese Unterscheidung zu Missverständnissen führt: Auch ein konkretes hors-champ nach Burch wäre immer noch ein imaginäres, weil es nach wie vor eine mentale Ergänzung des momentan sichtbaren, filmischen Raums darstellt.

Bonitzer plädiert deshalb dafür, das *hors-champ* als ein absolutes Außerhalb des Bildes zu denken. Seine Abwesenheit wird im Bildfeld evoziert, aber es kann niemals selbst Bild werden. Während Burch das *hors-champ* prinzipiell als reale räumliche Verlängerung des Bildfeldes über die Ränder einer Einstellung hinaus begreift,¹⁵ ist es für Bonitzer ein grundsätzlicher, immer schon vom sichtbaren Bildfeld isolierter Außenbereich – und daher eine mentale Konstruktion. Das *hors-champ* markiert einen Raum, den sich die Zuschauer*innen nur *vorstellen* können (ebd., S. 16–17).

Bonitzer beschreibt auf dieser Grundlage als wahrscheinlich erster Theoretiker einen Außenbereich im Off, der keineswegs nur imaginiert, sondern materiell und sehr real sei: der Raum der tatsächlichen Herstellung des Films. Bonitzer argumentiert, dass die von Burch analysierte Dynamik zwischen Sichtbarem und Unsichtbarem wesentlich auf dem Verdrängen dieses anderen Raumes in einen Bereich »*hors-scène*« basiert (ebd., S. 17). Der Raum der Dreharbeiten konstituiert für Bonitzer deshalb eine »andere Szene« zu dem, was im Bild zu sehen ist.¹⁶ Den Ausschluss der »anderen Szene« interpretiert Bonitzer als problematische Ideologie:

Der »Gewinn an Wirklichkeit«, dieser kontinuierlichen und homogenen Wirklichkeit, die das Umfeld der Fiktion konstituiert, erfolgt nur durch eine fundamentale Zurückweisung, die Zurückweisung einer »anderen Szene«: derjenigen der materiellen, heterogenen und diskontinuierlichen Wirklichkeit der *Produktion* der Fiktion. Auch sie ist eine Szene, aber ausgeblendet, abgezogen von der klassischen Szenografie, wo das Drehteam arbeitet und der mehr oder weniger schwere Apparat der technischen Ausrüstung in Betrieb ist. Das Studio. Die Maschinerie, die Szene der Arbeit. Zurück im szenografischen und dramatischen Raum, von dem sie abgezogen, ausgeschlossen worden ist, lässt sie aus der Wirklichkeit das angebliche »Kleid ohne Nähte« herausreten, führt einen gewissen internen Konflikt in die Repräsentation wieder ein; ein *Unbehagen in der Repräsentation*, eine Spaltung, ein Hinken. (Ebd., S. 17, Herv. i. O., Übers. FH)¹⁷

-
- 15 Burch (1969) gebraucht den Begriff des *champ* nicht kohärent. Er versteht es mitunter nicht nur als sichtbares Feld innerhalb der Kadrierung, sondern auch allgemein als filmischen Raum, in dem bestimmte Dinge visuell verborgen sind, andere dagegen gut sichtbar. Aufgrund dieser terminologischen Unschärfe kann er – tendenziell widersprüchlich – argumentieren, dass man einen Raum des *hors-champ* in seltenen Fällen auch »sehen« kann, strenggenommen aber eigentlich nicht (ebd., S. 39).
- 16 Hier borgt sich Bonitzer eine Formulierung aus Sigmund Freuds Traumdeutung aus. Freud (1999 [1900], S. 51, 540–541) übernimmt den Begriff des »anderen Schauplatzes« seinerseits von Gustav Theodor Fechner.
- 17 »Le »gain de réalité«, de cette réalité continue et homogène qui constitue le milieu ambiant de la fiction, ne s'effectue que d'un rejet fondamental, rejet d'une »autre scène«: celle de la réalité matérielle, hétérogène et discontinue, de la *production* de la fiction. Scène aussi, mais aveuglée, retranchée de la scénographie classique, où s'agit l'équipe de tournage et fonctionne l'appareil plus ou moins lourd de l'outillage technique. Le plateau. La machinerie, la scène du travail. A faire retour dans l'espace scénographique et dramatique dont elle avait été retranchée, forclose, elle fait sauter de la réalité la prétendue »robe sans couture«, elle réintroduit un certain conflit interne de la représentation; un *malaise dans la représentation*, une division, une boiterie [Herv. i. O.]«

Bazins ›Kleid der Wirklichkeit‹ hat also nicht nur komplexe Nahtstellen, wie schon Burch aufzeigen konnte. Der Eindruck einer kontinuierlichen Welt kann laut Bonitzer nur dann entstehen, wenn dafür eine Szene der realen *Produktion* dieser innerfilmischen Wirklichkeit ausgeklammert wird – eine Szene, die sodann, in Bonitzers psychoanalytisch grundierter Lesart, die filmische Darstellung mit einer subtilen, mulmigen Spannung infiziert.¹⁸

Im Anschluss beschreibt Bonitzer zwei Strategien, die Arbeit und Maschinerie der Filmherstellung trotzdem in den Film hineinzuholen. Zum einen nennt er Dziga Vertovs *DER MANN MIT DER KAMERA* (1929) und Jean-Luc Godards *NUMÉRO DEUX* (1975): zwei Filme, die durch eine gezielte Zurschaustellung der Kamera – und eigentlich immer nur der Kamera, so Bonitzers Vorwurf (1976, S. 18) – das Publikum zu »dehypnotisieren« und den Film zu »demystifizieren« versuchen, um seinen Realitätseindruck als Mehrwert eines kapitalistischen Produktionssystems zu entlarven. Zum anderen erwähnt er Vincente Minnellis *TWO WEEKS IN ANOTHER TOWN* (1962) und François Truffauts *LA NUIT AMÉRICAINNE* (*DIE AMERIKANISCHE NACHT*, 1973), die ebenfalls, nun aber gänzlich fiktional, die Entstehung eines Films nachzeichnen. Anders als Vertov und Godard würden sie dabei großzügig auf den Topos des Filmsets als Traumfabrik und das glamouröse Prestige des Starsystems zurückgreifen, außerdem statt der Produktionsmittel Figuren wie die Starschauspielerin oder den (männlichen) Regisseur in den Mittelpunkt rücken (ebd., S. 18–21).

Bonitzers Kritik an diesen Filmen ähnelt den Vorbehalten, die nach ihm auch Metz gegen Filme äußert, die ein filmisches Dispositiv aufzudecken versprechen. Bonitzer hätte als Alternative allerdings auch den Impuls aus Vertovs Film aufnehmen können und die Beziehung des Dokumentarischen zur »anderen Szene« der Dreharbeiten weiter ausloten können. Dies wäre eine mögliche Route zum Making-of-Film, der in gewisser Weise die Polarität zwischen der einen und der anderen Szene weiterführt – hier ein Film, der sich von seiner eigenen Herstellungswirklichkeit abkapselt, dort ein Film, der sich der »anderen Szene« des ersten Films mit dokumentarischen Mitteln annimmt. Bonitzer geht diesen argumentativen Schritt auch deshalb nicht, weil er seine Überlegungen primär anhand des Spielfilms entwickelt. Wie Adachi-Rabe (2005, S. 144–149) herausarbeitet, beschäftigen ihn vor allem ästhetische Phänomene wie der Blick einer Filmfigur in die Kamera, die ein dokumentarisches Moment der Dreharbeiten andeuten, ohne es direkt zum filmischen Gegenstand zu machen.¹⁹ Bonitzers Verdienst ist es dennoch, als Erster auf der Dimension jener produktionsseitigen Realität im Off insistiert und ihren Ausschluss als ideologisches Set von Regeln, Vorschriften und Zwängen

18 Gilles Deleuze (1997a [1983], S. 34–35) spricht ebenfalls von der »beunruhigenden Präsenz« eines »absoluten Off« im Jenseits des Sichtbaren, das tendenziell mit dem *hors-cadre* identifiziert werden kann. Deleuze verwendet dafür aber nach wie vor den Begriff *hors-champ*.

19 In ähnlicher Weise greift Marc Vernet (1988, S. 29–58) im Anschluss an Bonitzer das Konzept des *hors-cadre* auf und fragt nach seinen möglichen Evokationen im Bild. Vernet entwickelt dafür den Begriff des *en-deça*, meint damit aber vor allem Formen einer subjektiven Kamera, die scheinbar den Standpunkt einer unsichtbaren, abwesend bleibenden Figur einnimmt.

beschrieben zu haben.²⁰ Seine Texte liefern eine erste, theoretisch fundierte Beschreibung von Filmpraktiken, die jene ›andere Szene‹ wieder ins Bild zu setzen versuchen.

Hors-cadre des Raums

Bevor die ›andere Szene‹ der Produktion im Off weiter konkretisiert wird, soll der bisherige Gedankengang kurz rekapituliert werden: Filmbilder lassen sich als gerahmte Bilder verstehen. Eine Funktion ihrer Rahmung besteht darin, ein sichtbares Bildfeld hervorzubringen. Filmhistorische Entwicklungen führten dazu, dass dieses Bildfeld als Ausschnitt einer ausgedehnten, fiktionalen Welt konzipiert wurde. Hinweise auf die reale Herstellung des Filmbildes wurden konsequent aus dem Filmbild exkludiert. Das, was sich tatsächlich jenseits einer momentanen Kadrierung befindet, sollte das Publikum nicht mehr mitdenken. Das Off wird deshalb klassischerweise, wie es Burch beschreibt, als Ausdehnung der filmischen Welt über die Grenzen der momentanen Einstellung hinaus verstanden.

Hier setzt Bonitzers Kritik an. Im hochgradig politisierten, marxistisch und psychoanalytisch geprägten Theorieumfeld der 1970er-Jahre erarbeitet er als erster Theoretiker eine Annäherung des filmischen Offs an eine »Realität der Dreharbeit« (Adachi-Rabe 2005, S. 10; ähnlich auch Sierek 2009, S. 132–133). Bonitzer selbst bezeichnet das Off der Dreharbeiten noch nicht als hors-cadre. Es ist wiederum Aumont, der in den frühen 1980er-Jahren Bonitzers »hors-scène« mit der Metapher des Rahmens und der filmischen Kadrierung verbindet. Aumont übernimmt dabei den Begriff hors-cadre aus einem Text von Sergej Eisenstein (1988 [1929]), der im russischen Original von 1929 mit *За кадром* (*Za kadrom*) überschrieben ist. Eine französische Übersetzung wurde 1969 in den *Cahiers du cinéma* unter dem Titel *Hors Cadre* veröffentlicht; im Deutschen später als *Jenseits der Einstellung*.²¹ Aumont fusioniert Bonitzers Repräsentationskritik mit dem

20 Dazu noch einmal Bonitzer selbst im Wortlaut: »Wenn, wie Bazin schreibt, sich ›das Universum der Leinwand nicht mit dem unseren verbinden kann, sondern es notwendigerweise ersetzt, dann realisiert sich diese Ersetzung nur durch eine Reihe von Verboten und mehr oder weniger kostspieligen Zwängen, die so weit gehen, aus allen Dreharbeiten (die Erfahrung bestätigt das) in gewisser Hinsicht eine Qual für die Beteiligten zu machen. Verbote, negative Zwänge in erster Linie: Jene, die darauf abzielen, im Bild wie auf der Tonspur sämtliche Spuren jedweder Unsauberkeiten zu tilgen, die die Existenz von technischen Apparaten sowie von Technikern belegen, und allgemeiner von allem, was nichts mit dem auf diese Weise nachgebildeten ›Universum‹ zu tun hat« (1999, S. 74, Übers. FH) (»Si, comme l'écrit encore Bazin, ›l'univers de l'écran ne peut se juxtaposer au nôtre, il s'y substitue nécessairement, cette substitution ne se fait pas sans une série d'interdits et de contraintes plus ou moins coûteuses, et qui vont jusqu'à faire de chaque tournage (l'expérience en témoigne fréquemment), à certains égards, un supplice pour les participants. Des interdits, des contraintes négatives en premier lieu: celles qui visent à supprimer toute trace, sur la bande-image comme sur la bande-son, de toutes les impuretés qui avèrent l'existence des appareils techniques, ainsi que des techniciens, et d'une façon générale de tout ce qui n'a rien à faire avec l'univers‹ ainsi recréé«).

21 In Aumonts, Bergalas, Maries und Vernets oben zitierter Definition des hors-cadre schwingt Eisenstein im Verweis auf die *écriture* des Films deutlich mit. Siehe hierzu auch Aumont (1979, S. 103–104).

französischen Ausdruck (passenderweise in einem Essay für die gleichnamige Fachzeitschrift). Für ihn ist das hors-cadre »ein stets extradiegetischer Ort, genau derjenige, wo das Bild gemacht, gedacht, analysiert, bestätigt oder widerlegt werden kann« (Aumont 1985, S. 183, Übers. FH).²²

Mit dieser Definition etabliert Aumont eine bis heute übliche, zweigleisige Aufteilung des Offs. Die Kadrierung, die Begrenzung des Bildes, erzeugt einerseits ein imaginäres hors-champ – eine Welt, die sich jenseits der Kadrierung weiter auszudehnen scheint und vor allem mit dem *cadre-fenêtre*, der Fensterfunktion der Kadrierung verbunden ist. Andererseits erzeugt die Kadrierung des Bildes ein hors-cadre, das stärker mit dem *cadre-limite*, dem Rahmen als Eingrenzung und Ausschluss verknüpft ist, und das mit Bonitzer als Ort der realen Herstellung des Bildes gedacht werden kann.

Interessant an Aumonts Definition ist, dass sie das Machen des Films auch mit einem Raum der Reflexion, der Analyse und der Kritik verbindet. Das hors-cadre umfasst das Off der Dreharbeiten, impliziert aber immer auch mehr. Die deutsche Übertragung der ursprünglichen Eisenstein-Formulierung deutet es an: Im »Jenseits der Einstellung« liegen Vorgänge der Dreharbeiten, aber auch andere Prozesse der Filmherstellung, und potenziell auch andere Zugriffs- und Umgangsweisen mit dem filmischen Bild, die im Bild nicht wahrnehmbar stattfinden.

Aumont fasst die ausgeklammerten Formen des Filmemachens, der Reflexion, der Analyse und Kritik unter der Formulierung des »extradiegetischen Orts« zusammen. Insgesamt konzipiert er das hors-cadre also in Begriffen des *Raumes*. Der räumliche Charakter eines Außen der Filmentstehung kann mit zwei Positionen weiter konturiert werden, die nicht mehr historisch, sondern explizit ontologisch argumentieren. Stanley Cavell und Étienne Souriau geht es um die Klärung grundsätzlicher Eigenschaften des Mediums Film. Sie verwenden den Ausdruck hors-cadre zwar nicht, kommen in ihren filmphilosophischen Arbeiten aber auf eine ähnliche Problemstellung wie Bonitzer zu sprechen: der Bereich der real filmenden Kamera im Verhältnis zu dem Bewegtbild, das sie hervorbringt. Cavells und Souriaus Überlegungen ermöglichen damit eine erste Verknüpfung von hors-cadre und Making-of.

Wie vor ihm schon Arnheim und Bazin beginnt Cavell seine filmphilosophische Untersuchung *The World Viewed* mit Überlegungen zu Unterschieden zwischen Fotografie, Malerei und Film. Ähnlich wie Bazin betont er primär den Fenstercharakter des fotografischen Bildes. Die Kamera »crops a portion from an indefinitely larger field« (Cavell 1979, S. 24), weshalb die Ränder einer Fotografie, anders als die eines Gemäldes, vor allem den Ausschnittcharakter des Bildes hervorheben würden. Auch beim Film müsse stets davon ausgegangen werden, dass die aufgenommene Wirklichkeit notwendigerweise über die Ränder ihrer Abbildung hinaus weitergehe. Wenn die Kinoleinwand einen Rahmen darstelle, dann eher im Sinne einer »Gussform« für die fotografischen Bewegungsbilder (ebd., S. 25). Wo Bazin den Film jedoch als Möglichkeit der Kontaktaufnahme mit einer

22 »[...] un lieu, toujours extradiégétique, qui est celui d'où, précisément, l'image peut être produite, pensée, analysée, confirmée ou infirmée [...]«. Die Definition entspringt Aumonts Versuch, den Ort der Off-Stimme im Dokumentarfilm genauer zu bestimmen. Siehe hierzu auch den Kommentar bei Adachi-Rabe (2005, S. 128).

phänomenalen Wirklichkeit versteht, beschreibt Cavell zunächst das scheinbare Gegenteil. Die Kinoleinwand ist bei ihm kein Ort des Zugangs, stattdessen begreift er sie, im feinsinnigen Spiel mit der Bedeutungsvielfalt des englischsprachigen *screen*, als epistemische Schranke:

The screen is not a support, not like a canvas; there is nothing to support, that way. It holds a projection, as light as light. A screen is a barrier. What does the silver screen screen? It screens me from the world it holds – that is, makes me invisible. And it screens that world from me – that is, it screens its existence from me. (Ebd., S. 24)

Laut Cavell erbt der Film dieses wechselseitige Abschirmen von Welt und ihren Betrachter*innen von der Fotografie: »Photography maintains the presentness of the world by accepting our absence from it. The reality in a photograph is present to me while I am not present to it« (ebd., S. 23). Später wendet er diese Barriere allerdings positiv. Im projizierten Filmbild liege nämlich auch eine Möglichkeit, den epistemischen Skeptizismus der Neuzeit zu überwinden und die Welt wieder in ihrer »ungesehenen« Ursprünglichkeit in Erscheinung treten zu lassen (ebd., S. 40–41, 102–103, 159–160).²³

Einstweilen identifiziert Cavell noch ein zweites Moment des Abschirmens, das dieses Mal gänzlich auf der Ebene der für ihn so wichtigen apparativen, automatischen Bilderzeugung²⁴ stattfindet. Es geht um den eigentümlichen Umstand, dass sich die Kamera beim Filmen nicht selbst filmen kann. Cavell schreibt:

One can feel that there is always a camera left out of the picture: the one working now. When my limitation to myself feels like a limitation of myself, it seems that I am always leaving something unsaid; as it were, the saying is left out. [...] One almost imagines that one could catch the connection by the act, by turning the camera on it – perhaps by including a camera and crew in the picture (presumably at work upon *this* picture), but that just changes the subject. The camera can of course take a picture of itself, say in a mirror; but that gets it no further into itself that I get into my subjectivity by saying: ›I'm speaking these words now.« [...] The camera is outside its subject as I am outside my language. (Ebd., S. 126–127, Herv. i. O.)

Die Kamera muss demnach außen vor bleiben, wenn sie ein fotografisches Bewegtbild aufnimmt. Ihr eigener Aufzeichnungsakt und ihr eigenes apparatives Wesen können für Cavell niemals Teil des Bildes werden. Dabei geht es ihm weder um eine Kamerabauweise, die bestimmte Aufzeichnungswinkel vorgibt,²⁵ noch darum, dass das Kamera-

23 Cavell sieht diese Möglichkeit vor allem im klassischen Hollywoodfilm verwirklicht. Die kurz vor seiner Studie erschienenen Nouvelle-Vague- oder New-Hollywood-Filme diskutiert er eher kritisch. Seine Filmphilosophie argumentiert vor dem Hintergrund einer empfundenen Krise, einem historischen Über- oder gar Niedergang des Kinos.

24 Cavell leitet daraus seine grundlegende Definition ab: Ein Film (im Kino) sei eine zeitliche »Sukzession automatischer Welt-Projektionen« (ebd., S. 72–73).

25 David Bordwell (1997, S. 182) etwa identifiziert den Bildausschnitt der Kamera mit einer geometrischen Dreiecksform. Die Spitze dieses Dreiecks fällt mit dem Objektiv zusammen. Seine Schenkel schneiden links und rechts große Bereiche dessen ab, was noch in einem normalen menschlichen Sehfeld liegen würde.

gehäuse notwendigerweise außerhalb der im Objektiv gebündelten Lichtstrahlen verbleibt. Cavell interpretiert die Absenz der Kamera aus ihrem eigenen Bild vielmehr als sprachphilosophisches Äußerungsproblem. Ihm zufolge kann sich die filmende Kamera nicht selbst ›äußern‹ – »the saying«, also der eigentliche Akt des Filmens, »is left out«. Diese Auslassung kann auch dann nicht umgangen werden, wenn die Kamera oder das Filmteam in einem Spiegel gezeigt oder anderweitig auf die Künstlichkeit der Aufnahmesituation verwiesen wird. Solche schulbuchmäßigen Verfahren filmischer Selbstreflexivität – Cavell wählt dafür den Begriff »acknowledgement« (ebd., S. 123) – lösen das Selbstäußerungsproblem nicht auf. Die Kamera, die sich selbst im Spiegel filmt, kann lediglich ihr mediatisiertes Abbild einfangen, also strenggenommen nicht sich selbst. Cavell argumentiert, dass die fundamentale Abgeschiedenheit der Kamera in solchen Szenenanordnungen nur umso deutlicher hervortritt. Er zieht daraus folgenden Schluss: »The questions and concepts I have been led to admit in the course of my remarks all prepare for an idea that the camera must now, in candor, acknowledge not its being present in the world but its being *outside* this world« (ebd., S. 130, Herv. FH).

Sulgi Lie lotet in einer umfassenden Kommentierung die theoretischen Konsequenzen jener »strukturellen Unmöglichkeit [...] einer sich selbst filmenden Kamera« (2012, S. 15) weiter aus, indem er sie verallgemeinert: Cavell mache darauf aufmerksam, dass die Ursache des Bewegtbildes im Bild stets abwesend ist. Diese Ursache muss außerdem nicht notwendigerweise mit einer Kamera besetzt werden. Auch andere Möglichkeiten der Bilderzeugung sind vorstellbar, die im apparativen Sinne nicht Teil ihres eigenen Bildes werden können.²⁶ Cavells Herleitung eines uneinholbaren »Hohlraums« (ebd., S. 14) der Kamera²⁷ lässt sich also als eine Art medienontologische Steigerung von Bonitzers Repräsentationskritik verstehen. Das hors-cadre markiert, wie Oliver Fahle schreibt, eine »mediale Dimension, die gleichsam außerhalb aller Kadrierungen tritt und in gewissem Sinne das radikale Außen des Films darstellt« (2015, S. 133).²⁸

Dieses »radikale Außen« der Filmentstehung gilt für viele Autor*innen als kategorisch unverfügbar und unzugänglich. Ähnlich wie Lie schreibt beispielsweise Adachi-Rabe, dass die filmende Kamera im hors-cadre (bzw. im »sechsten *hors-champ*«) »die reinste Art der Abwesenheit im Film darstellt« (2005, S. 166). Daraus schlussfolgert sie, dass »weder der *hors-champ* noch der *hors-cadre* in der filmischen Darstellung [existiert]« (ebd.).

26 Ein Beispiel aus dem experimentellen Animationsfilm: Mit dünnen Nadeln, feinen Messern und Pinseln können grafische Darstellungen in einen Blankfilmstreifen geritzt werden. Auf diese Weise lässt sich, ohne Zuhilfenahme einer Filmkamera, ein Filmbild mit sichtbaren Objektbewegungen erzeugen. Aber auch dieses Bild speichert nur Bearbeitungsspuren. Nadeln, Messer und Pinsel sind selbst nicht Teil des Bildes.

27 Lie (2012) bemüht sich um eine politische Aufwertung dieser Leerstelle, die er nicht als plumpe Maskierung des Produktionsapparats verstehen möchte. Er macht sich dafür stark, die abwesende Ursache des filmischen Bildes nicht vorschnell mit »dem Apparat« zu besetzen, sondern zu »re-spektalisieren«, d.h., eine phantomhafte Erzeugung des Bildes in seinem eigenen Außen als solche anzuerkennen und politisch zu wenden (ebd., S. 68–69). Im Gegensatz zu Lie geht es mir hier darum, das hors-cadre gerade nicht metaphysisch zu interpretieren, sondern zu fragen, welche Konsequenzen sich ergeben, wenn es tatsächlich als realweltlicher Herstellungsraum verstanden wird.

28 Fahle schließt damit an Deleuzes Idee des absoluten Offs als ein »radikaleres Anderswo« an, das »außerhalb des homogenen Raums und der homogenen Zeit« steht (1997a, S. 34).

Die quasi metaphysische Nicht-Existenz des hors-cadre präpariert sie vor allem aus fiktionalen Langfilmen heraus, die durch »Sehhindernisse« (ebd.) auf den Standpunkt der Kamera im Diesseits der Einstellungen aufmerksam machen. Wenn jedoch gefragt wird, für wen dieses Außen eigentlich unverfügbar und unzugänglich ist, wird klar, dass Bonitzer und Cavell, aber auch nachfolgende Kommentator*innen wie Adache-Rabe und Lie, vor allem aus der Perspektive derjenigen schreiben, die als Rezipient*innen mit dem Filmbild konfrontiert sind. Gerade Cavell behandelt die Hervorbringung des Filmbildes als abstrakten Problemfall, über den sich weniger gesicherte Aussagen treffen lassen als über das, was sich innerhalb des Bildes ereignet. Eine letzte Position zum Raum des hors-cadre macht deutlich, dass es sich bei diesem Außen aber nicht notwendigerweise um eine metaphysisch entrückte Zone handeln muss. Es markiert schlicht eine andere Wirklichkeitsebene des Films.

Das filmphilosophische Projekt Étienne Souriau hat zunächst kaum etwas mit Bonitzer oder Cavell zu tun. Sein Begriffsgebäude entstand früher, lange vor einer psychoanalytisch-marxistischen, oder, in Cavells Fall, einer sprachphilosophisch geprägten Filmtheorie. Souriau geht in einem Aspekt jedoch weiter als viele Autor*innen nach ihm: Für ihn ist das projizierte Filmbild auf der Leinwand nur *eine* Existenzweise des Films unter vielen anderen.

Souriau (2020 [1951]) differenziert zwischen sieben Seins- oder Wirklichkeitsebenen des Films. Die Wechsel aus filmischer Sicht- und Unsichtbarkeit, die Bazin, Burch und Bonitzer untersuchen, wären bei ihm auf mindestens drei verschiedenen Wirklichkeitsebenen situiert. Die phänomenale Eigenschaft des Filmbildes als räumliches Feld mit sichtbaren, rechteckigen Begrenzungen wäre Teil der »filmophanen« oder »leinwandlichen« Wirklichkeit (ebd., S. 60–61). Der Eindruck einer weit ausgedehnten Welt, in der sich eine fiktive Handlung ereignet, gehört dagegen zur »diegetischen« Wirklichkeit (ebd., S. 61–62). Der Akt einer mentalen Erweiterung des gerade sichtbaren Raumes, also die Imagination eines hors-champ, betrifft dagegen vor allem die Ebene des »Spektatoriellen«, d.h. der psychosozialen Mechanismen der Filmrezeption (ebd., S. 62–63).²⁹

Souriaus Vokabular hält auch einen Begriff für die Ebene der Produktion eines Films bereit: die sogenannte »profilmische Wirklichkeit«. »Profilmisch« ist laut Souriau all das, »was man bei Dreharbeiten gezielt und zweckgerichtet vor die Kamera stellt« (ebd., S. 57). Diese Wirklichkeitsebene umfasst primär das für die Filmaufnahme hergerichtete Set, die Requisiten und die Schauspieler*innen, tendenziell aber auch die unmittelbare Umgebung mit Aufnahmetechnik und Produktionsmitarbeiter*innen. Während Bonitzer zwischen einer fiktionalen Szene und einer ausgeklammerten, anderen Szene der Dreharbeiten unterscheidet, basieren Souriaus Differenzierungen nicht direkt auf einer Opposition von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, on-screen und off-screen. Das Profilmische und das Diegetische sind bei ihm verschiedene ontologische Zonen, wobei das ausschlaggebende Kriterium nicht allein die Wahrnehmungsleistung des Kinopublikums ist. Souriau macht dies u.a. an einer Verfilmung von Charles

29 Weitere Wirklichkeitsebenen nach Souriau sind die allgemeine »afilmmische Wirklichkeit« (ebd., S. 56–57), die »filmographische Wirklichkeit« (ebd., S. 59–60) des analogen Filmstreifens, sowie die »kreatorielle Ebene« der Intentionen der Filmemacher*innen (ebd., S. 63–65).

Perraults *Blaubart*-Märchen fest: »Diegetisch liegt Blaubarts Burg in Frankreich, der tatsächliche (profilmische) Standort des Schlosses aber ist in Bayern. Ein diegetisches Tahiti kann profilmisch durch die Hyérischen Inseln dargestellt werden« (ebd., S. 61) – und so weiter. Auch Souriau registriert hier ein illusionsförderndes »Außer-Acht-Lassen des Profilmischen« (ebd., S. 62). Christian-Jaques BARBE-BLEU (1951) mag in Bayern gedreht worden sein, wie Souriau schreibt (tatsächlich lag der Drehort sogar in Österreich), doch diese Tatsache kommuniziert der Film nicht (oder höchstens versteckt) an sein Publikum.

Souriau geht nicht weiter darauf ein, dass eine solche ›ontologische Doppelcodierung‹ – diegetische Burg/reale Burg – allerdings nicht bei allen Bestandteilen des Profilmischen funktioniert, sondern nur bei den Räumen, Objekten, Personen usw. *innerhalb* eines filmischen Bildes. Das könnte daran liegen, dass er das Profilmische zuerst nur als das beschreibt, was am Set zum Bestandteil einer filmischen Aufnahme werden soll. Komplizierter wird es, sobald Souriau auch die Kamera und technische wie logistische Vorgänge der Dreharbeiten zum Profilmischen dazurechnet (ebd., S. 59). Die Kamera, die die Sets von BARBE-BLEU filmt, gehört für ihn logischerweise zur selben Wirklichkeitsebene wie die reale Burgkulisse. Trotzdem gibt es zwischen Burg und Kamera einen kategorialen Unterschied. Dieser Unterschied hat etwas mit Cavells Beobachtung zu tun, dass sich die Kamera nicht selbst beim Filmen filmen kann. Denn: Für die reale Kamera kann nicht zwischen einer diegetischen und einer profilmischen Wirklichkeitsebene unterschieden werden, weil sie nicht Teil des Filmbildes, und damit auch nicht des Filmophanen und des Diegetischen ist.

Die Idee des Profilmischen kann an diesem Punkt mit dem *hors-cadre* zusammengebracht werden. Das *hors-cadre* ist bei Souriau der Teil des Profilmischen, der *nicht diegetisch* gelesen werden kann. Es ist, in Aumonts Worten, ein immer schon »extradiegetischer Ort«. Aber, und das ist entscheidend: Er ist nicht notwendigerweise metaphysisch entrückt. Das Profilmische unterstreicht, dass sehr wohl eine eigenständige, empirische Wirklichkeit des *hors-cadre* existiert. Das gilt auch dann, wenn sich diese Wirklichkeit einer direkten sinnlichen Wahrnehmung durch die Filmzuschauer*innen entzieht.

Making-of – erste Annäherung

Cavells Kamera, die sich selbst beim Filmen nicht filmen kann, und Souriaus eigenständige Wirklichkeitsebene der Produktion ergeben zusammen die Idee einer besonderen Außenzone der Hervorbringung eines Films. Es fällt auf, dass die Autoren dieses Außen, wie auch schon Bonitzer und Aumont, vor allem in Begriffen des Raumes beschreiben. Sie rufen ein idealtypisches Modell von Studiodreharbeiten auf, die sich in einem bestimmten Radius um das aufgezeichnete Bewegtbild ausdehnen. Gleichzeitig stellen sie Überlegungen an, unter welchen Umständen ein Teil dieses Raumes trotzdem wahrnehmbar werden kann. Cavell, der auf einer grundsätzlichen Abwesenheit der filmenden Kamera besteht, diskutiert Versuche, die Kamera über Medien wie einen Spiegel indirekt in Erscheinung treten zu lassen. Auch für Souriau ist grundsätzlich denkbar, dass verschiedene Wirklichkeitsebenen des »filmischen Universums« selbst zu thematischen

Gegenständen eines Films werden³⁰ – allen voran das Profilmische, dessen Qualität als filmisches Motiv sich beim Blaubart-Burg-Beispiel andeutet.

An diesem Punkt möchte ich einen ersten Brückenschlag zwischen dem hors-cadre und dem Making-of versuchen. Making-of-Filme umgehen das Problem, dass sich eine Kamera nicht selbst beim Filmen filmen kann. Für Cavell handelt es sich hierbei zwar um eine grundlegende, ontologische Unmöglichkeit. Aber: Was eine einzelne Kamera nicht leisten kann, ist für eine andere, zweite Kamera sehr wohl möglich. Eine zweite Kamera kann ohne Weiteres die erste, filmende Kamera aufnehmen. Das Bild dieser zweiten Kamera löst die Abwesenheit der Ursache im Filmbild der ersten Kamera nicht auf – aber das muss sie auch gar nicht (außerdem ist diese Abwesenheit nicht notwendigerweise ein Problem, das irgendwie überwunden werden muss). Zur grundlegenden Struktur des Mediums Film gehört also die Möglichkeit dazu, dass ein zweiter Film die abwesende Ursache des ersten Films wieder in ein filmisches Bild setzen kann. Souriau ist hier das notwendige Bindeglied zwischen Bonitzer und Cavell, indem er die Hervorbringung eines Films nicht als unzugänglichen, metaphysisch verdunkelten Ursprungsort begreift, sondern als eine Wirklichkeitsebene, die sich potenziell genauso gut filmen lässt wie Schauspieler*innen in einem Kulissenraum.

Diese Beziehung zwischen dem hors-cadre und einem zweiten Film findet sich bei Metz überraschend griffig vorformuliert, wenn er Filme bespricht, die ein kinematografisches Herstellungsdispositiv aufzudecken versuchen. Metz' Vorwurf lautet, noch einmal zusammengefasst, dass viele dieser Filme gar nicht ihr »eigenes« Dispositiv zeigen, sondern in der Regel »das von anderen Filmen«. Tauscht man Dispositiv hier gegen hors-cadre, liest sich seine Polemik wie eine erste, probate Definition des Making-of: Es handelt sich um Filme, die das hors-cadre *eines anderen Films* zeigen.

Unter diese erste Arbeitsdefinition fällt eine ganze Reihe von Filmen, die eine Idee des strukturell abgeschirmten hors-cadre mit der historischen Exklusion von Produktionsaktivitäten aus dem kinematografischen Bild verbinden. Für frühe Beispiele kann bis zu den *vues* der Brüder Lumière zurückgegangen werden. In zwei Titeln aus ihrem Katalog sind Kameramänner zu sehen, die das jeweilige Geschehen aus einem etwas anderen Blickwinkel als die Lumière-*opérateurs* aufnehmen. In CONCOURS D'AUTOMOBILES FLEURIERES (1899, Katalog-Nr. 1008) filmt ein Kameramann eine Automobilparade inmitten einer großen Menschenmenge. LA SORTIE DE L'ARSENAL (1899, Katalog-Nr. 1279, Kamera: Gabriel Veyre) zeigt einen Kameramann, der eine Arbeiterkolonne vor einer französischen Marinebasis in Saigon aufnimmt.³¹ Die kurbelnden Kameramänner blieben mit

30 Nur mit der ersten Ebene, der »afilmischen Wirklichkeit«, scheint dies nicht ohne Weiteres möglich: Sobald diese Ebene der allgemeinen, außerfilmischen Erfahrungswirklichkeit auf einen Film bezogen wird, wird sie laut Souriau automatisch zur »profilmischen Wirklichkeit« (2020, S. 56–57). Ich werde dieses Problem im fünften Kapitel wieder aufgreifen, wenn ich die Produktionskonzepte bestimmter Making-ofs als etwas »Nicht-Filmisches« untersuche.

31 Einer der ersten US-amerikanischen Filme, der Dreharbeiten in einem frühen Filmstudio zeigt, dürfte WHAT THE JAY SAW IN THE STUDIO* (1899/1900, Regie unbekannt, American Mutoscope) gewesen sein. Von dem Kurzfilm sind nur Katalogfotos erhalten, die wenig Rückschlüsse auf die Echtheit der dargestellten Dreharbeiten zulassen. In den Edison-Katalogen sind keine vergleichbaren Filme gelistet.

ihren Apparaten notwendigerweise im Off ihrer eigenen Filmaufnahmen, treten nun, in den *Lumière-vues*, aber wieder bei Herstellung eben dieser Aufnahmen in Erscheinung.

Einen merklichen Schub erhielten frühe Making-of-Filme durch das Verschwinden des *avant-champ*. Hinweise auf arbeitende Kameraleute, Aufnahme- oder Projektionsapparate im Off wurden in den Filmen der 1900er-Jahre zugunsten einer geschlossenen, innerfilmischen Wirklichkeit immer weiter zurückgefahren. Vinzenz Hediger beschreibt die wachsende Verbreitung von schriftlichen und auch audiovisuellen Darstellungen von Filmproduktion in den 1910er-Jahren als eine Art Gegenbewegung:

[P]arallel zur Herausbildung kohärenter Diegesen, die das Publikum zur Immersion, zum Eintauchen in fiktionale Welten einladen, [entsteht] ein begleitender Diskurs [...], der darlegt, wie diese fiktionalen Welten entstehen. Man könnte in diesem Zusammenhang von einer Ökonomie der Immersion und Ironie sprechen: Je überzeugender die Angebote zur Immersion ausfallen, desto stärker wurde das Bedürfnis des Publikums nach ironischer Distanzierung, nach einem Wissen um das Zustandekommen der Illusion. (2005b, S. 334)

Was bei den Lumières vor allem ein hypothetisches Potenzial war – ein Film über das *hors-cadre* eines anderen Films –, wird also ab den späten 1900er- und 1910er-Jahren systematischer umgesetzt. Sobald Filme kaum noch Fingerzeige auf ihre eigene, äußere Entstehung enthalten, kann ihr *hors-cadre* von einem neuen Diskurs in Beschlag genommen werden. Hediger erwähnt hierfür populäre Sachbücher, etwa Frederick A. Talbots *Moving Pictures. How They are Made and Worked* von 1914.³² Es entstanden aber auch mehr und mehr Filme, die reale Filmproduktionsprozesse zeigen. Diese Making-ofs treten explizit als *nichtfiktionale* Darstellungen auf. Sie nehmen reale, profilmische Räume in den Blick, die für die Zuschauer*innen auch als solche ausgewiesen werden.

Schon um 1910 hatten britische, französische und US-amerikanische Studios solche kurzen Proto-Making-ofs im Programm. Thema waren meistens verschiedene Dreharbeiten in den eigenen Ateliers.³³ Nach der Verlagerung der US-Filmproduktion nach Kalifornien erschienen didaktisch aufbereitete »Studiotouren«, die wie filmische Aushängeschilder großer Hollywoodstudios funktionieren.³⁴ In den 1920er-Jahren lassen sich

32 Ein anderes Beispiel wären Ausstellungen über Filmproduktionsverfahren, die bislang noch nicht filmhistorisch aufgearbeitet wurden. So waren Film- und Projektorhersteller schon 1915 mit eigenen Exponaten in der Liberal-Arts-Sektion der Panama-Pacific International Exposition vertreten, die anlässlich der Fertigstellung des Panama-Kanals in San Francisco ausgerichtet wurde (Panama-Pacific International Exposition 1915). Zeitweise plante die Standard Film Corporation die Errichtung eines eigenen, funktionsfähigen Studios, in dem während der Laufzeit der Weltausstellung eigene Filme vor interessiertem Publikum realisiert werden sollten. Es lässt sich allerdings nicht rekonstruieren, ob dieser Plan tatsächlich umgesetzt wurde (The Moving Picture World 1914).

33 Neben dem Kurzfilm über Alice Guys Dreharbeiten zählen dazu, von US-amerikanischer Seite, *MAKING MOVING PICTURES: A DAY AT THE VITAGRAPH STUDIOS** (1908, J. Stuart Blackton) sowie, aus Großbritannien, *A VISIT TO THE GAUMONT STUDIOS AT SHEPHERDS BUSH, LONDON** (1910, o. A.).

34 Dazu gehören insbesondere *A TRIP THROUGH THE WORLD'S GREATEST MOTION PICTURE STUDIOS* (1920, Hunt Stromberg, zu Thomas H. Inces »Inceville«-Studio), *A TRIP TO PARAMOUNT TOWN* (1922, Jerome Beatty) und *STUDIO TOUR** (1925, o. A., zu MGM). Ein deutsches Pendant ist *BABELS-*

schließlich immer mehr Filme nachweisen, die, wie *AUTOUR DE L'ARGENT*, die Dreharbeiten eines einzelnen Films mitverfolgen, anstatt nur allgemeine Arbeitsvorgänge in einem Studio zu zeigen. Sie waren Teil eines umfangreichen Angebots aus Druckerzeugnissen und audiovisuellen Materialien, mit denen Filmunternehmen gezielte Öffentlichkeitsarbeit betrieben und so die eigenen Produktionsaktivitäten zum Gegenstand filmkultureller Metakommunikation machten (Engell 1992, S. 122–123).

Der Bogen von frühen Lumière-*vues* bis zu Jean Drévilles Dokumentarfilm überspannt bereits eine Reihe sehr unterschiedlicher Gattungen, Genres und Inszenierungsmodi. Auf den ersten Blick fällt es schwer, disparate Beispiele wie Aufnahmen von Rudolph Valentino am Set von *THE SHEIK* (1921, George Melford) in der *SCREEN- SNAPSHOTS*-Serie,³⁵ eine Studiotour wie *A TRIP TO PARAMOUNTOWN* oder dokumentarische Fragmente namens *ABEL GANCE TOURNE NAPOLÉON** (1925, o. A.) unter einer gemeinsamen Rubrik zu subsumieren. Für Hediger (2005b, S. 333) ist die amorphe Anpassungsfähigkeit des Making-of an verschiedene Gattungen sogar eine seiner zentralen Eigenschaften. Was er als »parasitären« Charakter des Making-of bezeichnet, möchte ich hier als Anhaltspunkt dafür verstehen, dass das Making-of schlichtweg keine eigenständige Gattung und kein eigenständiges Genre ausbildet.³⁶ Der Bezug auf das hors-cadre eines anderen Films, der sich bis hierhin als Herzstück des Making-of herauskristallisiert hat, ergibt eher eine lose filmische Konstellation – oder, anders formuliert, eine lose filmische *Form*.

Bei der Form des Making-of handelt sich um ein Arrangement von Bildern, ein wiedererkennbares Muster, das in immer neue mediale Kontexte verfrachtet werden kann. Eine solche Übertragbarkeit ist nach Caroline Levine (2015) eine der wichtigsten Eigenschaften von Formen. Ihr zufolge sind Formen, anders als Genres, außerdem nicht auf eine interpretative Klassifikation von Rezipierenden angewiesen (ebd., S. 13–14). Für das Making-of bedeutet das: Der Bezug auf das hors-cadre eines anderen Films ist eine nachweisbare Struktur, die nicht davon abhängt, ob der entsprechende Film übereinstimmend von seinen Macher*innen und Zuschauer*innen einer bestimmten Kategorie von Filmen zugeordnet wird. Bestimmte Filme lassen sich als historische Making-ofs untersuchen, auch wenn sie von Produzent*innen, Regisseur*innen und ihrem Publikum (noch) nicht als solche eingeordnet wurden.

Was kann das hors-cadre eines anderen Films, das ein Making-of gemäß dieser formalen Grundstruktur aufgreift, konkret umfassen? Anhand von Aumonts eigener Basisdefinition wurde weiter oben schon auf den möglichen Bedeutungsumfang des hors-cadre hingewiesen. Das hors-cadre meint durchaus das physische, unmittelbare Umfeld einer filmenden Kamera. Das wäre die enge Bedeutung des hors-cadre als Bereich

BERG: *DECLA-BIOSKOP-GELÄNDE** (1924, o. A.) über ein Studiogelände im Berliner Umland. Zum Studiotourfilm im US-amerikanischen Kontext siehe Hill (2016, S. 58–59).

35 Die Serie startete 1920 und wurde von Louis Lewyn und Jack Cohn produziert, der mit seinem Bruder 1918 die Vorläuferfirma der späteren Columbia Pictures gegründet hatte. Die *SCREEN SNAPSHOTS* behandelten hauptsächlich das glamouröse Leben und die Arbeit der Hollywoodstars. Kooperationspartner war die Fanzeitschrift *Screenland Magazine*.

36 Jedenfalls nicht im Sinne klassischer Genretheorien, siehe hierzu Vonderau (2021).

außerhalb der Kadrierung, und auch der Raum der Kamera, den Cavell und Souriau behandeln. Das hors-cadre muss aber nicht auf den unmittelbaren Umraum einer Kamera verengt werden – es kann auch wesentlich weiter gefasst werden. Comolli (1980, S. 127) macht etwa darauf aufmerksam – ohne die Konsequenzen dieses Gedankens weiter auszuloten –, dass auch Arbeitsprozesse wie die Tonmischung und die Farbkorrektur im Film in der Regel unsichtbar bleiben. ›Im Außen des Filmbildes‹ heißt also nicht zwangsläufig ›im Off der Kadrierung‹.

HEARTS OF DARKNESS: A FILMMAKER'S APOCALYPSE (1991, Fax Bahr/George Hickenlooper/Eleanor Coppola) veranschaulicht beispielhaft, welche Arbeitsvorgänge konkret unter dieses weiter gefasste hors-cadre fallen können. Der breit rezipierte Fernsehdocumentarfilm über die Entstehung von APOCALYPSE NOW (1979, Francis Ford Coppola) widmet sich in erster Linie den vierzehnmonatigen Dreharbeiten auf den Philippinen zwischen März 1976 und August 1977. Das Making-of enthält aber auch zahlreiche Szenen, die nicht im direkten Umfeld einer filmenden Kamera zu verorten sind. Coppola wird immer wieder als Autor an der Schreibmaschine gezeigt, der fortlaufend das Drehbuch überarbeitet und neue Einstellungen und Dialoge entwirft. In einem Interview hält der Schauspieler Sam Bottoms kleine, von Hand beschriebene Karteikarten in die Kamera, auf denen Coppola mit wenigen Schlagworten eine neue Szene skizziert hat (Abb. 4). In der darauffolgenden Einstellung ist Coppola selbst bei Dreharbeiten auf dem Fluss mit ähnlichen Kärtchen in der Hand zu sehen (Abb. 5). Mit seinen handschriftlichen Notizen erläutert er dem Team eine kurze Serie aus vier Großaufnahmen, in der die Bootsbesatzung einem Schwarm auffliegender Vögel hinterherschauen soll (TC 00:43:38-00:44:20).

Abb. 4-5: Coppolas Karteikarten in HEARTS OF DARKNESS.



Quelle: HEARTS OF DARKNESS, DVD, Stills.

Die Kärtchen dienen Coppola hier als Gedächtnisstütze und wichtiges Arbeitsutensil. Sie stellen eine konkrete, materialisierte Etappe im Entstehungsprozess von APOCALYPSE NOW dar. Deshalb befinden sie sich im Verhältnis zum Film APOCALYPSE NOW in einer Position des hors-cadre. HEARTS OF DARKNESS macht auf diese Produktionsbestandteile aufmerksam, die nicht einer idealtypischen Situation laufender Dreharbeiten entsprechen.

Hors-cadre der Zeit

Die historisch-ästhetischen Dimensionen des hors-cadre – Filmtechnik und Filmemacher*innen bleiben außerhalb der Kadrierung – sowie seine medienontologische Qualität – der Ursprungsort des Bildes ist im Bild nicht verfügbar – sorgen gemeinsam dafür, dass die Entstehung eines Films dem Wahrnehmungsvollzug der Filmzuschauer*innen verschlossen bleibt. Ein Film kann seine eigene Hervorbringung nie vollständig abbilden. Demgegenüber macht das Making-of die Rückführung dieser Entstehungsvorgänge in ein filmisches Bild möglich. Damit treten zwei Filme in eine Beziehung zueinander. Wenn sich ein Making-of auf das hors-cadre eines anderen Films bezieht, liegt ein Verhältnis zwischen (mindestens) zwei Filmen oder Filmbildern vor. Auch das Making-of zieht dabei ein eigenes hors-cadre nach sich: Sein Blick auf die Entstehung eines anderen Films ist stets »ein Blick zweiter Ordnung, der wieder ein eigenes hors-cadre produziert« (Fahle 2015, S. 132).

Die bisher aufgerufenen Autor*innen beschreiben dieses Verhältnis vor allem in Begriffen eines sichtbaren oder unsichtbaren Raumes: hier das Bildfeld, dort eine apparativ-technische Restmenge jenseits seiner Grenzlinien, ein unzugänglicher Ursprungsort, ein *Hohlraum*. Das hors-cadre kann aber noch in anderer Hinsicht als Grundlage für das Making-of verstanden werden. Dafür müssen zwei der bisher aufgerufenen Aspekte problematisiert werden. Zum einen betrifft dies die Kopplung des hors-cadre an die Differenz zwischen dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren, zum anderen die Natur des Rahmens, der im hors-cadre, schon begrifflich, immer mit aufgerufen wird. Konkret geht es darum, ob auch ein hors-cadre *in der Zeit* vorstellbar wäre, das die Abwesenheit eines produktionsseitigen Außen des Filmbildes weiter vertieft.

Einen ersten Anknüpfungspunkt für die Idee eines temporalen hors-cadre bietet, noch einmal, André Bazin. Seine Unterscheidung zwischen den cache- und cadre-Dimensionen eines Bildrandes wurde weiter oben aus seinem Essay zum Unterschied zwischen Film und Malerei übernommen. Interessanterweise verwendet Bazin (2004b [1951]) die Unterscheidung noch in einem weiteren Text, der erneut eine medienspezifische Abgrenzung behandelt: diesmal des Films vom Theater. Bazin widmet sich insbesondere der ästhetischen Bewertung von filmischen Theateradaptionen. Seine Analyse endet mit einem Plädoyer *für*, nicht gegen verfilmtes Theater,³⁷ allerdings unter der Maßgabe einer bewussten Betonung der Theatralität des Dramas, nicht einer möglichst getreuen Übernahme des Dramentextes (ebd., S. 203). Das Hauptaugenmerk sollte auf der Entwicklung eines geeigneten Kulissenraums liegen: »Die Herausforderung, der sich der Regisseur stellen muß, ist die Umwandlung des nach innen ausgerichteten Raums, des geschlossenen, konventionellen Orts des Schauspiels in ein Fenster zur Welt« (ebd., S. 198).

In der Gegenüberstellung des »nach innen ausgerichteten« Bühnenraums und des »Fensters zur Welt« schwingt die cache/cadre-Unterscheidung mit. Tatsächlich ruft Bazin sie noch einmal explizit auf:

37 Hier wiederholt sich die Argumentationsfigur des Malerei-Aufsatzes, der ebenfalls mit einer Verteidigungsrede für verfilmte Gemälde endet (Bazin 2004a [1959], S. 228–229).

Die Leinwand ist nicht ein Rahmen wie der des Gemäldes, sondern eine Abdeckung, eine Maske, die nur einen Teil des Geschehens sehen läßt. Wenn eine Figur sich aus dem Blickfeld der Kamera bewegt, nehmen wir an, daß sie aus unserem Gesichtskreis verschwindet, doch an einer anderen, im Moment nicht einsehbaren Stelle des Dekors weiterexistiert, so wie sie ist. Die Leinwand hat keine Kulissen, sie könnte sie gar nicht haben, ohne die für sie spezifische Illusion zu zerstören, durch die ein Revolver oder Gesicht zum Mittelpunkt des Universums werden kann. Der Raum der Leinwand ist, im Gegensatz zu dem der Bühne, zentrifugal. (Ebd., S. 192)

Gäbe es auf der Leinwand Kulissen wie auf einer Theaterbühne, würde nach Bazin genau der Prozess nicht funktionieren, den Souriau als Diegetisierung des Profilmischen identifiziert. Die »spezifische Illusion«, die Umwandlung des Gefilmten in eine Welt mit anderem Realitätsgehalt, ist eine Qualität des Films, nicht des Theaters. Bazin beruft sich dabei wieder auf die Dynamik zwischen On und Off, champ und hors-champ, die jenen homogenen Raum der filmischen Diegese erzeugt, den Bonitzer als repräsentationsideologischen Effekt kritisiert. Die Theaterbühne folgt dagegen stärker der Raumlogik einer Abgrenzung nach außen, die Bazin auch dem Gemälde zuschreibt.³⁸

Anders als im *Malerei-und-Film*-Aufsatz bringt Bazin zur medialen Unterscheidung der Darstellungsweisen von Film und Theater nun eine weitere Kategorie ins Spiel, nämlich die vom Publikum abgewandten Rückseiten der Theaterkulissen. Das Theaterdekor auf der Bühne konstituiert einen abgegrenzten, dramatischen, mehr oder weniger konkretisierten Raum. Aber:

Seine falschen Perspektiven, seine Fassaden, seine Wäldchen haben eine Rückseite aus Stoff, Nägeln und Holz. Jedermann weiß, daß der Schauspieler, der sich – aus Hof oder Garten – in seine Gemächer zurückzieht, in Wirklichkeit in seine Garderobe geht, um sich abzuschminken; die paar Quadratmeter Licht und Illusion sind von einer Maschinerie und von Kulissen umgeben, deren verborgene, aber wohlbekannte Labyrinth das Vergnügen des Zuschauers, der das Spiel mitspielt, in keiner Weise schmälern. (Ebd.)

An die Stelle der filmischen Illusion tritt im Theater ein Spiel zwischen Publikum und Darsteller*innen, bei dem das Wissen um die Artifizialität der Darstellung, so argumentiert Bazin, niemals völlig ausgeblendet wird. Die Theateraufführung hat unsichtbare, apparative Grundlagen, die aber nicht in gleicher Weise strukturell ausgeklammert sind wie das technisch-apparative hors-cadre des Films.

Für diese These muss Bazin einen Wechsel seines argumentativen Registers vornehmen. Zu den Kategorien des Sichtbaren und des Nicht-Sichtbaren, zur Raumwahrnehmung und zum Weltentwurf kommt nun die Dimension des *Wissens* der Zuschauer*innen hinzu. Die Rückseiten, Hinterbühnen und Garderoben bedürfen keines überprüfenden Einblicks. Ihre Existenz wird von Bazins Publikum einfach mitgedacht, ohne durch

38 Bazin notiert in einer Randbemerkung, dass sich die Architektur der Theaterbühne natürlich historisch verändert habe, beschreibt aber grundsätzlich das Modell einer rechteckigen Guckkastenbühne mit naturalistischen Kulissen. Andere Bühnenformen der Theatergeschichte würden mutmaßlich eine weniger starke zentripetale Ausrichtung nach innen aufweisen.

eigene Anschauung verifiziert werden zu müssen. Niemand im Saal würde ernsthaft annehmen, dass ein Schauspieler, der hinter der Bühne verschwindet, weiterhin in einem gerade nicht sichtbaren Teil einer fiktionalen Welt weiterexistiert – ganz anders im Fall der Filmfigur, die kurzzeitig ins Off tritt, um dann in einer neuen Einstellung wieder ins Bildfeld zu kommen.

Bazin versteht seine Abgrenzungsversuche als Alternative zu anderen Unterscheidungen zwischen Film und Theater, die am Begriff der ›Präsenz‹ festgemacht werden. Für das Theater werde häufig eine Co-Präsenz von Schauspieler*innen und Publikum behauptet, die im Umkehrschluss dem Film abgesprochen werde. Dieses Argument will Bazin so nicht gelten lassen: Auch die Geschehnisse im Filmbild würden von seinen Zuschauer*innen präsentisch wahrgenommen. Das, was im Film zu sehen ist, geschieht für die Zuschauer*innen genau jetzt, in diesem Moment, auch wenn es sich technisch de facto um Aufzeichnungen vergangener Geschehnisse handelt (ebd., S. 183–189). Die Co-Präsenz von Publikum und Schauspieler*innen im Theater versteht Bazin deshalb eher als epistemisches Verhältnis:

Was also das Argument der Präsenz betrifft, [...] sind Theater und Film keine grundsätzlichen Gegensätze. Weit eher geht es um die psychologischen Modalitäten der Darstellung. Das Theater gründet sich auf das wechselseitige *Wissen* von Schauspieler und Zuschauer um ihre Präsenz, doch zum Zweck des Spiels. (Ebd., S. 188, Herv. FH)

Bemerkenswert ist Bazins Erwähnung eines spielerischen Wissens um die »Modalitäten der Darstellung« nicht nur, weil es sich hierbei nicht zwingend um ein Wissen aus eigener Anschauung handelt. Er bringt über den Umweg des Publikumswissens die Frage nach den Wirklichkeitsmodi von Theater und Film wieder ins Spiel. Das Publikum im Saal und die Schauspieler*innen auf der Bühne gehören einer gemeinsamen raumzeitlichen Wirklichkeit an. Innerhalb dieser geteilten Wirklichkeit entfaltet sich das dramatische Spiel zwischen Kulissen mit hölzernen Rückseiten und verkleideten Darsteller*innen. Anders verhält es sich beim Film: Hier laufen die Handlungen auf der Leinwand zwar ebenfalls in der Wahrnehmungsgegenwart der Zuschauer*innen im Kinosaal ab, die Darstellung und ihr Publikum bleiben aber voneinander getrennt. Es gibt zwar affektive Austauschbeziehungen zwischen einem Film und seinen Zuschauer*innen; und es gibt eine durch die Sukzession der Bewegtbilder entstehende, eigene Wirklichkeit des Films. Aber das Publikum kann nicht in gleicher Weise auf diese Wirklichkeit zurückwirken, wie das Theaterpublikum potenziell Einfluss auf die laufende Bühnenhandlung nehmen kann. Eine Filmfigur kann nur im Rahmen einer innerfilmischen Metalepse von der Leinwand hinab zum Publikum in den Saal steigen, oder sich in irgendeine Garderobe hinter der Leinwand zum Abschminken zurückziehen.

Tatsächlich scheint Bazin damit eine ontologische Differenz zu umreißen, die nicht mehr (ausschließlich) aus der visuellen Wahrnehmung derjenigen resultiert, die in einem Saal vor einer Leinwand oder einer Theaterbühne Platzgenommen haben. Aus Bazins Überlegungen lassen sich deshalb verschiedene Anschlussfragen ableiten: Wie können Eigenschaften von Kunstformen gedacht werden, wenn die Wahrnehmung der Rezipient*innen nicht mehr das ausschlaggebende Kriterium ist? Welche Rolle spielt dabei

ein zeitliches Verhältnis zwischen Werk und Rezipierenden? Und: Wie korrespondieren diese Zeitordnungen mit bestimmten Wissensbeständen?

Aus einer gänzlich anderen Perspektive als Bazin, nämlich mit dem Vokabular der analytischen Erkenntnistheorie, setzt sich Nelson Goodman (1997 [1968]) in *The Languages of Art* mit diesen Fragen auseinander. Goodman geht dabei auch auf das Theater und das gemalte Bild ein, bettet sie jedoch in ein Gesamtsystem der Künste ein, die er in größere Untergruppen einzuteilen versucht. Goodmans Prüfstein sind dabei nicht die Wahrnehmungen von Zuschauer*innen, Betrachter*innen oder Leser*innen, sondern die Entstehungsbedingungen eines Kunstwerks. Dies macht seinen Vorschlag auch für die hiesige Diskussion aufschlussreich.

Goodman beginnt bei der Unterscheidbarkeit zwischen einem künstlerischen Original und seiner Fälschung. Dabei bemerkt er, dass sich das Problem einer Fälschung für bestimmte Künste mit großer Dringlichkeit stellt, für andere dagegen überhaupt nicht. Ein Gemälde kann beispielsweise gefälscht werden, ein musikalisches Werk dagegen nicht. Goodman schlägt vor, fälschungsanfällige Kunstgattungen »autographisch« zu nennen (ebd., S. 113). Neben der Malerei wäre dazu etwa auch die Kalligrafie zu rechnen – Ausdrucksformen also, die unmittelbar auf eine*n individuelle*n Autor*in rückführbar sind und den Status eines Originals besitzen, von dem es keine gleichwertige Kopie geben kann. Ihnen gegenüber steht die Gruppe der »allographischen«, also nicht-autographischen Künste, bei denen es kein einmaliges Original, stattdessen aber unendlich viele gleichwertige Kopien oder Aufführungen geben kann (ebd.). Goodman nennt hier insbesondere die Musik, aber auch das Theater und den Tanz.

Der Differenz autographisch/allographisch stellt Goodman eine zweite Unterscheidung an die Seite. Malerei zeichne sich durch einen prinzipiell kontinuierlichen Herstellungsvorgang aus, während ein Musikstück erst komponiert und dann aufgeführt werden müsse. Eine solche Zweiteilung gebe es bei der Malerei nicht, weshalb sie eine grundsätzlich »einphasige«, die Musik hingegen eine »zweiphasige« Kunst sei (ebd., S. 114). Goodman legt Wert darauf, dass einphasig nicht deckungsgleich mit autographisch, zweiphasig umgekehrt nicht deckungsgleich mit allographisch zu verstehen ist: »Die Trennlinie zwischen autographischer und allographischer Kunst fällt nicht mit der zwischen singulärer und multipler Kunst zusammen« (ebd.). Als Belege führt Goodman die in seinen Augen allographische und doch einphasige Literatur³⁹ oder die autographische und doch zweiphasige Herstellung von Drucken an.

Das Begriffspaar autographisch/allographisch lässt sich laut Goodman, wenn schon nicht durch ein künstlerisches Produktionsphasenmodell, so doch durch das Konzept der »Notation« weiter exemplifizieren. Unter Notationssystem versteht Goodman ein geregeltes Alphabet von eindeutigen Zeichen, wozu eine schriftlich fixierbare Sprache ebenso zählt wie eine musikalische Notenschrift. Er schlussfolgert, dass eine Kunstform dann allographisch ist, wenn sie sich für eine solche Notation eignet. Dafür müsse es eine

39 Goodman denkt Literatur deshalb nicht autographisch, weil er die Fälschung tendenziell an der Imitation eines materiellen Erscheinungsbildes festmacht. Den Werkcharakter der Literatur vertort er eher in der Struktur des literarischen Textes. Eine literarische Fälschung ist für ihn daher nicht gleichbedeutend mit der Fälschung eines Gemäldes, da im Falle der Literatur die Fälschung des Manuskripts und einer Handschrift unerheblich wäre.

vorgängige Praxis geben, die sich historisch offenbar dann entwickelt, wenn bestimmte Kunstwerke sonst zu flüchtig wären und nicht von einer Person allein hergestellt werden könnten (ebd., S. 120). Nur durch eine Notation ließe sich beispielsweise erreichen, dass die Aufführung eines Musik- oder Theaterstücks durch Interpret*innen noch als ein bestimmtes musikalisches oder dramatisches Werk erkennbar bleibt.⁴⁰ Bei allographischen Künsten definiert die Notation das Werk. Bei autographischen Künsten ist das Werk dagegen, wie Goodman am Ende seiner Ausführungen feststellt, anders lokalisiert: in einem konkreten, realweltlichen Objekt (ebd., S. 197).

Goodman streift den Film nur am Rande. Er spielt kurz das Beispiel eines Stummfilmdrehbuchs durch, das er aber nicht als ausreichende Notation für den zu realisierenden Film einschätzt. Es bliebe »ebenso lose mit dem Werk verbunden wie eine verbale Beschreibung eines Gemäldes mit dem Gemälde selbst« (ebd., S. 198). Er kommt an keiner weiteren Stelle auf den Film zu sprechen; seine primären Beispielgeber bleiben Malerei und Musik. Eine systematische Überprüfung der Übertragbarkeit von Goodmans Klassifikationsschema auf den Film leistet erst David N. Rodowick in *The Virtual Life of Film*.

Goodmans Trennungsversuche zwischen autographisch/allographisch und einphasig/zweiphasig werden bei Rodowick schwungvoll umschifft, indem er beide Begriffspaare kurzerhand gleichsetzt. Allographische Künste wie die Musik seien »two-stage arts in which there is a spatial and temporal separation between composition and performance« (Rodowick 2007, S. 14) und deshalb grundsätzlich anders zeitbezogen als autographische Künste; zudem fehle ihnen eine »taktile Substanz« (ebd.), in die sich ein*e Autor*in einschreiben könne. Umso schwieriger sei es, Fotografie und Film in Goodmans Klassifikationsschema einzupassen. Das fotografische Bild, argumentiert Rodowick, sei paradoxerweise sowohl autographisch, weil es eine indexikalische Einschreibung konserviert, als auch zweiphasig, weil das Foto entwickelt werden muss und obendrein vervielfältigt werden kann, ohne irgendein ›Original‹ zu verfälschen. Beim Aufdecken dieser (scheinbaren) Paradoxien geht Rodowick allerdings eine Spur zu schnell vor: Goodman hatte genau den Problemfall autographisch/zweiphasig bereits in sein Begriffsmodell eingepreist und dafür das Beispiel der Druckgrafik bemüht. Das fotografische Bild ist also kein wirkliches Einordnungsproblem. Komplizierter wird es dagegen mit dem Film, und hier weist Rodowick zurecht auf einige Unvereinbarkeiten mit Goodmans Begriffsapparat hin.

Film ist unzweifelhaft eine Aufführung, der eine irgendwie geartete Kompositionsphase vorausgeht. Auf dieser Ebene, so Rodowick, funktioniere Film noch wie Musik in Goodmans Beschreibung. Was der Film im Gegensatz zur zweiphasigen Musik aber nicht aufweise, sei ein festes Notationssystem, das die Modalitäten der Auf- oder Vorführung präzise festlegt. Rodowick interpretiert diese Eigentümlichkeit als heimliches »key concept« (ebd., S. 16), an dem sich die strukturalistische und semiotische Filmtheorie mühsam abgearbeitet habe. Wenn Film nicht ›notierbar‹ ist, könne er nach Goodman

40 Goodman geht indes nicht darauf ein, dass sich im Theater eine solche Rückführbarkeit der Aufführung auf einen vorgängigen dramatischen Text erst im Laufe des 18. Jahrhunderts durchsetzt. Frühere Theaterpraktiken waren entsprechend ›autographischer‹ und ›einphasiger‹, als es Goodmans implizite Orientierung an einem zeitgenössischen Theaterbegriff suggeriert.

aber auch keine allographische Kunstform sein, da sein Werkcharakter nicht unabhängig von einer Aufführung präzise definiert werden kann. Spezialfälle sind nach Rodowick vollständig computergenerierte (Bewegt-)Bilder, die insofern extrem allographisch wären, weil ihr schlussendliches Erscheinungsbild im Vorfeld durch genaue algorithmische Notationen festgelegt werden müsse (ebd., S. 15–16). Mit Ausnahme dieser Sonderform stehe der Film aber weiterhin zwischen den Stühlen: »The clearest examples of autographic arts imply a unique author whose work is accomplished in a one-stage act. Two-stage arts require aesthetic grounding in a system of ideally inalterable notation. Film does not fully satisfy either criterion« (ebd., S. 16).

Auch wenn die Unterscheidung zwischen autographisch und allographisch wegen eines fehlenden Notationssystems beim Film nicht befriedigend aufgeht, kann für ihn, so Rodowick, dennoch eine wesentliche Teilung in mehrere Phasen angenommen werden: »Film is obviously a two-stage and perhaps a multistage art« (ebd., S. 15). Die theoretische Herausforderung liege vor allem darin, verschiedene Hervorbringungsphasen trennscharf zu unterscheiden. Dies ist beim Film umso diffiziler, weil Goodman schon in seinen Ausführungen zur Musik die Ebene der technischen Reproduktion nicht mitdenkt. Sein Orientierungsmodell ist vor allem die klassische Partitur, die von Interpret*innen live aufgeführt wird, nicht die medientechnische Aufzeichnung und Vervielfältigung. Die Vorführung eines Films auf einer Leinwand oder die Wiedergabe eines Films auf einem Bildschirm wären in Goodmans Schema mindestens Phase zwei, wenn nicht gar eine Phase drei oder vier, nach der Herstellung fotochemischer Kopien oder digitaler Datensätze und ihrer Distribution. Souriaus Modell unterschiedlicher filmischer Wirklichkeitsebenen kann vor diesem Hintergrund als Variation des Phänomens der Mehrphasigkeit verstanden werden. Auch seine Ebenen beschreiben – in Teilen – eine zeitliche Abfolge: von der profilmischen Wirklichkeit des Studios zur filmografischen Wirklichkeit des Filmstreifens und weiter zur filmophanen Wirklichkeit der Projektion.

Die Vorführung oder Wiedergabe des Films ist die Phase, in der sich sein Werkcharakter für ein Publikum am ehesten manifestiert. Unabhängig von allen denkbaren Phasenzählungen bleibt diese Vorführung in jedem Fall von einer notwendigerweise *vorgängigen* Kompositions- oder Herstellungsphase getrennt. Hier liegt für Rodowick eine deutliche »spatial and temporal separation« (ebd., S. 14) vor, ganz egal, ob eher autographische oder allographische Aspekte des Films betont werden. Unerheblich ist außerdem, ob Film in Goodmans Sinne überhaupt als Kunstgattung aufgefasst wird oder nicht. Wesentlich ist allein, dass der Film als Vorführung oder Wiedergabe bewegter Bilder verstanden wird, deren Genese ihrer Vorführung oder Wiedergabe zeitlich vorgelagert ist.

Mit Goodman und Rodowick lässt sich also ein Zeitfaktor in das Denken des horscadre einführen. Wenn Cavell davon ausgeht, dass die Kamera ihrem eigenen Bild äußerlich bleibt, dann also nicht nur deshalb, weil sie im räumlichen Sinne nicht Teil ihrer eigenen Kadrierung sein kann. Sie ist auch deshalb außerhalb, weil die Hervorbringung des Bildes dem Bild auf der Leinwand oder dem Bildschirm zeitlich *vorgelagert* ist. In Cavells Begriffen heißt das: Der Äußerungsakt der Kamera findet *vor* dem Bewegtbild, also vor der Äußerung statt. Zu einem vergleichbaren Ergebnis kommt der späte Metz (1997, S. 12): Der Akt seiner Hervorbringung ist einem Film zwar noch eingeschrieben,

aber gleichzeitig von ihm getrennt, und zwar wesentlich durch seine konstitutive Vorzeitigkeit (die für Metz eine Ähnlichkeit zwischen Film und Schrift begründet).⁴¹

Die Mehrphasigkeit des Films, die Rodowick aus Goodmans Kunsttheorie herausarbeitet, lässt sich in einem zweiten Schritt auch für Bazins Überlegungen zur Differenz von Film und Theater fruchtbar machen. Als zeitlich mehrphasiges Medium verstanden, wäre ein Film nicht mehr der ontologisch ganzheitliche Block, der sich vor seinem Publikum auf der Leinwand manifestiert. Ein Film hätte stattdessen, wie das Theater, eine eigene, abgesonderte Hinterbühne, die seine Zuschauer*innen nicht einsehen können. Dieses Außen ist nicht nur räumlich unsichtbar, sondern auch zeitlich abwesend. Während die Kehrseiten der Theaterkulissen in derselben raumzeitlichen Wirklichkeit wie das Publikum im Saal situiert sind, gibt es eine solche Synchronität beim Film nicht. Die multiplen Entstehungsphasen eines Films sind räumlich *und* zeitlich von den Zuschauer*innen isoliert. Räumliches und zeitliches Auseinandertreten greifen ineinander. Das stellt auch Lie zusammenfassend fest: »[D]ie Abtrennung der Räume im Kino [ist] stets auch eine Abtrennung der Zeit: Die raumzeitliche Kopräsenz des Theaters und seines Zuschauers wird im Kino unwiderruflich auseinandergerissen« (2012, S. 43).

Abgetrennt vom Filmbild ist das hors-cadre insgesamt also nicht nur, weil es sich um ein räumliches Off handelt. Das hors-cadre markiert auch eine grundlegend andere, temporale Ordnung – eine Zeit der Komposition oder Herstellung, nicht der Rezeption. Zu letzterer, also zur Rezeptionszeit, gehört das, was man mit Souriau (2020, S. 55) als »filmophanes« Zeitempfinden bezeichnen könnte – das schon von Bazin erwähnte Gefühl, die Filmhandlung quasi »präsentisch« mitzerleben.⁴² Laura Mulvey (2006, S. 30–31) bezeichnet diese Zeitebene auch als »cinema time«. Sie meint damit die »nowness« der Rezeption, in der sich die eigene »temporal aesthetics« eines Films entfaltet. Davon wäre die »film time« zu unterscheiden – eine »then-ness«, also die Zeitordnung der ursprünglichen Aufnahme. Diese Vergangenheit der Bildentstehung schwingt auch bei Cavell mit, wenn er die Zeitmodalität des Films im Unterschied zur Malerei und zur Fotografie als »world past« (1979, S. 23) bezeichnet. Mulvey geht davon aus, dass die »cinema time« der Filmrezeption die zurückliegende »film time« meistens verdeckt. Eine »film time« werde höchstens dann im Bild manifest, wenn der Film gestoppt und das Bild eingefroren wird. Nach Mary Ann Doane (2002, S. 143) blitzt eine »film time« zuweilen auch in der »cinema time« hervor, wenn ein Film auf seine Zuschauer*innen trotz des präsentischen Miterlebens der Szenen veraltet wirkt. In diesen Fällen hebt sich der Unterschied zwischen beiden Zeitordnungen aber keineswegs auf. Die Einsicht, dass das Gefilmte schon zurückliegt, sorgt eher für eine weitere Vertiefung der zeitlichen Distanz zwischen »film time« und »cinema time«.

41 Metz begreift dies als Auseinandertreten von »Enunziator« und »Enunziatär«, also zwischen der unpersönlichen Äußerungsinstanz eines Films und dem Publikum als Äußerungsadressat. Beide können laut Metz nie in einen direkten Kontakt miteinander treten, weil Filmaufnahme und Filmprojektion zeitlich auseinanderliegen.

42 Souriau geht hier vor allem auf die zeitlichen Begrenzungen der Vorführung ein, analog zur »Erzählzeit« der Narratologie. Das Gefühl, die Handlungen in einer Filmszene präsentisch (im Sinne von »gegenwärtig«) mitzerleben, erwähnt neben Bazin auch Roland Barthes in *Die Rhetorik des Bildes* (1990 [1964], S. 39–40).

Für das hier entwickelte Argument ist entscheidend, dass beide Zeitordnungen nicht deckungsgleich sind, selbst wenn Filme keine sichtbaren Alterungserscheinungen aufweisen. Es existiert eine analoge Form der Demarkation, die zuvor schon für das hors-cadre als mediales Außen des Filmbildes bestimmt wurde: Genauso wie der eigentliche Ort der Kamera zum Hohlraum wird, der vom Bild jener Kamera niemals eingefangen werden kann, so ist die Zeit der Herstellung, Fabrikation und Entstehung nicht ohne Weiteres mit der inneren Zeitstruktur des Filmbildes deckungsgleich. Die »film time«, der Zeitpunkt der realen Filmherstellung, und die »cinema time«, der Zeitpunkt der Rezeption des Films, bleiben füreinander inkommensurabel. Denn auch wenn ein Filmherstellungsvorgang im Film vorgeführt wird, geht ihm wiederum eine notwendige Herstellungsphase *voraus*, weil ein Film seine mehrphasige Struktur nicht auflösen kann. Es wiederholt sich dann die potenziell ins Unendliche geöffnete Vervielfachung des hors-cadre, das immer neue, *zeitlich vorgelagerte* hors-cadres hervorbringt.

Making-of – zweite Annäherung

Der temporale Charakter des hors-cadre ist produktiv, weil er Präzisierungen erlaubt, die mit einem ausschließlichen Fokus auf Raumaspekte nicht möglich wären. Erstens kann die mediale Spezifik des filmischen Bildes konkretisiert werden. Filme sind bewegte Bilder, für die *beide* Varianten des hors-cadre konstitutiv sind: ein Außenraum ebenso wie eine Außenzeit ihrer Hervorbringung. Andere Bewegtbilder machen dagegen nur eine der beiden Dimensionen des hors-cadre stark. Ein live übertragenes Fernsehbild weist etwa ein räumliches hors-cadre jenseits der Kadrierungen des Bildes auf, inklusive der üblichen Produktions- und Übertragungsgerätschaften und des technischen Personals. Das gilt allerdings nicht unbedingt für die zeitliche Vorgängigkeit der Bildproduktion. Strenggenommen gibt es zwar auch hier eine mikrotemporale Latenz, denn »live« übertragene oder »in Echtzeit« generierte Bilder auf Bildschirmen werden permanent aus elektronischen Signalen neu aufgebaut oder digital errechnet (Cubitt 2014b, S. 95–96).⁴³ Diese mikrotemporalen Intervalle liegen aber unterhalb einer menschlichen Wahrnehmungsschwelle; außerdem betreffen sie eher eine Distributionslogik, also die Frage, wie ein Bild von einem Punkt A zu einem Punkt B gelangt – bzw. wie sich am rezeptionsästhetischen Ende des Übertragungsweges aus Datenprozessen ein wahrnehmbares »Bild« materialisiert (Rothöhler 2018). Aus der Wahrnehmungsperspektive menschlicher Zuschauer*innen bleibt es dabei, dass Rezeptionsmoment und der Moment der ursprünglichen Bildproduktion beim Live-Fernsehen maximal eng beieinander liegen.

Den umgekehrten Fall stellen Bilder dar, die keine sichtbaren visuellen Ränder mehr aufweisen. 360°-Videos oder Virtual-Reality-Umgebungen erzeugen ausgedehnte visuelle Felder, für die das rechteckige Format des klassischen Filmbildes augenscheinlich keine Rolle mehr spielt. Entsprechende Bilder werden mit kugelförmigen Kamerakonstruktionen aufgezeichnet oder vollständig am Computer als virtuelle Umgebungen

43 Zu technikhistorischen Voraussetzungen einer digitalen Kommunikation in vermeintlicher Echtzeit siehe auch Otto (2020, S. 80–90).

erzeugt, die räumlich nicht mehr »aufzuhören« scheinen. Es gibt, je nach Rezeptionsmodus, kaum noch oder keine sichtbaren Begrenzungen mehr, die diese Bilder wie ein Behälter umschließen (Rothöhler 2014). Zwar schlagen sich auch hier nicht alle Aspekte ihrer Entstehung unmittelbar in den Bildern nieder – die Kamera, die ein 360°-Bild aufnimmt, kann sich weiterhin nicht selbst filmen; und es bleiben effektiv auch verschiedene andere Herstellungsprozesse der Prä- und Postproduktion unsichtbar. Aber es würde wenig Sinn ergeben, hier von einer profilmischen Produktionsrealität im Off zu sprechen, denn eine Trennung zwischen on-screen und off-screen gibt es offenkundig nicht mehr. Trotzdem kann immer noch ein Produktionsmoment zeitlich vom Projektions- oder Wiedergabemoment des randlosen Bewegtbildes unterschieden werden. Dieser Produktionsmoment bleibt für die Zuschauer*innen unzugänglich, auch wenn er nicht in einem herkömmlichen, räumlichen Off zu verorten ist.

Zweitens kann ein zeitliches hors-cadre für mögliche Unterscheidungen zwischen Spielfilmen und Dokumentarfilmen fruchtbar gemacht werden. Die bisher vorgestellten Positionen entwickeln ihre Idee eines Außen der Filmentstehung vor allem anhand von narrativen Spielfilmen. Der Ausschluss jeglicher Hinweise auf einen Herstellungsapparat aus dem Filmbild, der nach Aumont mit dem Verschwinden des *avant-champ* einsetzt, fällt historisch mit der Entstehung geschlossener filmischer Diegesen zusammen. In der Dokumentarfilmtheorie ist deshalb die Annahme verbreitet, dass das hors-cadre für den Dokumentarfilm nur eine untergeordnete Rolle spielt – weil, wie François Niney schreibt, eine stärkere »Kontinuität zwischen der Welt hinter und der Welt vor der Kamera« vorliegt (2012, S. 90), und weil (was auf dasselbe hinausläuft) das hors-champ laut Florian Krautkrämer (2014, S. 19) oder Philipp Blum (2017, S. 180) im Dokumentarfilm meistens mit dem hors-cadre in eins fällt. Das Off ist hier also nicht die imaginierte Fortsetzung eines diegetischen Raums, sondern der Raum der dokumentarfilmischen Kamera, aus dem sich die Filmemacher*innen immer wieder in die laufende Aufnahme einklinken können. In unterschiedlichen dokumentarischen Strömungen wird auf diese Weise die Aufnahmesituation im Film thematisiert, etwa im *cinéma vérité* oder in der Herangehensweise, die Bill Nichols als »partizipativen Modus« bezeichnet (2010, S. 179–194). Krautkrämer (2014, S. 119–120) stellt vergleichbare Überlegungen anhand eines jüngeren Medienphänomens an. Er beobachtet, wie in Handyvideos aus dem syrischen Bürgerkrieg plötzlich wieder ein *avant-champ* entsteht, wie ihn Aumont anhand der frühen Lumière-Filme beschrieben hatte. In den Handyvideos scheint die filmende Person stark ins Geschehen involviert – etwa, wenn direkt auf den oder die Filmende*n geschossen wird. Die filmende Person bleibt zwar visuell im Off, aber es gibt in der Situation der Aufnahme keinen wirklich abgetrennten Außenbereich, kein hors-cadre im engeren Sinne mehr, so Krautkrämers These (ebd., S. 125–126).

Der Zusammenfall von hors-champ und hors-cadre oder die starke Evokation der eigentlich unsichtbar bleibenden Filmemacher*innen im Bild sorgen dafür, dass das Publikum die Aufnahmesituation der Bilder nicht vergisst. Es wird immer wieder an die Präsenz der Filmemacher*innen hinter und teilweise auch vor der Kamera erinnert (Odin 2012, S. 263). Wenn der Rahmen, der ein hors-cadre vom Bild abtrennt, aber auch als ein *Zeit*-Rahmen verstanden wird, kann auch bei Dokumentarfilmen oder, allgemeiner, bei dezidiert nicht-fiktionalen Bewegtbildern von einer Phase der Filmentstehung ausgegangen werden, die sich nicht eins zu eins in die filmophane Zeit einzelner Einstel-

lungen und Szenen übersetzt. Spezifisch für den Dokumentarfilm wäre dann nicht, dass er gar kein hors-cadre mit sich führt, sondern, dass er lediglich sein räumliches hors-cadre spürbar abschwächt. Denn auch für den Dokumentarfilm gilt, dass Entstehung und Rezeption zeitlich auseinanderliegen. Die Aufnahme und Aufbereitung der Bilder hat bereits stattgefunden, wenn sie von einem Publikum gesehen werden. In Krautkrämers Beispiel zielt der Schuss in Richtung Handykamera auf die filmende Person; aber der Schuss hat sich längst real ereignet, wenn die kurze Aufnahme auf ein Publikum trifft. Möglicherweise sind dokumentarische Bewegtbilder deshalb so gut darin, diese zeitliche Differenz vergessen zu machen, gerade weil die Filmemacher*innen mit ihrem Equipment im Bild stärker präsent sind als im Spielfilm.

In jedem Fall sind auch Making-of-Filme zu Dokumentarfilmen vorstellbar, die ein hors-cadre dieser Dokumentarfilme ins Bild setzen – im Sinne eines möglicherweise exkludierten Produktionsraums, aber auch im Sinne einer zurückliegenden Produktionszeit. Tatsächlich wurden immer wieder auch Making-ofs als Dokumentarfilme über die Entstehung von Dokumentarfilmen produziert. Jean-Baptiste Gouyon (2018) kann etwa mit Beständen aus dem Archiv der BBC nachweisen, dass Making-ofs wie *THE MAKING OF A NATURAL HISTORY FILM* (1972, Mick Rhodes) in den 1960er- bis 1980er-Jahren entscheidend an der Neudefinition des Fernsehdokumentarismus im britischen öffentlich-rechtlichen Fernsehen beteiligt waren.⁴⁴ Ein Making-of kann aber auch Aufschluss darüber geben, inwiefern ein hochgradig performativer Hybridfilm in Teilen auf dokumentarische Praktiken zurückgeführt werden kann – so geschehen in *NOTRE NAZI* (1984, Robert Kramer) zu Thomas Harlans *WUNDKANAL* (1984). Harlans Film, der fast durchgängig im theatralen Setting eines Verhörraums spielt, trennt den szenischen Raum merklich von einem Off, das sich primär durch die Stimmen von unsichtbar bleibenden Fragesteller*innen bemerkbar macht. Der Zwillingenfilm *NOTRE NAZI* weist dieses Off als hors-cadre aus und macht die Befragung eines NS-Kriegsverbrechers als dokumentarische Methode kenntlich. Die Öffnung des hors-cadre von *WUNDKANAL* durch den Film *NOTRE NAZI* vergrößert den Wissensradius der Zuschauer*innen über das Doppelfilmprojekt enorm. Erst die Vergegenwärtigung der Drehsituation macht die Brisanz der Befragung deutlich, in der sich der Regisseur plötzlich in der Rolle des Befehlsgebers wiederfindet, dessen inkriminierende Anweisungen der Protagonist gehorsam befolgt.

Ein Making-of macht also nicht nur etwas sichtbar, was vorher im unsichtbaren Off eines Films lag. Es leistet auch eine *Vergegenwärtigung* der Herstellungsvorgänge eines Films, die im Film selbst im zeitlichen Sinne abwesend bleiben. Wer einen Making-of-Film sieht, für den werden unterschiedliche Entstehungsprozesse im hors-cadre wieder gegenwärtig. Making-ofs können dadurch ein Gefühl des Dabeiseins erzeugen, im räumlichen wie im zeitlichen Sinne.

Dieser Eindruck kann unterschiedlich stark ausfallen, genauso wie filmische Herstellungsprozesse mal mehr, mal weniger umfanglich gezeigt werden können. Typisch für Making-of-Szenen in Wochenschauen sind etwa zusammenfassende Montagesequenzen mit unterschiedlichen Ansichten von Dreharbeiten, Stars und emsigen Setmitarbeiter*innen. Die in den 1920er-Jahren noch mit Zwischentiteln, später auch

44 Ein jüngeres Beispiel für ein Making-of zu einem Dokumentarfilmprojekt ist *WHERE THE CONDORS FLY* (2012, Carlos Klein) zu *VIVAN LAS ANTIPODAS!* (2011, Victor Kossakovsky).

mit externen Voice-over-Erzählern versehenen Szenen bieten punktuelle Einblicke, ohne bei einzelnen Arbeitsabläufen länger zu verharren, und ohne dem Publikum eine Möglichkeit zu geben, die Aufnahmen mit dem finalen Film in Verbindung zu setzen – weil es diesen Film zum Zeitpunkt der Wochenschauaufnahmen meistens noch gar nicht gab. Eines der ältesten, erhaltenen Beispiele ist eine vierminütige Reportage, erschienen in der kurzlebigen *newsreel*-Sparte der ebenso kurzlebigen Westküstenzeitungen von Verleger Cornelius Vanderbilt IV. Das Thema ist die Produktion von GREED (1924, Erich von Stroheim) im Death Valley, die vor allem als kräftezehrende Wüstenexpedition erzählt wird. Auf eine Texttafel folgt jeweils eine Totale der Crew als Karawane, die sich aus dem Städtchen Keeler an den heißesten Ort der USA aufmacht. Erst die vorletzte Einstellung zeigt tatsächlich laufende Dreharbeiten.

Making-ofs können aber auch ganz anders vorgehen. Die eigenständigen Zeitabläufe der Entstehung eines Films werden besonders dann interessant, wenn die Bewegungen innerhalb des Filmbildes nicht eins zu eins den profilmischen Abläufen vor der Kamera entsprechen. Ein gutes Beispiel ist der Animationsfilm. Sichtbare Bewegungen müssen dort immer künstlich erzeugt werden; filmophane Zeit ergibt sich erst aus den animierten Bewegungen (und etwaigen Bewegungspausen und Stillständen) im Bild. Deshalb ist es kaum möglich, aus dem animierten Filmbild Rückschlüsse auf die Zeitebene seiner tatsächlichen Herstellung zu ziehen. Die Filmemacher*innen sind während der Aufführung bzw. Wiedergabe des Films also nicht nur abwesend, weil Film ein mehrphasiges Medium ist;⁴⁵ sie können in der animierten Wirklichkeit logisch auch gar nicht anwesend sein.

MOVING PICTURES. THE ART OF JAN LENICA* (1975, Richard P. Rogers/Produktion: Robert Gardner) macht es sich zur Aufgabe, eine solche Zeit der Herstellung anhand eines animierten Kurzfilms des polnischen Grafikers und Experimentalfilmemachers Lenica freizulegen. Lenica wird während einer künstlerischen *residency* am Film Study Center der Harvard-Universität vom Dokumentarfilmemacher Richard P. Rogers mit der Kamera begleitet. Lenica wird kaum konventionell interviewt, stattdessen konzentriert sich Rogers ganz auf Lenicas künstlerische Arbeit: das Skizzieren, Ausschneiden und Einfärben von Papierfiguren für eine Legetrick-Animation, die Kombination von Figuren und Hintergründen zu Kompositbildern, ihre Belichtung auf dem Tricktisch, die genaue Kalkulation der Belichtungszeiten mit der Stoppuhr. Zuschauer*innen des Films können den konzentriert arbeitenden Lenica bei diesen Tätigkeiten beobachten. Die Zeit einzelner Arbeitsvorgänge wird zur Rezeptionszeit des Publikums – bis Rogers sich am Schluss entscheidet, den Animationsfilmemacher selbst zu animieren: Durch das planvolle Wegschneiden von Einzelbildern in einer Filmaufnahme scheint Lenica die Treppen des Film Study Centers in Harvard nicht herunterzulaufen, sondern hinabzugleiten. Auf dem Parkplatz löst er sich durch einen weiteren Überblendungstrick in Luft auf.

Beispiele wie MOVING PICTURES machen deutlich, dass neben der Kategorie des Raumes auch die Zeit der Filmherstellung im Making-of aufgegriffen und unterschiedlich ausgestaltet werden kann. Der Einblick in ein hors-cadre geht dann mit einem zeitlichen Miterleben einher, das anhand des eigentlichen Films nicht möglich ist. Die bisherigen Überlegungen zum hors-cadre sollen nun in einem Zwischenfazit zusammengefasst

45 Zum »abwesenden Autor« in mehrphasigen Künsten siehe Rodowick (2007, S. 14).

werden, um die Frage der Dokumentation von Filmproduktion im Making-of weiter zu vertiefen.

Produktion dokumentieren

Ein Rahmen signalisiert Distanz, schreibt Aumont (2007, S. 42). Er trennt zwei Bereiche voneinander und macht eine Unterscheidung zwischen ihnen möglich. Im Film handelt es sich dabei, klassischerweise, um ein sichtbares Bildfeld ›on-screen‹ und um eine unsichtbare Zone ›off-screen‹, jenseits der Begrenzungen des Bildfeldes. Das Konzept des hors-cadre ist eine Konsequenz dieser filmischen Rahmung, die ich in drei Schritten dargestellt habe: als historischer Ausschluss verschiedener Herstellungsaspekte aus dem Bild, als räumliche und schließlich als zeitliche Unverfügbarkeit des Bildursprungs. Letztere ist in einigen Kommentaren zur zeitlichen Abtrennung des Filmpublikums von einer Herstellungsphase schon angelegt. Bislang wurde diese Trennung aber nicht mit der Idee des hors-cadre zusammengebracht.

Traditionell adressiert das hors-cadre einen ausgeklammerten, technisch-apparativen Raum. Seine ästhetischen Leitbegriffe sind die *Sichtbarkeit* und *Unsichtbarkeit* von Herstellungsprozessen und Entstehungsvorgängen. Ein hors-cadre der Zeit verweist demgegenüber auf eine andere Leitdifferenz, nämlich auf diejenige einer *Anwesenheit* (bzw. Präsenz) oder *Abwesenheit* (bzw. Absenz). Beide Dimensionen markieren zusammen eine unsichtbare und gleichzeitig abwesende Sphäre der Filmherstellung, oder, mit anderen Worten, eine Sphäre der *Filmproduktion*.

Die Differenzierungen zwischen on-screen und off-screen, Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit sowie Anwesenheit und Abwesenheit hängen eng mit der Trennung zwischen der Rezeption und der Produktion eines Films zusammen. Schon Goodman ruft diese Trennung auf, wenn er von »einphasigen« und »zweiphasigen« Künsten spricht. Bei einphasigen Künsten finden Rezeption und Produktion gleichzeitig statt, bei zweiphasigen Künsten fallen sie zeitlich auseinander. Rodowick greift diesen Gedanken in seiner Goodman-Relektüre wieder auf, wenn er den Film als mehrphasiges Medium beschreibt.

Der Einsatz dieser Leitunterscheidung bei Goodman macht deutlich, dass die Trennung zwischen Produktion und Rezeption nicht nur auf den Film, sondern auf eine ganze Reihe unterschiedlicher Kunstgattungen oder Medien zutrifft. In der Literatur kann etwa zwischen Schreiben und (späterem) Lesen unterschieden werden, in der Malerei zwischen Malen und Betrachten. Für den Film ist hier wesentlich, dass die Teilung zwischen einem Bereich der Produktion und einem Bereich der Rezeption mit Struktureigenschaften filmischer Bilder zusammenhängt. Das hors-cadre ist eine konkrete Voraussetzung dafür, dass im Film Produktion und Rezeption voneinander getrennt bleiben. Das Making-of wird seinerseits durch die Abtrennung der Produktion vom Vorgang der Rezeption möglich. Es setzt ins Bild, was das hors-cadre eines anderen Films von diesem Film und seiner Rezeption ausgeklammert hat. Es liefert filmische Ansichten von jenem anderen Schauplatz, der für die Rezeptionsseite normalerweise räumlich wie zeitlich unverfügbar ist.

Direkte Auseinandersetzungen mit solchen Bildern lassen sich in der klassischen Filmtheorie kaum finden. Die wenigen Bemerkungen zu Filmszenen, in denen Filmproduktionsprozesse zu sehen sind, enden häufig mit der Pointe, dass es sich bei der Produktionsansicht um ein uneigentliches, diegetisches Geschehen handelt, also nicht wirklich um einen ›echten‹ Einblick in die ›reale‹ Entstehung eines Films. So schreibt Metz beispielsweise Folgendes über Versuche, das apparative »Dispositiv« während eines laufenden Films aufzudecken:

Wenn man dem Zuschauer einen [Kamera-]Kran zeigt, dann sieht er diesen auf primäre und nicht auf sekundäre Weise. Der Kran befindet sich somit auf derselben Ebene wie jedes gefilmte Objekt und, wie alle diese Objekte, lenkt er gemäß seiner *diegetischen* Anziehungskraft die Aufmerksamkeit auf sich [Herv. FH]. Außer einer besonderen Konstruktion bringt die Anwesenheit einer Kamera irgendwo im Kader keinen größeren Beitrag als die eines Gewehrs. In Bezug zur Enunziationsinstanz bedeutet diese nur eine Art Anspielung und eine schwache, gewissermaßen automatische Erinnerung: die KAMERA evoziert natürlich KINO. Aber dazu brauchte es eine andere, versteckte Kamera, die wirkliche, um zugleich das Gewehr und die Vorzeigekamera zu filmen. (1997, S. 70–71, Herv. i. O.)

Metz beendet seine Ausführungen damit, der Kamera einen realweltlichen Objektstatus rundheraus abzusprechen: »Sie [die Kamera, FH] existiert nicht als Objekt, da sie, indem sie uns alle Objekte sichtbar macht, gezwungenermaßen in einem radikalen Diesseits [...] bleibt. Von der Disposition dieser Objekte können wir den Ort der Maschine ableiten. Die Kamera ist eine Konstruktion des Zuschauers« (ebd., S. 75–76).

Sicher: Die Schlussfolgerung ist zutreffend. Sie schließt außerdem an Cavells Beobachtung an, dass sich die Kamera beim Filmen nicht selbst mit aufnehmen kann. Aus Sicht der Filmemacher*innen, die mit dieser Kamera arbeiten, existiert sie aber sehr wohl als physisches Objekt. Aus der Tatsache, dass Zuschauer*innen nur indirekt auf die reale, physische Kamera und einen realen, physischen Produktionsraum schließen können, folgt nicht automatisch, dass es sich bei dieser Kamera und bei diesem Raum um rein mentale Konstruktionen handelt. Kamera und Produktionsraum haben, mit Souriau, schlicht eine andere Existenzweise als die Figuren und Objekte innerhalb einer diegetischen Welt. Sie gehören einer profilmischen Wirklichkeitsebene des Films an, nicht der Diegetischen. Metz schreibt zudem ausschließlich über Spielfilme. Er lässt Beispiele unerwähnt, in denen die »Vorzeigekamera« in einem Filmbild tatsächlich zur Aufnahme eines anderen Filmbilds eingesetzt wird. Making-of-Filme, wie ich sie hier verstehen möchte, bringen die Denkfigur der Kamera als abwesende Ursache und empirische Filmkameras als reale Aufzeichnungsquellen eines Filmbildes zusammen – was Metz explizit nicht tut.

Metz' These bleibt also für das Making-of unbefriedigend, weil er Produktion nur als fiktionales Geschehen betrachtet und weil er die Möglichkeit der filmischen Dokumentation eines Filmproduktionsvorgangs nicht berücksichtigt. Deshalb soll an dieser Stelle die *dokumentarische* Qualität des Making-of als letzter Theoriebaustein in den Blick genommen werden.

Bislang habe ich argumentiert, dass sich das Making-of als Bezugnahme auf das hors-cadre eines anderen Films verstehen lässt. ›Produktion‹ wäre der Oberbegriff für die Vorgänge, die in diesem hors-cadre angesiedelt sind. Das Dokumentarische soll die Bezugnahme spezifizieren, um die es hier geht: Indem das Making-of das hors-cadre eines anderen Films in ein filmisches Bild setzt, *dokumentiert* es die Produktionsvorgänge, die im hors-cadre dieses anderen Films ablaufen.

Auf den ersten Blick scheint es provokant, das Making-of mit dem Dokumentarischen zusammenzubringen. In der existierenden Literatur wird es kaum oder gar nicht als dokumentarische Form verstanden, vermutlich, weil es oft als Werbeformat eingesetzt wurde und immer noch wird. Making-ofs, so der häufig zu lesende Vorwurf, geben sich höchstens den Anschein, dokumentarische Filme zu sein, sind es aber eigentlich nicht, weil sie Reklame für den Film betreiben, dessen Entstehung sie zeigen (Paech 2004, S. 223; Klinger 2006, S. 73; Rauscher 2007, S. 412–413; Christen 2011, S. 95–99). Die implizite Annahme lautet, dass sich Werbung und das Dokumentarische gegenseitig ausschließen, weil das Dokumentarische hier – stark verkürzt – mit Unparteilichkeit, Authentizität und Faktentreue gleichgesetzt wird.

Eine nuanciertere Auseinandersetzung mit dieser Problematik findet sich bei Volker Wortmann (2008). Er zieht den dokumentarischen »Quellenwert« vieler Making-ofs in Zweifel, formuliert diese Kritik aber auf der Basis eines grundlegenden, medienontologischen Vorbehalts. Er geht davon aus, dass sich künstlerisch-kreative Vorgänge, die ein Making-of zu zeigen verspricht, per se nicht filmen lassen. »Die *eigentlichen* Prozesse,« so Wortmann, »liegen unterhalb der Schwelle ihrer Abbildbarkeit« (ebd., S. 49, Herv. FH). Wortmann berührt damit die Frage, inwiefern schöpferisches Tun überhaupt audiovisuell aufgezeichnet werden kann – ein Problem, das auch den Dokumentarfilm über die Entstehung von Kunstwerken beschäftigt.⁴⁶ Der Dualismus von Eigentlichkeit und Uneigentlichkeit führt bei Wortmann am Ende zu der These, dass sich Making-ofs den Vorgängen des Filmemachens nur über substitutive Bilder annähern können. Wenn sie über irgendetwas eine gesicherte Auskunft geben, dann eher über die kulturelle Notwendigkeit solcher Ersatzdarstellungen.

In Abgrenzung zu Autor*innen wie Wortmann möchte ich das Dokumentarische des Making-of nicht an der Neutralität und Zuverlässigkeit seiner Aussagen festmachen. Das dokumentarische Potenzial des Making-of setzt gewissermaßen eine Ebene tiefer an. Filmaufnahmen der aufwendigen Studiobauten für L'ARGENT, der ständigen *re-writes* von APOCALYPSE NOW oder der hitzigen Streitgespräche zwischen Regisseur und Protagonist in WUNDKANAL erheben den Anspruch, plausible Aufzeichnungen von Situationen und Vorgängen zu sein, die reale Menschen und Handlungen involvieren.⁴⁷ Das Wissen, das ein Making-of über diese Situationen und Vorgänge kommuniziert, bezieht sich grundsätzlich auf eine allgemeine, intersubjektive Wirklichkeit und nicht auf eine diegetische Fiktion. Das schließt nicht aus, dass der Wirklichkeitsbezug des Making-of auch Machtgesten und Autoritätsansprüche involvieren kann. Natürlich betreiben Making-

46 Siehe exemplarisch die Beiträge in Frangne/Mouëllic/Viart (2009). Interessanterweise spart dieser Sammelband zu Dokumentarfilmen über künstlerische Schaffensprozesse das Making-of als Gegenstand aus. Die Beiträge konzentrieren sich auf Dokumentarfilme über andere Kunstsparten.

47 Hier in loser Anlehnung an Nichols (2010, S. 14) Arbeitsdefinition des Dokumentarfilms.

ofs kein »neutral picturing of reality« (Balsom/Peleg 2016, S. 13); und selbstverständlich sind Making-ofs daran interessiert, bestimmte Aussagen über Filmproduktion zu konstruieren und zu bestimmten Zwecken an ihre Zuschauer*innen zu kommunizieren. Um was es mir hier geht, ist aber eine prinzipielle Bindung des Making-of an eine Produktionsrealität, die nicht einfach als eine imaginäre oder rein fiktive abgetan werden kann. Auch, wenn es das Making-of nicht geben würde, gäbe es ja die Tatsache der Dreharbeiten und sonstiger Produktionsvorgänge – und meistens auch den Film, der dabei entstanden ist. Deshalb ist es prinzipiell möglich, Making-ofs mit anderen Dokumenten über den jeweils gemachten Film abzugleichen. Die Möglichkeit eines solchen *cross referencing* erlaubt es im Zweifelsfall, Making-ofs sachliche Fehler oder bewusste Falschdarstellungen nachzuweisen. Es ist beispielsweise denkbar, AUTOUR DE L'ARGENT mit Berichten der beteiligten Kameramänner und des Regisseurs Marcel L'Herbier zu vergleichen, um herauszufinden, ob die von Jean Dréville gefilmten Kamerasysteme wirklich bei den Dreharbeiten von L'ARGENT zum Einsatz kamen. Die Szenen in AUTOUR DE L'ARGENT können überprüft, die Aufnahmen verifiziert oder falsifiziert werden. Und es könnten schließlich Zweifel an dem Film geäußert werden,⁴⁸ weil seine Bilder potenziell weiter- oder rückverfolgbar sind.

Thomas Weber beschreibt die Möglichkeit einer solchen Rückverfolgbarkeit in Anlehnung an Bruno Latour als »zirkulierende Referenz« (2017, S. 20–21). Weber geht davon aus, dass sowohl nicht-fiktionale als auch fiktionale Filme vielgliedrige Verweisketten zwischen ihren Bildern und einer außerfilmischen Realität etablieren können. Speziell bei Dokumentarfilmen kommt diesen Ketten laut Weber die besondere Aufgabe zu, Plausibilität und Glaubwürdigkeit zu erzeugen, weil sie Vergleiche, Kontextualisierungen und eben auch Rückverfolgbarkeit ermöglichen. Diese Idee einer dokumentarischen Referenz lässt sich auf das Making-of übertragen. Wenn es die Vorgänge im hors-cadre eines anderen Films dokumentiert, dann *referenziert* es die Produktion dieses anderen Films.

Wortmann geht nicht direkt auf die Referenzbeziehungen des Making-of ein, wenn er seine Zuverlässigkeit und Glaubwürdigkeit kritisiert. Trotzdem schlägt er einen griffigen Ausdruck für den anderen Film vor, dessen Entstehung ein Making-of dokumentiert. Er bezeichnet diesen Film als »Referenzfilm« (2008, S. 48–49). Im Folgenden möchte ich Wortmanns Begriff übernehmen, um die Referenzbeziehung zwischen einem Making-of und einem anderen Film zu unterstreichen. Sie ist das Kernelement des Making-of als filmische Form, die in unterschiedlichen Medienkontexten auftreten kann.

Die dokumentarische Qualität des Making-of soll hier nicht nur betont werden, um die Zurückweisung dieses Attributs in der existierenden Forschung zu problematisieren. Das Dokumentarische des Making-of hat auch einen theoretischen wie heuristischen Mehrwert. Erstens garantiert es eine Art Absicherung des Bereichs der Produktion. So wie sich ein Dokumentarfilm üblicherweise auf eine außerfilmische Wirklichkeit bezieht, bezieht sich ein Making-of auf die reale Entstehung seines Referenzfilms. Deshalb kann die Analyse eines Making-of nicht bei Metz' Fazit stehenbleiben, dass gefilmte Filmgerätschaften höchstens den Status von diegetischen Requisiten innehaben und

48 Hier im Anschluss an Niney (2009, S. 82) und Hito Steyerl (2015, S. 12), die beide die Möglichkeit des Zweifels als herausragende Rezeptionseigenschaft dokumentarischer Formen ansehen.

Filmentstehungsvorgänge als solche niemals abbildbar sind. Im Gegenteil: Die aufgezeichneten Herstellungs- und Entstehungsvorgänge müssen als reale Prozesse ernstgenommen werden – was aber nicht bedeutet, ihre ästhetische Aufbereitung und mögliche Funktionalisierung (etwa als Werbung) auszuklammern.

Zweitens betont das Dokumentarische die Vermittlungsleistung des Making-of zwischen den Feldern der Filmproduktion und Filmrezeption. Diese Felder werden durch die Instanz des hors-cadre zunächst auf Distanz zueinander gehalten. Das Making-of kann jedoch über das hors-cadre die Produktion des Referenzfilms in den Bereich seiner Rezeption übersetzen. Die Vermittlung läuft dabei immer von der Produktions- hin zur Rezeptionsseite (nicht umgekehrt). Das Making-of dokumentiert etwas *für* ein Publikum, das im Regelfall nicht an der Produktion des Referenzfilms beteiligt ist. Dadurch unterscheidet sich das Making-of auch von anderen Materialien, die produktionsintern zur Dokumentation von Herstellungsvorgängen eingesetzt werden.⁴⁹

Die dokumentarischen Verfahren des Making-of erfüllen für die eigentliche Herstellung des Films also keine unmittelbare, organisatorische Funktion. Anders sieht es für die Seite der Rezeption aus. Hier kann sehr wohl eine grundlegende Funktion des Making-of identifiziert werden, die mit dem Realitätsmodell des Dokumentarfilms zu tun hat. Hilfreiche Stichworte liefert Niney. Er spricht in seiner Theorie des Dokumentarischen davon – interessanterweise wieder im Rückgriff auf den Begriff des Rahmens –, dass ein Spielfilm eine eigene »Welt« in einen Rahmen setzt, während sich in einem Dokumentarfilm der Rahmen stattdessen »in der Welt« befindet (Niney 2012, S. 90). Niney umschreibt mit dieser Formulierung, dass es im Dokumentarfilm verstärkt zu einem Austausch zwischen den Filmenden und dem Gefilmten kommt (was den Eindruck eines räumlichen hors-cadre deutlich verringert). Weiter oben habe ich argumentiert, dass auch für den Dokumentarfilm bestimmte Abgrenzungen vorliegen, weshalb er sich eines hors-cadre nie vollständig entledigen kann. Doch unabhängig davon, welchem Modus oder welcher Gattung nun der Referenzfilm zugeschlagen werden kann, vermag es das Making-of als dokumentarischer Film, die exkludierten, abgegrenzten Räume und Zeitebenen der Produktion in die Kontinuität der Filmzuschauer*innen und damit in die alltägliche Welt zurückzuholen. Es verpflanzt Teilstücke der bis dato unverfügbaren Produktion wieder in eine Realität, die von Zuschauer*innen und dokumentarischen Filmen gemeinsam geteilt wird.

Die dokumentarische Qualität des Making-of sowie seine Vermittlung zwischen der Produktions- und Rezeptionsseite eines Films können drittens fruchtbar gemacht werden, um das Feld des Making-of pragmatisch einzugrenzen. Es existieren zahlreiche Filme, die ebenfalls Filmproduktionsvorgänge abbilden, dies aber primär innerhalb der diegetischen Welt eines Spielfilms – siehe die oben zitierten Ausführungen von Metz. Ruth Benner (2016) hat für dieses Genre jüngst den Begriff des »metapoetischen Films« vorgeschlagen, wobei sich ihre Fallbeispiele weitgehend am etablierten Kanon »selbstreflexiver« Filme über das Filmemachen orientieren.⁵⁰ Metapoetische Filme wie *SHOW*

49 Beispiele wären die Tagesberichte der Regieassistent*innen, das Mitstoppen und Notieren von Takes durch die Continuity/Script, das Fotografieren der fertig ausstaffierten Schauspieler*innen durch Masken- und Kostümbildner*innen oder das Anlegen von Listen für den Schnitt.

50 Für eine frühere, wegweisende Zusammenstellung selbstreflexiver Filme siehe Stam (1992).

PEOPLE (1928, King Vidor), LA NUIT AMÉRICAINNE (1973, François Truffaut) oder THE PLAYER (1993, Robert Altman) bedienen sich an ähnlichen Gestaltungsmitteln wie Making-ofs oder können historische Formen des Making-of ästhetisch nachmodellieren. Strenggenommen dokumentieren sie aber nicht die Entstehung eines eigenständigen, autarken Referenzfilms. Anders als das Making-of zeigen sie Filmproduktionsvorgänge im Rahmen einer fiktionierten, diegetischen Welt, die vom Publikum auch als solche erkannt werden soll.

Für das Making-of kann also ein eigenes Terrain in der Geschichte dokumentarfilmischer Formen abgesteckt werden. Dieser Bereich umfasst die Titel und Beispielformate, die im Laufe dieses Kapitels angesprochen wurden: frühe dokumentarische Kurzfilme über Abläufe an Stummfilmsets, filmische Studiotouren, *actualités*, *newsreels* und Wochenschauen, Spezialtrailer, Fernsehprogramme, abendfüllende Dokumentarfilme wie HEARTS OF DARKNESS und schließlich sogar Kuriositäten wie A PICTORIAL DIARY OF A VISIT TO HOLLYWOOD* (1952), gedreht anlässlich einer Stippvisite der niederländischen Königin Juliana in den MGM-Studios und vom damaligen Studiochef Dore Schary höchstpersönlich kommentiert. Alle diese Beispiele überbrücken die räumliche und zeitliche Distanz, die einen Film von seiner eigenen Herstellung abtrennt. Sie setzen sein hors-cadre wieder in ein filmisches Bild – und machen Filmproduktion dadurch dokumentarisch referenzierbar.

Das hors-cadre anderer Filme zeigen

Das übergeordnete Ziel dieses Kapitels bestand darin, einen filmtheoretischen Zugang zum Phänomen Making-of zu entwickeln. Es ging darum, das Making-of als voraussetzungsreiche filmische Form zu begreifen, für die es identifizierbare, mediale Möglichkeitsbedingungen geben muss. Ausgangspunkt war die Eigenschaft herkömmlicher filmischer Bilder, visuell nach außen begrenzt zu sein. Filmbilder sind gerahmte, »kadierte« Bilder. Sie unterscheiden zwischen einem sichtbaren Innenbereich und einem nicht sichtbaren Außenbereich. Ihre Außenbegrenzung ermöglicht zum einen die historische Entwicklung einer ästhetischen Norm: Hinweise auf eine realweltliche Produktion wurden (im westlichen, kommerziellen Kino) aus dem Bild in einen nicht sichtbaren Außenbereich verlagert. Zum anderen macht die Rahmung des Filmbildes eine ontologische Zuspitzung dieser historischen Exklusionsmechanismen denkbar: Produktion bleibt auch deshalb im Off, weil sie *strukturell* nicht vollständig im Film abgebildet werden kann – im räumlichen wie auch im zeitlichen Sinne.

Das hors-cadre sorgt dafür, dass die Rezipient*innen eines filmischen Bildes vom Gebiet seiner Produktion abgeschnitten sind. Vor diesem Hintergrund habe ich vorgeschlagen, das Making-of als eine filmische Form zu verstehen, die den Außenbereich des hors-cadre eines anderen »Referenzfilms« wieder in ein filmisches Bild setzt. Aus Sicht der Filmzuschauer*innen erzeugt das Making-of eine Brücke zum ansonsten abgeschirmten, abwesenden Bereich der Filmproduktion. Es referenziert diese Produktion mit dokumentarischen Verfahren und filmischen Gestaltungsmitteln.

Zum Abschluss soll noch einmal betont werden, dass diese Verknüpfung zwischen Making-of und hors-cadre über eine Begriffsauffassung erfolgt, die sich tendenziell von

anderen Konzeptionen des hors-cadre absetzt. Autor*innen wie Adachi-Rabe, Lie und zuletzt auch Eyal Peretz (2017)⁵¹ plädieren dafür, das hors-cadre als eine Art phantomhafte, metaphysische Leerstelle zu verstehen, die jeglicher audiovisueller Darstellung kategorisch entzogen bleibt. Das ist *nicht* die Perspektive der vorliegenden Studie. Das hors-cadre ist aus dem Blickwinkel des Making-of gerade kein radikal abgeschiedenes Außen, sondern ein realer Bereich von Filmproduktion, der zum Gegenstand einer audiovisuellen Darstellung werden kann.

Die hier beschriebene Form des Making-of, in dem sich eine solche Darstellung realisiert, hat idealtypischen Charakter. Sie soll die wesentlichen Varianten umfassen, die im heutigen Sprachgebrauch bereits als Making-of, als Making-of-Film oder Making-of-Dokumentation bezeichnet werden. Gleichzeitig soll die Form flexibel genug sein, um auch solche Filmbeispiele zu adressieren, die bislang kaum oder gar nicht als Making-ofs beschrieben wurden. Aus der Perspektive des hors-cadre wird deutlich, dass es sich bei Making-ofs um komplexe filmische Formen handelt, die auch dort beobachtet werden können, wo es nicht in erster Linie um Filmwerbung oder Filmmarketing geht.

Wie in der Einleitung dargestellt, folgt diese Studie der Annahme, dass unterschiedliche Spielarten dieser Making-of-Form seit geraumer Zeit vermehrt in Erscheinung treten. In den folgenden Kapiteln werde ich einige dieser Making-of-Spielarten näher untersuchen. Sie setzen jeweils unterschiedliche ästhetische und inhaltliche Schwerpunkte. Damit sorgen sie nicht nur für eine größere Sichtbarkeit von Filmproduktion, sondern stellen Produktion auch mit konkreten, jeweils unterschiedlichen Bedeutungen aus. Die einzelnen Fallbeispiele werden – so viel sei hier vorweggenommen – auch einige Unterscheidungen wie die Gegenüberstellung von fiktional und nicht-fiktional herausfordern, die in diesem Kapitel noch relativ statisch formuliert wurden.

Dass auch zeitgenössische Making-ofs dabei ein ausgesprochen avanciertes Verständnis des hors-cadre mitführen, zeigt ein abschließendes, eher kurioses Beispiel aus Frankreich. Mit dem YouTube-Video *MAKING OF – LE FILM* (2018, Jean-Luc Blondel/Florent Lelarge-Otiniano) sollte um neue Mitglieder für den Amateurvideoverein *Making of 41* geworben werden, der in Romorantin-Lanthenay zwischen 2003 und 2010 sieben Ausgaben eines eigenen Making-of-Festivals veranstaltete.⁵² Das Video beginnt mit einem verwackelten Schwenk auf das pyramidenförmige Veranstaltungszentrum der Kleinstadt. Dazu erscheint ein Disclaimer, in dem auf allerlei technische Unzulänglichkeiten des folgenden Films hingewiesen wird. Anschließend tritt ein Mann in TV-Reporter-Pose vor die Pyramide; im Gegenschuss sind eine Kamerafrau und ein Tonmann zu sehen. Sie nestelt kurz an ihrem MiniDV-Camcorder herum, dann kann es losgehen. Der Mann lädt zum Mitmachen bei dem Making-of-Festival ein. Für

51 Peretz vertritt die These, dass sich das neuzeitliche Kunstwerk – hierzu rechnet er nicht nur Malerei, Fotografie und Film, sondern auch das Theater – durch eine besondere Rahmenlogik auszeichne: ein Rahmen, der ›entrahme‹ (»a frame that unframes«), sobald eine göttliche Bezugsordnung als das ›Außerhalb‹ des Bildes wegbreche und durch ein ›reines‹, agnostisches Außen ersetzt werde.

52 Der Aufruf nach neuen Mitgliedern blieb offenbar ohne Erfolg. Ein Amateurkurzfilmfestival der Gruppe fand 2016 zum letzten Mal statt. Das Video hatte bis März 2023 nur 55 Aufrufe – meine eigenen eingerechnet. Ich danke dem Vereinsvorsitzenden Jean-Luc Blondel, der mich auf die Videos von *Making of 41* aufmerksam gemacht hat.

unwissende Zuschauer*innen gibt er kurz eine eigene Definition ab, was Making-of-Filme sind: »Es handelt sich um ein Filmteam, das ein anderes Team beim Filmemachen filmt [Übers. FH].«⁵³ Er stockt, bemerkt weitere Personen im Off und fragt, was sie hier tun würden. Umschnitt: Zwei Frauen mit einer weiteren Kamera und einer weiteren Tonangel filmen das erste Team und antworten: »Wir drehen ein Making-of!« Hinter ihnen steht ein weiteres Paar, das die Antwort wiederholt, und noch eins, und noch eins. Die Kaskade der Making-of-Teams veranschaulicht präzise, dass jedes Making-of immer auch ein neues hors-cadre nach sich zieht, nämlich ein Außen seiner eigenen Entstehung. Erst das achte Making-of-Team unterbricht den drohenden, endlosen Regress und fragt den Moderator angriffslustig zurück, ob er etwa selbst ein Amateur sei.

53 »Il s'agit d'une équipe de tournage qui filme une autre équipe en train de tourner un film.«

2. Produktion als Rückseite

Wer nach wegweisenden Making-ofs recherchiert, wird früher oder später auf eine erstaunlich homogene Gruppe von Filmen treffen, die sich mit der Entstehung eines Films oder einer Filmreihe auseinandersetzen. Offenkundig existiert eine Art »Making-of-Kanon«, der in Zeitungs- und Magazinartikeln, Filmreihen, Interviews, Rezensionen, Blogs und Onlineforen immer wieder aufgerufen wird. Folgende Titel werden mit großer Wahrscheinlichkeit genannt, wenn über Making-ofs geschrieben wird: der im vorherigen Kapitel erwähnte *HEARTS OF DARKNESS*, gefolgt von *LOST IN LA MANCHA* (2002, Keith Fulton/Louis Pepe), *BURDEN OF DREAMS* (1982, Les Blank), *JODOROWSKY'S DUNE* (2013, Frank Pavich), *DANGEROUS DAYS: MAKING BLADE RUNNER* (2007, Charles de Lauzirika), *FULL-TILT BOOGIE* (1997, Sarah Kelly, zu *FROM DUSK TILL DAWN* [1996, Robert Rodriguez]), *MAKING THE SHINING* (1980, Vivian Kubrick), sowie die Making-ofs zur *LORD-OF-THE-RINGS*-Trilogie (2002–2004, Michael Pellerin u. a.) und der Dokumentarfilm *AMERICAN MOVIE* (1999, Chris Smith). Französischsprachige Publikationen nennen auch *MAKING FUCK OFF* (2010, Fred Poulet) und *FUCKING KASSOVITZ* (2011, François-Régis Jeanne).¹

Diese Making-ofs folgen in der Regel einer ähnlichen Dramaturgie. Im Mittelpunkt stehen – außer in *FULL TILT BOOGIE* – der männliche Regisseur und seine kreative Vision. Produktionsgeschichten werden als heroische Anstrengungen, unwahrscheinliche Erfolge und mitunter katastrophale Niederlagen erzählt. Paul Arthur (2004, S. 39) hat als einer der ersten Kritiker*innen darauf hingewiesen, dass einige Making-ofs ihre Referenzfilme deshalb zu »überflügeln« scheinen. Das liegt auch daran, dass sich die zu verfilmende Geschichte häufig in den Produktionsvorgängen spiegelt, die das Making-of in Szene setzt. *HEARTS OF DARKNESS* parallelisiert den Irrsinn des Vietnamkrieges mit den ausufernden Dreharbeiten auf den Philippinen. *LOST IN LA MANCHA* inszeniert

1 Die Liste ist das Ergebnis einer schnellen Überblicksrecherche; entsprechende Quellen sind gesondert am Ende des Literaturverzeichnisses aufgeführt. Die Nennungen eines Making-ofs können je nach professioneller Expertise stärker oder schwächer gewichtet werden, aber die Häufigkeit der Titel ändert sich dadurch kaum. Geht es um herausragende Making-ofs, sind sich Kurator*innen, Kritiker*innen und Fans relativ einig.

Regisseur Terry Gilliam als Don Quijote, der gegen die Windmühlen widriger Produktionsumstände kämpft (Unwetter, ein Bandscheibenvorfall des Hauptdarstellers, französische Geldgeber, ein Luftwaffenstützpunkt). Fiktionale Figur und Regisseur werden ebenso zu ein- und derselben Person, wenn Werner Herzog für FITZCARRALDO (1982) einen echten Flussdampfer einen Berghang hinaufziehen lässt und dabei, so legt es BURDEN OF DREAMS nahe, wissentlich das Leben indigener Hilfsarbeiter*innen riskiert.

HEARTS OF DARKNESS, LOST IN LA MANCHA und BURDEN OF DREAMS wurden als eigenständige Langfilme veröffentlicht. Heute gelten sie als Klassiker der Dokumentarfilmgeschichte (Ebert 2006; Streible 2013). Das trifft jedoch nicht auf eine weitaus größere Zahl von Making-ofs zu, die eher in den unteren Bereichen des oben skizzierten Kanons anzusiedeln wären. Titel wie DANGEROUS DAYS: MAKING BLADE RUNNER oder die Making-ofs zur LORD-OF-THE-RINGS-Trilogie sind nicht an die Formatvorgaben herkömmlicher Langfilme gebunden, und wurden auch nicht als eigenständige Dokumentarfilme vertrieben.² Sie wurden vielmehr gezielt für eine DVD-Auswertung produziert und erst als DVD-Inhalte bekannt.

In diesem Kapitel möchte ich den Verbindungen zwischen dem Making-of und der DVD sowie ihrer Nachfolgerin, der Blu-ray-Disc, intensiver nachgehen. Diese Verbindung ist bedeutsam, denn die DVD hat mit ihren ›Bonusmaterialien‹ zu einer starken Verbreitung und Popularisierung des Making-of geführt. Die DVD ist dafür verantwortlich, dass Filmzuschauer*innen des frühen 21. Jahrhunderts eine ungefähre Vorstellung haben, was ein Making-of ist und welche konkreten Filme unter diese Bezeichnung fallen könnten. Die Frage ist, welche Eigenschaften diese Making-of-Filme aufweisen, die mit der DVD massenweise in Umlauf kommen und damit für eine wachsende Bekanntheit der Form und des Begriffs sorgen. Um ihren typischen Merkmalen auf die Spur zu kommen, bietet es sich an, analytisch in die Breite zu gehen: weg von herausragenden Einzelfilmen zur Umsetzung (bzw. zum Scheitern) großer Autoren[!]filme, hin zu den unscheinbaren, gewöhnlichen und massiv konventionalisierten Making-ofs, die sich in den Bonusmaterialien unzähliger DVDs und Blu-ray-Discs tummeln.

Methodisch kann eine solche Analyse an Arbeiten anschließen, die versuchen, aus einem größeren Filmkorpus häufig auftretende Merkmale der zusammengruppierten Titel abzuleiten. So haben David Bordwell, Janet Staiger und Kristin Thompson (1985, S. 388–396) anhand von 100 zufällig ausgewählten US-amerikanischen Filmen wesentliche Eigenschaften des (von ihnen so genannten) »Classical Hollywood Cinema« bestimmt. Jüngere Studien zu nichtfiktionalen Gattungen haben sich um eine Schärfung solcher Ansätze bemüht. Nach Yvonne Zimmermann kann die systematische Auswertung großer Korpora speziell bei vermeintlich minderen, künstlerisch unauffälligen Gattungen wie dem Gebrauchs- oder Industriefilm helfen, »rekurrierende Formen, Typen, Narrative und Strukturen zu bestimmen.« Denn: »So kann das Typische vom Besonderen unterschieden, können Kohärenzen erfasst und formaler Wandel über längere Zeiträume hinweg nachvollzogen werden« (2020, S. 448). Eine derartige Untersuchung, die Zimmermann als »qualitative serielle Analyse« bezeichnet, ist ihrer Ansicht nach besonders produktiv, um »bei nicht oder schlechtdokumentierten Filmen

2 DANGEROUS DAYS dauert dreieinhalb Stunden, die Making-ofs zur LORD-OF-THE-RINGS-Trilogie insgesamt über 20 Stunden.

Rückschlüsse auf Produktions- und Verwendungszusammenhänge, Zirkulationswege, Aufführungspraktiken und Zielpublikum zu ziehen« (ebd.).

Anders als Gebrauchs- oder Industriefilme haben DVD-Making-ofs nicht das Problem, dass ihre Verwendungszusammenhänge schlecht dokumentiert wären. Im Gegenteil: Die Funktion der DVD-Making-ofs als werbende »Paratexte«, die Lektüre- und Interpretationsweisen des Haupttexts wesentlich mitstrukturieren, wurde bereits ausführlich kommentiert.³ Umgekehrt sind filmästhetische Eigenschaften von DVD-Making-ofs eher wenig beleuchtet worden, wohl auch wegen der latenten Überzeugung, es hier nicht mit einem besonders anspruchsvollen oder raffinierten Format zu tun zu haben: »You know what they look like,« schreibt Stephen Mamber zu frühen Laserdisc-Making-ofs und erwähnt lediglich »some on-the-set footage, interviews with a director and a star or two, perhaps some background information on a film's subject« (2019, S. 342). Das ist sicherlich nicht falsch, aber trotzdem wenig aussagekräftig. Weil wir intuitiv »ja schon wissen, wie sie aussehen«, wurde eine formale Analyse, die Zimmermann und andere für den Gebrauch- und den Industriefilm, aber auch für Filmwerbung insgesamt einfordern (Johnston 2019), für das (DVD-)Making-of übersprungen. Zugespitzt: Über Funktionen typischer Making-ofs ist Einiges bekannt, über ihre Ästhetik überraschend wenig.

Im Folgenden möchte ich versuchen, diese Lücke durch die Untersuchung eines umfangreichen Korpus' zu schließen. Die Eigenschaften der hierfür ausgewählten Making-ofs bilden in der Summe eine Art Hintergrundrauschen, vor dem sich der oben beschriebene Kanon in den vergangenen Jahren gebildet hat, und von dem sich kanonische Making-ofs als scheinbar besonders eindrucksvolle Vertreter der Form abheben. Ich gehe davon aus, dass gerade die ästhetische Standardisierung des Making-of innerhalb der großen Menge von dokumentarischen Filmen über Filmproduktion interessant ist, weil sich durch sie eine bestimmte Repräsentation von Filmproduktion entwickelt. Wenn sich typische DVD-Making-ofs wieder und wieder in ähnlicher Art und Weise auf das horscadre eines anderen Films beziehen, bringen sie, so meine Vermutung, auch ein wiederkehrendes Bild von Filmproduktion hervor.

Das Korpus, das im Folgenden untersucht werden soll, setzt sich aus DVD- und Blu-ray-Veröffentlichungen aus den Jahren zwischen 1997 und 2017 zusammen. Es handelt sich um die Zeitspanne, in der die DVD und später die Blu-ray-Disc als dominante Trägermedien für die Vermarktung eines Films nach seiner Kinoauswertung gelten konnten. Die DVD wurde 1997 international auf den Markt gebracht und entwickelte sich bis 2004/2005 zu einer veritablen »cash cow« der Film- und Fernsehindustrie (Brookey 2007, S. 205). Schon ab 2007 gingen ihre Verkaufszahlen allerdings spürbar zurück (Distelmeyer 2012, S. 22–23), bis DVD- und Blu-ray-Erlöse auf dem US-Markt im Jahr 2016 erstmals durch Einnahmen aus Video-on-Demand-Streaming übertroffen wurden (Wallenstein 2017). Diese Veränderungen wirken sich, wie zu zeigen sein wird, auch auf die Gestaltung von Making-ofs aus.

3 Eine konzeptuelle Übertragung von Genettes Paratextbegriff auf audiovisuelle Medien nimmt Jonathan Gray (2010, S. 35–45) vor. Joachim Paech (2004, S. 221–223) und Thorsten Kaufmann (2011) kommentieren Making-ofs beispielhaft als Paratexte.

Pro Jahr habe ich fünf Filme ausgewählt, die im entsprechenden Jahr als DVD- oder, ab 2007, als Blu-ray-Edition erschienen sind. Die vollständige Liste der ausgewählten Titel ist im Anhang einsehbar. Die DVDs und Blu-rays sollten mindestens einen klar ausgewiesenen Making-of-Menüpunkt enthalten, der auf die Produktion des Hauptfilms Bezug nimmt.⁴ Nur im ersten Jahr der Auswahl war dies nicht möglich – für 1997 ließen sich nur zwei DVD-Veröffentlichungen ausfindig machen, auf denen neben dem Hauptfilm auch ein explizites Making-of veröffentlicht wurde (auf die Bonusmaterialien der frühen DVDs werde ich später gesondert eingehen). Waren auf den DVDs oder Blu-rays mehrere Making-ofs enthalten, wurde jeweils das Making-of berücksichtigt, das am ehesten einem Gesamtüberblick über die Entstehung des Films entsprach, dazu noch maximal zwei zusätzliche Titel, sofern sie spezielle Teilaspekte der Produktion beleuchteten.

Drei Eingriffe in dieses Zufallsprinzip bestanden darin, dass ich erstens auf eine Ausgewogenheit der Referenzfilmgenres geachtet und zweitens auch nicht-US-amerikanische Titel in die Auswahl integriert habe. Drittens habe ich einzelne Making-ofs aus dem Zeitraum gesondert berücksichtigt, wenn bereits individuell über sie publiziert wurde – so geschehen bei den Making-ofs zu *THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS* (2002, Peter Jackson) und *LETTERS FROM IWO JIMA* (2006, Clint Eastwood).⁵

Ein letztes Kriterium der Materialzusammenstellung betraf die Hauptfilme auf den DVDs und Blu-rays. Es sollte sich um Filme handeln, die im Zeitraum des Korpus' produziert, also zwischen 1997 und 2017 erstmalig veröffentlicht wurden.⁶ Der wesentliche Grund für diese Einschränkung sind technische Entwicklungen in der Filmproduktion, die zeitgleich zur weltweiten Verbreitung der DVD ablaufen. Die Medienästhetik der DVD steht deutlich »unter dem (Ein-)Druck ›des Digitalen‹«, wie es Jan Distelmeyer (2012, S. 11) formuliert, und dasselbe gilt auch für die Produktion der Filme, die auf ihnen veröffentlicht werden. In den frühen 1990er-Jahren wurden Filmaufnahmen noch auf photochemischem *film stock* aufgezeichnet und anschließend an einem analogen Schneidetisch geschnitten. In den 2010er-Jahren wird dagegen praktisch jeder Film an irgendeinem Punkt seiner Entstehung durch einen Computer prozessiert – selbst, wenn er analog gedreht wurde.

Das hat Auswirkungen auf das hors-cadre, also auf das Außen der realen Entstehung eines Films. Pascal Bonitzer, aber auch Stanley Cavell und Étienne Souriau entwickeln ihre Konzepte zum Außen von Filmproduktion ausgehend von einer idealisierten Vorstellung analoger Dreharbeiten. Schon Jacques Aumont deutet allerdings in seiner frühen Definition an, dass das hors-cadre noch wesentlich weiter gefasst werden kann, und zwar auch im unmittelbar technischen Sinne. Das Off der Dreharbeiten spielt in den

4 Internetportale wie <https://www.dvdcompare.net/> ermöglichen es, die Bonusmaterialausstattungen verschiedener DVD- und Blu-ray-Editionen miteinander zu vergleichen. Es wurden jeweils die umfangreichsten Making-ofs einer DVD- und Blu-ray-Edition in das Korpus aufgenommen.

5 Zu den *LORD-OF-THE-RINGS*-Making-ofs siehe insbesondere die Analysen von Craig Hight (2005) und Gray (2010, S. 91–104). Zum DVD-Making-of von *LETTERS FROM IWO JIMA* siehe Debra Ramsay (2013).

6 Dementsprechend wurden keine DVD- oder Blu-ray-Neuerscheinungen älterer Filme mit retrospektiv produzierten Making-ofs berücksichtigt, beispielsweise der schon erwähnte *DANGEROUS DAYS: MAKING BLADE RUNNER*, der für eine 2007 erschienene DVD-Edition des »Finals Cuts« erstellt wurde.

DVD- und Blu-ray-Making-ofs weiterhin eine wichtige Rolle, aber es kommen zunehmend auch andere Produktionsräume jenseits einer Einstellung hinzu – insbesondere solche, die durch digitale Technologien neu entstehen. Filmproduktionsvorgänge können nun zum Beispiel ebenfalls anhand von Softwareoberflächen und digital bearbeiteten Einstellungen dokumentiert werden, die mit Vorgängen an physischen Filmsets nicht mehr viel zu tun haben.

Mit einer Analyse von Durchschnitts-Making-ofs auf DVDs und Blu-rays kann auf diese Weise gezeigt werden, welche Bandbreite von Filmproduktion typische Making-ofs in den späten 1990er-, 2000er- und 2010er-Jahren abbilden. Ein zentraler Befund der folgenden Analyse wird sein, dass diese Produktion, ob an einem physischen Set oder nicht, vor allem als *Rückseite* des Referenzfilms in Szene gesetzt wird. Es handelt sich dabei um eine charakteristische Weise, Produktion und Referenzfilm im Making-of aneinander zu koppeln. Interessanterweise wird durch diesen Rückraum auch der *zeitliche Abstand* zwischen einem Film und seiner Produktion überbrückt. Produktion verbleibt normalerweise nicht nur räumlich im Außen des Films, sondern auch zeitlich, weil sie *vor* dem Film stattfindet. Die Inszenierung von Produktion als Rückseite führt im DVD-Making-of dagegen zu einer *Pseudo-Gleichzeitigkeit von Produktion und filmischem Werk*.

Der Charakter von Produktion als Rückseite wird über folgende Schritte erarbeitet: Das Kapitel schlägt zunächst eine überblicksartige Systematisierung des Materials vor. Anschließend werden insgesamt fünf wiederkehrende Bildregister der DVD- und Blu-ray-Making-ofs nacheinander vorgestellt. Die Analyse greift dabei auf das Material in chronologischer Reihenfolge zurück. Anfangs werden vor allem frühe Fallbeispiele und Vorformen des DVD-Making-ofs in den Blick genommen, am Schluss des Kapitels jüngere Fallbeispiele auf Blu-rays. Die Darstellung von Produktion als Rückseite ergibt sich vor allem aus einem Wechselspiel der fünf Bildregister. Das heißt konkret: aus einer Montage von Filmausschnitten (1), Interviews (2), Ansichten der Dreharbeiten (3), unbearbeiteten Kameraaufnahmen vom Set (4) sowie Materialien der Postproduktion und der Pre-Production (5). Diese Register lassen sich in der überwiegenden Mehrzahl der ausgewählten DVD- und Blu-ray-Making-ofs wiederfinden. Am Ende des beobachteten Zeitraums deutet sich jedoch eine Schwerpunktverlagerung innerhalb der Making-ofs an, wodurch ein Rückseitencharakter von Produktion wieder an Relevanz verliert. Darauf werde ich am Ende des Kapitels zu sprechen kommen – und abschließend auch eine Erklärung vorschlagen, warum die Darstellung von Filmproduktion als Rückseite zu einem zentralen Merkmal des DVD- und Blu-ray-Making-of werden konnte.

DVD- und Blu-ray-Making-ofs: Grundformen

Die Making-ofs auf den 100 ausgewählten DVDs und Blu-rays gehören zu Referenzfilmen, die einen Querschnitt durch zwanzig Jahre Filmgeschichte von 1997 bis 2017 darstellen. Durchschnittsproduktionen und Nischenfilme, Mainstream und Arthouse stehen hier gleichrangig nebeneinander. Ähnlich heterogen präsentieren sich ihre 133 Making-ofs. Nur der quantitative Überhang von 133 Making-ofs zu 100 Referenzfilmen deutet an, dass zu einigen Titeln mehrere Making-ofs produziert wurden, zu anderen hingegen nur ein einziges.

Die 133 Making-ofs können unterschiedlich sortiert werden – zum Beispiel nach Genres, Produktionsländern, Budgets oder namentlich genannten Making-of-Produzent*innen.⁷ Aber eine solche Zuordnung lässt nicht erkennen, dass bestimmte Filme notwendigerweise bestimmte Making-ofs nach sich ziehen würden. Beispielsweise können auch Referenzfilme mit mittlerem oder geringem Budget umfangreiche Making-ofs erhalten – so geschehen etwa bei *MAGNOLIA* (1999, Paul Thomas Anderson), *HEDWIG AND THE ANGRY INCH* (2001, John Cameron Mitchell) oder *THE FOUNTAIN* (2006, Darren Aronofsky). Nur umgekehrt gilt: Höhere Budgets begünstigen in der Regel umfangreicheres Making-of-Material.

Die Folge ist ein eher uneinheitliches Bild, was die Laufzeiten innerhalb des Korpus' angeht. Vom Anfang bis zum Ende des beobachteten Zeitraums gibt es punktuelle Ausreißer nach oben, d.h. Making-ofs mit einer Laufzeit von bis zu 90 Minuten oder länger, und nach unten, mit Längen von unter drei Minuten. Ungefähr 80 % der Making-ofs haben eine Laufzeit von unter 30 Minuten, wobei es zu Verdichtungen im Bereich vier bis acht Minuten (25 Fälle), neun bis 13 Minuten (31 Fälle) und 15 bis 16 Minuten (sieben Fälle) kommt.

Aussagekräftiger als ihre Laufzeit ist die Art und Weise, wie die Making-ofs bestimmte Informationen über ihre Referenzfilme anordnen. Zahlreiche Beispiele scheinen einem bestimmten, schablonenhaften Aufbau zu folgen. Sechs aufeinanderfolgende inhaltliche Segmente lassen sich in 71 DVD- und Blu-ray-Making-ofs, also in etwas mehr als der Hälfte der untersuchten Making-ofs, wiederfinden. Diese Segmente ergeben ein Schema, das ich als *Typ A* bezeichnen möchte:

<i>Making-of Typ A</i>					
Intro	Pitch	Figuren/Cast	Produktions- etappen/ Gewerke	Singularität	Schlussbemerkungen/ Empfehlung

DVD-Making-ofs, die nach diesem Schema strukturiert sind, beginnen mit einem Intro (1). Es besteht in der Regel aus einer schnellen Montagesequenz mit relativ unzusammenhängenden Filmausschnitten, teilweise durchsetzt mit dokumentarischen Aufnahmen der Dreharbeiten und einzelnen Interviewfragmenten. Das Intro schließt mit der Einblendung des Filmtitels, des Making-of-Titels bzw. einer Kombination aus beidem (etwa: »The Making of [...]«, »Making [...]« oder »Behind the Scenes of [...]«). Es folgt der von mir so genannte *Pitch* (2), in dem die Grundzüge der Handlung des Referenzfilms

7 So, wie einzelne Regisseur*innen mit mehreren Filmen im Korpus vertreten sind, wurden einige Making-ofs von denselben Firmen und/oder Filmemacher*innen produziert. Dazu gehören das Studio Sparkhill (Eric Young, Keith Clark, Jon Mefford), außerdem die Produzent*innen Laurent Bouzerau, Thomas C. Grane, Richard Ingber, Charles de Lauzirika, Marian Mansi, Michael Pellerin, Mark Rance und die Duos Keith Fulton und Louis Pepe sowie Jon Barbour und Gary Khammer. Einen guten Einblick in die Arbeit von DVD-Produzent*innen bieten Mark und Deborah Parker (2011, S. 20–34).

vorgestellt werden, und zwar nicht selten in einer Knappheit und Verdichtung, die an die Kurzvorstellung einer Projektidee für potenzielle Geldgeber*innen erinnert. Wenn Beteiligte mit wenigen Schlagworten umreißen, worum es im Referenzfilm ›geht‹, nehmen sie manchmal kurze Genreanordnungen vor, verweisen auf Gestaltungskonzepte oder kommentieren die Ursprünge des Filmprojekts. Die Trennung zwischen Intro und Pitch ist relativ durchlässig: *loglines*, Genreanordnungen und sonstige werbende Schlagworte werden zuweilen schon im Intro aufgerufen.

Im Zentrum des dritten Segments stehen die Hauptfiguren des Referenzfilms und ihre Darsteller*innen (3). Häufig wird die zuvor grob umrissene Geschichte anhand der Figuren weiter erzählt, in ungefähre Anlehnung an den Plot des Referenzfilms. Dabei kommen vor allem die Schauspieler*innen zu Wort, die ihre Figuren charakterisieren und innerhalb der Geschichte des Films situieren. Teilweise wird an dieser Stelle zwischen Haupt- und Nebenfiguren differenziert, zudem kann auf Castings, *screen tests*, *table reads* oder allgemein die Suche nach geeigneten Darsteller*innen verwiesen werden, insbesondere, wenn die Hauptfigur des Referenzfilms eine historische Person ist.

Der darauffolgende Teil (4) ist freier strukturiert. Hier werden einzelne Herstellungsetappen, Arbeitsbereiche oder mitwirkendes Personal vorgestellt. Klassischerweise werden zentrale Drehorte oder Sets präsentiert, die Dreharbeiten aufwendiger Szenen oder Stunts kommentiert, oder einzelne Elemente der Ausstattung, des Kostüms oder Makeups beleuchtet. Wie schon Joachim Paech (2004, S. 222–223) feststellt, orientiert sich die Schwerpunktsetzung in diesem Segment deutlich an den Verkaufsargumenten des Films: Bei Actionfilmen wird typischerweise auf die Entstehung spektakulärer Stuntszenen verwiesen, bei Historienfilmen auf die Gestaltung der Kostüme und Requisiten usw. Falls der Referenzfilm auf diesen Ebenen kaum Besonderheiten vorzuweisen hat, können immerhin noch die Drehorte gesondert vorgestellt werden.

Segment Nummer (5) stellt vor allem die Singularität des Referenzfilms heraus, sei es durch Vergleiche mit anderen Filmen des Genres oder mit Vorgänger- oder Originalfilmen (bei Remakes), sei es durch die Betonung der guten Arbeitsatmosphäre oder kreativer Leistungen. Die Making-ofs behaupten eine vermeintliche Einzigartigkeit der Referenzfilme; die zuvor dargestellten Produktionsschritte dienen als Beleg.⁸ Das fünfte Segment zur Singularität des Referenzfilms ist deshalb auch das Teilstück, in dem die Marketing- und Reklamefunktion der Making-ofs am deutlichsten zum Vorschein kommt.

Aus dem fünften ergibt sich vielfach ein fließender Übergang in ein sechstes und abschließendes Segment, das verschiedene Abschlussbemerkungen von Schauspieler*innen, Regisseur*innen, Produzent*innen usw. bündelt (6). Manchmal wird noch einmal auf das Grundthema des Referenzfilms verwiesen. Teilweise bieten Mitwirkende eine eigene Interpretation des Referenzfilms an, die von Person zu Person variieren kann. In einigen Fällen werden die Zuschauer*innen unverblümt aufgefordert, sich den entsprechenden Film möglichst schnell anzusehen oder ihn möglichst vielen Familienmitgliedern, Freund*innen und Bekannten weiterzuempfehlen. In den meisten Fällen ist dies

8 Dies korrespondiert mit der Strategie, einen Film so weit wie möglich von den übrigen Neuerscheinungen abzusetzen – was heute, klagen Marketingveteran*innen wie Michael Williams-Jones (United Artists, Miramax) immer schwieriger werde (Mingant 2015, S. 23).

auch der Moment, in dem sich die Hauptverantwortlichen und Schauspieler*innen demonstrativ und gegenseitig auf die Schulter klopfen: Das Geplante wurde vollumfänglich erreicht; alle sind mit dem Ergebnis restlos zufrieden.

Das Typ-A-Schema aus den sechs aufeinanderfolgenden Segmenten taucht im gesamten untersuchten Veröffentlichungszeitraum immer wieder auf. Während die Reihenfolge der Segmente in den so strukturierten Making-ofs meistens die gleiche ist, herrscht insbesondere innerhalb der mittleren vier (Pitch, Figuren/Cast, Produktionsetappen, Singularität) eine Art Baukastenprinzip vor. Mitunter werden Aspekte zur Geschichte, zu den Figuren, zur Besetzung oder zu einzelnen Produktionsfacetten wie optionale Module hinzugefügt oder weggelassen. Wichtig ist außerdem, dass diese Struktur unabhängig von der zeitlichen Länge der Making-ofs funktioniert: Bei Bedarf kann sie auf wenige Minuten komprimiert werden (hier fällt manchmal ein Element ganz weg), aber auch auf Spielfilmlänge gestreckt werden. Insbesondere die mittleren Segmente bieten reichlich Gelegenheit für immer neue Ergänzungen. Problemlos lassen sich zusätzliche Einblicke in größere und kleinere Tätigkeitsfelder hinzufügen – etwa einzelne Szenen zu visuellen Effekten, zum Schnitt oder den Aufnahmesessions der Filmmusik. Gerade auf späteren DVDs und Blu-rays werden solche Darstellungen zuweilen ausgelagert und bilden eigenständige Making-ofs, die dann aber, wie Craig Hight (2005, S. 11–12) beobachtet, oft wie Bruchstücke aus größeren, unvollständigen Dokumentarfilmen wirken.

Der Einsatz von schnellen Montagen aus Referenzfilmausschnitten oder die direkte Ansprache des Publikums im Schlussteil rücken die sechsteiligen DVD- oder Blu-ray-Making-ofs außerdem in die Nähe des Trailers. Von heute üblichen Trailerformaten unterscheiden sie sich allerdings dadurch, dass sie massiv auf Interviews zurückgreifen. Meistens handelt es sich dabei um *talking heads* vor stilisierten, unspezifischen Hintergründen (Plakate des Films, ein Kinosaal, ein Schnittplatz). Die Fragesteller*innen sind weder zu sehen noch zu hören. Die Making-ofs sind somit, um ein Begriffspaar von Michel Chion aufzugreifen, durch einen extremen »Voko-« und »Verbozentrismus« (2017, S. 14–15) gekennzeichnet. Das gesprochene Wort in den Interviews ist nicht nur die dominante Tonquelle, ihm wird vielfach auch Vorrang vor den eigentlichen Bildinhalten gegeben. Die Typ-A-Making-ofs stehen damit in der Tradition jener Dokumentarfilme, die Bill Nichols »expositorisch« nennt:

Expository documentaries rely heavily on an informing logic carried by the spoken word. In a reversal of the traditional emphasis in film, images serve a supporting role. They illustrate, illuminate, evoke, or act in counterpoint to what is said. The commentary [bzw. hier: das Interview, FH] [...] serves to organize these images and make sense of them similar to a written caption for a still image. [...] Editing in the expository mode generally serves less to establish a rhythm or formal pattern, [...] than to maintain the continuity of the spoken argument or perspective. We call this evidentiary editing. Such editing may sacrifice spatial and temporal continuity to rope in images from far-flung places if they help advance the argument or support a proposal. (2010, S. 167–169)

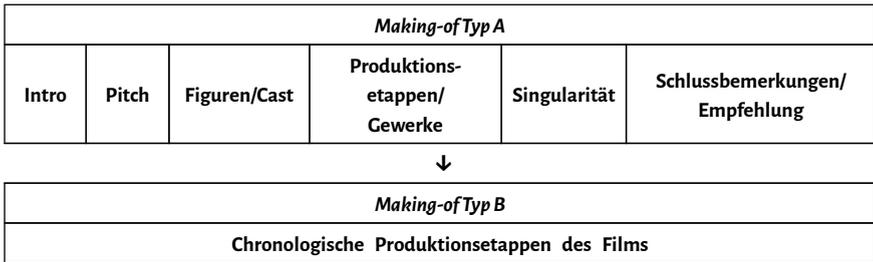
Das kompilierte Bildmaterial stammt typischerweise aus dem Referenzfilm. Die Verbindung dieser Filmausschnitte mit Interviewaussagen folgt ähnlichen Verfahren, wie sie Nichols für »expositorische« Dokumentarfilme beschreibt: Die Ausschnitte können aus unterschiedlichen Szenen herausgelöst und ohne Rücksicht auf ihre ursprüngliche räumliche und zeitliche Einbindung neu angeordnet werden, wenn sie eine mündliche Aussage unterstützen.

Ausschnitte aus den Referenzfilmen sind mit Abstand das häufigste Bildregister, aus dem Making-of-Produzent*innen für die Ausgestaltung der sechs beschriebenen Segmente schöpfen. Diese Beobachtung ist ein erster Befund aus der Durchsicht des Korpus – und scheint zunächst trivial. Für die Art und Weise, wie ein Making-of auf das hors-cadre seines Referenzfilms zugreift, ist sie aber von erheblicher Bedeutung. Ein Großteil der DVD-Making-ofs besteht zu nicht unwesentlichen Teilen aus demselben Bildmaterial wie ihre Referenzfilme. Die Frage des hors-cadre beim DVD-Making-of ist damit primär eine Frage der Verknüpfung: zwischen den existierenden Bildern eines Referenzfilms und möglichen Ansichten seiner Produktion, die sich innerhalb der Making-of-Montage realisiert.

Auf die Konsequenzen, die diese Verknüpfung für die Darstellung von Filmproduktion hat, werde ich im weiteren Verlauf dieses Kapitels immer wieder zu sprechen kommen. An dieser Stelle möchte ich vorläufig die wesentlichen Merkmale des Typ-A-Schemas festhalten: Ca. 50 % der untersuchten Making-ofs folgen einer wiedererkennbaren, sechsteiligen Struktur. Die Rahmung bilden Intromontagen und Abschlussbewertungen oder -empfehlungen. Die mittleren Segmente bieten modulare Erweiterungs- und Einschränkungsmöglichkeiten und begünstigen variable Laufzeiten. Interviews bilden die Grundlage der Teilstücke, das gesprochene Wort hat Vorrang vor dem Bild.

Bevor ich auf die historische Entstehung dieser sechsteiligen Struktur näher eingehe, ist noch ein zweiter Typus zu erwähnen, der sich ebenfalls in der Making-of-Auswahl abzeichnet. Er ist nicht aus denselben funktionalen Segmenten wie das Typ-A-Schema zusammengefügt und setzt für die Präsentation des Referenzfilms nicht direkt bei einer Inhaltsangabe des Plots an. Sein Strukturmodell sind stattdessen die einzelnen, chronologischen Herstellungsetappen des Films. Dieses Modell kann an einer einzelnen Szene oder auch an dem ganzen Film durchexerziert werden. Strukturelle Vorgaben sind die tatsächlichen Produktionsabfolgen, weniger der Plot oder die Hauptfigur. Im Mittelpunkt stehen die Stoffentwicklung, der Bau von Sets und die dort stattfindenden Dreharbeiten (etwa in *SHOOTING PANIC ROOM* [2004, David Prior] oder *INSIDE THE FOUNTAIN: DEATH AND REBIRTH* [2007, Niko Tavernise]), optional auch die anschließende Nachbearbeitung.

Im direkten Vergleich zu Typ A lässt sich dieser Making-of-Typ-B also als umfassende Verbreiterung des vierten Typ-A-Teilsegments verstehen, dessen Einzelaspekte nun in eine bestimmte zeitliche Reihenfolge gesetzt werden. Einlassungen zu Aspekten der Geschichte oder zu einzelnen Figuren werden bei Bedarf an passender Stelle ins Schema integriert.



Zehn Making-ofs des Korpus', also eine wesentlich geringere Zahl als die Typ-A-Beispiele, folgen dem Typ-B-Modell. Es handelt sich jeweils um längere Beispiele, deren Laufzeit zu einer Länge von einer Stunde oder mehr tendiert. Daraus lässt sich als Faustregel ableiten: Je länger ein Making-of ausfällt, desto eher orientiert sich seine Makrostruktur an zeitlichen Abfolgen der tatsächlichen Filmentstehung.

Im Vergleich zum Typ-A-Schema gibt es in diesen Making-ofs keine eindeutigen und trailerhaften Intros oder Schließungen, außerdem weniger dominante Interviews. Ihr Modus ist eher teilnehmend und beobachtend (Nichols 2010, S. 172–179). Dementsprechend sind es diese Making-ofs, die am deutlichsten als eigenständige Dokumentarfilme auftreten und mögliche Werbefunktionen eher zurückstellen. Bekannte, kanonische Making-ofs wie *HEARTS OF DARKNESS* oder *BURDEN OF DREAMS* folgen dem Modell einer solchen Produktionschronik.

Beide Schemata können grundsätzlich zur Strukturierung eines Making-of herangezogen werden. Inhaltliche Merkmale der Referenzfilme, ihre Genres, Produktionsbudgets, oder Macher*innen spielen dafür erst einmal keine Rolle. Zuweilen überschneiden sich beide Typen, wenn ein Making-of die Chronologie einer Filmproduktion etwa mit einem Fokus auf die Drehbuchentwicklung und das Casting (also in etwa den Teilsegmenten (2) und (3) der Typ-A-Struktur) beginnen lässt (so in *VENGEANCE IS MINE: REINVENTING ›MAN ON FIRE‹* [2005, Charles de Lauzirika]), oder die Darstellung bestimmter Produktionsschritte und -orte so anordnet, dass sie zum narrativen Aufbau des Referenzfilms passen (paradigmatisch: *CAMERAS IN MIDDLE EARTH* [2003, Michael Pellerin] zu *THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS* [2002, Peter Jackson]). Demnach handelt es sich bei den hier vorgestellten Grundformen nicht um scharf voneinander abgegrenzte Typen. Es sind offene Schemata, die unterschiedliche Anschlussmöglichkeiten für die jeweils andere Form bereithalten.

71 Making-ofs der Auswahl entsprechen dem Typ-A-, etwa zehn dem Typ-B-Modell. Die Restmenge der Auswahl, also immerhin noch 52 Making-ofs, lassen sich nicht direkt auf eines der beiden Schemata zurückführen. Sie entsprechen allerdings häufig einer Auskopplung eines der sechs Teilstücke der Typ-A-Struktur, bewegen sich also immer noch im Rahmen der hier entwickelten Typologie. Die restlichen DVD-Making-ofs sind entweder formal weitgehend ungeordnet, umfassen also etwa nur eine Aneinanderreihung von unkommentierten dokumentarischen Ansichten der Dreharbeiten, oder wählen eher experimentelle, spielerische Zugänge, die sich von der Werbefunktion des A-Typs deutlich abheben. So produzierte die Schnittassistentin Jennifer Apel für die DVD von *BROKEN FLOWERS* (2005, Jim Jarmusch) ein Quasi-Remake des Referenzfilms aus

Abfallprodukten, indem sie kurze Aufnahmefragmente der Filmklappen am Beginn eines Takes aneinanderschnitt. *BROKEN FLOWERS: START TO FINISH* (2006) folgt dabei der Reihenfolge der Einstellungen im Referenzfilm. Dadurch wird eine Arbeit an den entstehenden Bildern greifbar, ohne dass Apel die Dreharbeiten selbst mit einer zusätzlichen Kamera aufgenommen hätte.

Making-ofs vor der DVD

Die Making-of-Bauformen, die ich A- und B-Typ genannt habe, entstehen nicht erst durch die DVD. Ihre Entwicklungslinien reichen medienhistorisch weiter zurück. Was die DVD seit ihrer Markteinführung zum Jahreswechsel 1996/97⁹ für das Making-of vor allem leistet, ist eine Bündelung und Vereinheitlichung bislang eher disparater Verbreitungswege und Gestaltungsformen. Die DVD fungiert als Milieu, um Making-ofs, die nach zwei standardisierten Vorlagen produziert wurden, zu größerer Sichtbarkeit und Wiedererkennbarkeit zu verhelfen.

Konkret lassen sich drei unmittelbare Vorläufer des DVD-Making-of ausmachen. Vor Einführung der DVD wurden Making-ofs erstens vor allem im Fernsehen gezeigt. Walt Disney gilt als erster Produzent, der in einer TV-Serie (*DISNEYLAND*, 1954–58, ABC) mit kurzen Making-of-Sequenzen Werbung für neue Filme seines Studios machte.¹⁰ Daniel Steinhart (2018, S. 104–106) rekonstruiert, wie weitere Hollywoodstudios mit eigenen TV-Shows und TV-Specials immer wieder Making-ofs in Form von kurzen Featurettes im US-Fernsehen platzieren konnten. In den 1960er-Jahren richteten die US-Networks außerdem eigene, feste Programmschienen für Hollywoodspielfilme ein (*NBC Saturday Night at the Movies*, 1961–1978 oder *The ABC Sunday Night Movie*, 1964–1998). War am Ende eines solchen Programmslots noch Sendezeit frei, wurden häufig Making-ofs als Lückenfüller eingesetzt. Die Sender konnten dadurch ihr Spätprogramm komplettieren, umgekehrt konnten Filmstudios mit Making-of-Reportagen auf kommende Kinostarts hinweisen. Für sie war diese Art der Reklame kostengünstiger, als Trailer in den offiziellen Werbepausen zu schalten (ebd., S. 107–108).

Die kurzen Making-ofs setzten im Fernsehen die knappen Setberichte über laufende Filmproduktionen fort, die bis in die 1960er-Jahren immer wieder in Kinowochenschau-

-
- 9 Der Verkaufsstart der DVD markiert den vorläufigen Endpunkt einer Reihe von technischen und wirtschaftlichen Entwicklungen, darunter die Suche nach einem optischen Datenspeicher als Alternative zum Videomagnetband, den gescheiterten Markteinführungen von Formaten wie der magnetischen (AMPAX) bzw. optischen *Video-Disc* (Philips/MCA, 1970er), der vinylbasierten *Capacitance Disc* (»CED« von RCA, 1980er) oder der digitalen *Video CD* (»VCD« von JVC/Philips, ab 1993), sowie die von US-Studios und Unterhaltungselektronikkonzernen schließlich gemeinsam vorangetriebene Entwicklung eines digitalen Datenträgers. Zur Technikgeschichte der DVD siehe McDonald (2007, S. 42–59) und Distelmeyer (2012, S. 41–42). Die anfängliche Preisgestaltung der DVD rekonstruiert Brookey (2007, S. 201).
- 10 Das Disney-Modell wurde rasch kopiert. 1955 präsentierte Warner, ebenfalls bei ABC, die Serie *WARNER BROS. PRESENTS*. Der Schauspieler Gig Young trat als Host auf, der dem Publikum in »Behind the Cameras«-Sequenzen Einblicke in laufende Warner-Produktionen gab. Die Warner-Sendung wurde allerdings nach einem Jahr wieder eingestellt (Trope 2011, S. 127–129).

en zu sehen waren. In den 1960er- und 1970er-Jahren entstanden außerdem erste serielle Making-of-Programme, die ihren Zuschauer*innen zu festen Sendepunkten journalistisch aufbereitete Einblicke in laufende Filmproduktionen anboten. Ein bis heute (Stand 2023) laufendes Programm dieser Art ist *HBO First Look* des gleichnamigen US-amerikanischen Kabelsenders. Vergleichbare Programme finden sich auch außerhalb des US-Fernsehens, so etwa auch in den Programmen des westdeutschen öffentlich-rechtlichen Rundfunks (Frisorger/Göttel 2023).

Ein zweiter Vorläufer des DVD-Making-of waren andere Home-Video-Speichermedien, allen voran die VHS-Kassette und die Laserdisc. Ähnlich wie Trailer wurden Making-ofs, die ursprünglich für eine Fernsehauswertung produziert worden waren, auf bestimmten VHS-Editionen als Bonusfilme eingesetzt, in der Regel nach dem Abschluss des Hauptfilms (Distelmeyer 2012, S. 67, 136 [EN 4]). Je nach Länge des Hauptfilms und den verbleibenden Zeitkapazitäten der Videokassette konnten sie bis zu 25 Minuten dauern. Diese Länge entspricht gängigen Zeitvorgaben von TV-Programmslots. Ein Making-of konnte so für eine Fernsehausstrahlung produziert und danach ohne große Anpassungen auf einer VHS wiederveröffentlicht werden.

Als direkte Vorgänger des DVD-Making-of gelten allerdings nicht die Zweitverwertungen von TV-Making-ofs auf VHS-Kassetten, sondern die Bonusmaterialien der Laserdiscs. Viele Autor*innen schreiben speziell der *Criterion Collection*, 1984 als Kooperation zwischen dem Verleih Janus Films und der Softwarefirma Voyager gegründet, eine Vorreiterrolle in der Konzipierung aufwendig ausgestatteter DVD-Editionen zu (Barlow 2005, S. 76–78; McDonald 2007, S. 63–64; Parker/Parker 2011, S. 47–72).¹¹ In der Criterion-Reihe erschienen vor allem solche Filme, die bereits in den 1980er-Jahren zu kanonisierten ›Klassikern‹ mit verbrieftem künstlerischem Wert gehörten. Es war kein Zufall, dass *CITIZEN KANE* (1941, Orson Welles) und *KING KONG* (1933, Merian C. Cooper/Ernest B. Schoedsack) als allererste Criterion-Laserdiscs veröffentlicht wurden. Criterion produzierte mit seinen Laserdiscs ein »filmisches Äquivalent einer kommentierten Werkausgabe« (Rauscher 2007, S. 412, ähnlich auch Barlow 2005, S. 77–78). Das bedeutete konkret: eine Wiedergabe der originalen *aspect ratio* (mit schwarzen Balken am unteren und oberen Rand des damals üblichen 1,33:1-Fernsehbilds), die Dokumentation der Restaurierungen und des Bildtransfers, eine Einordnung durch Wissenschaftler*innen und Kritiker*innen, unterschiedliche Audiospuren (analog/digital, je nach Abspielgerät) und optionale Audiokommentare. Zusätzliche Filminhalte wie geschnittene Szenen, Storyboard-Filmzene-Vergleiche oder eben Making-ofs mussten, wie noch auf der VHS, ans Ende des Hauptfilms gesetzt werden. Die begrenzten Speicherkapazitäten machten hierfür manchmal eine vierte Disc-Seite notwendig.¹²

11 Bekannte Filme wurden manchmal auch als luxuriöse VHS-Sondereditionen veröffentlicht, mit aufwendig gestalteten Verpackungen und mehreren Bonuskassetten, die teilweise Making-ofs enthielten.

12 Laserdiscs waren zweiseitig abspielbar und mussten, wie Schallplatten, nach einer bestimmten Wiedergabedauer gewendet werden. Filme von etwa 90 Minuten Laufzeit passten auf eine Disc à zwei Seiten, für längere Filme war mindestens eine zusätzliche Seite auf einer zweiten Disc notwendig.

Wie auf VHS-Kassetten wurden auch auf den Laserdiscs häufig solche Making-ofs weiterverwertet, die zuvor für eine Fernsehausstrahlung produziert wurden. So konnten Zuschauer*innen auf der US-amerikanischen wie der deutschen Laserdisc zu *TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY* (1991, James Cameron) nach dem Abspann 22 Minuten *THE MAKING OF TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY* (1991, David G. Hudson/Ed Marsh) ansehen, ursprünglich ein TV-Making-of, das unverkennbar dem Typ-A-Schema folgt. Allerdings muss festgehalten werden, dass derartige Making-ofs auf Laserdiscs eher eine Ausnahme waren, selbst auf den üppig ausgestatteten Criterion-Editionen. Eher wurden Making-ofs als individuelle Laserdisc vertrieben oder waren auf einer gesonderten Disc in der »Special Edition« eines Films enthalten. *THE MAKING OF JURASSIC PARK* (1995, John Schultz) war eine solche, eigenständige Laserdisc-Veröffentlichung, die kurioserweise auf der B-Seite selbst »supplementary materials«, also gewissermaßen Bonusmaterialien zum Bonusmaterial, enthielt.

Fernsehprogramme und VHS- oder Laserdisc-Editionen sind Auswertungskanäle, die eine Verbreitung des Making-of über die DVD maßgeblich mit vorbereiten. Es gibt noch einen dritten Vorläufer des DVD-Making-of, der weniger seine unterschiedlichen Distributionswege betrifft, sondern die Qualität und Anordnung der Informationen über einen Film. Klassische Making-of-Inhalte lassen sich zu den Presse- und Werbematerialien zurückverfolgen, die Studios in verschiedenen Ländern ab den 1920er-Jahren systematisch zur Vermarktung ihrer neuen Produktionen entwickelten.¹³

Speziell die gedruckten, später elektronisch oder digital versendeten Pressemappen, sogenannte *electronic press kits* (EPKs), waren eine prägende Strukturvorlage für heutige Making-ofs, wie John Caldwell (2008, S. 291–297) umfassend herausgearbeitet hat. Press Kits enthalten ziemlich genau jene Elemente, aus denen der von mir so genannte Making-of-Typ A zusammengesetzt ist – freilich nicht als Film, sondern als Sammlung einzelner Textdokumente, Fotos, kurzen Videos und Filmausschnitten. Gut ausgestattete EPKs bestehen aus den Biografien der Schauspieler*innen und des Kreativpersonals, ausführlichen Stabsangaben, lobenden Presseclippings, einer Beschreibung des Plots mit Genreinordnung (der *lead*), Filmstills und Produktionsinformationen zu den Dreharbeiten, inklusive anekdotischer Zusatzinformationen. Hinzukommen Ausschnitte der Tonspur für Radioberichte, verschiedene Filmausschnitte, gelegentlich eine Auswahl dokumentarischer Filmaufnahmen der Dreharbeiten (Marich 2013, S. 215–216).¹⁴ Heutige EPKs forcieren darüber hinaus eine Vermarktung des Films über soziale Netzwerke, dementsprechend sind in den Materialpaketen verschiedene Banner und Bildvorlagen für Social-Media-Posts enthalten. Insgesamt schwankt der Umfang des Text-, Bild- und Videomaterials je nach Größe der Produktion und den Marketinganstrengungen des

13 Eine filmhistorische Aufarbeitung der Geschichte solcher Pressemappen steht noch aus. Archivmaterialien legen nahe, dass US-amerikanische und französische Studios schon in den 1920er Jahren mit gedruckten Text- und Bildersammlungen Reklame für neue Filme machten. In den USA richteten sich die Hefte sowohl an die allgemeine Presse als auch an die Kinobetreiber*innen. Sie konnten aus den Katalogen Ideen für lokale Werbemaßnahmen übernehmen, aber auch Werbematerialien wie Poster, Banner und Aufsteller bestellen.

14 Die Materialpakete werden Kinobetreiber*innen und Journalist*innen heute per Downloadlink vom jeweiligen Verleih zur Verfügung gestellt.

verantwortlichen Verleihers beachtlich,¹⁵ doch auch in schmalen EPKs sind mindestens verschiedene Filmausschnitte und Stills enthalten.

Die Bestandteile eines EPKs sind in bestimmten Grenzen variabel, lassen aber unschwer Parallelen zur hier vorgestellten sechsteiligen Making-of-Struktur erkennen. Kürzere Making-ofs für Fernsehausstrahlungen können von TV-Redakteur*innen de facto aus EPK-Inhalten zusammengebaut werden. Die Informationsbestandteile klassischer Making-ofs nach dem Typ-A-Schema sind in diesen Werbematerialien präfiguriert: Der Pitch (Segment 2) entspricht etwa dem *lead* in EPKs, oder die Darstellung bestimmter Produktionsetappen (Segment 4) den schriftlichen Produktionsinformationen.

Ein wesentlicher Unterschied zwischen dem Making-of-Material auf EPKs und Fernseh-, VHS- und Laserdisc-Making-ofs liegt jedoch in ihrer Zugänglichkeit. EPKs richten sich explizit an Pressevertreter*innen und Redakteur*innen (die aus dem Material unter Umständen selbst ein Making-of erstellen), nicht an ein allgemeines Publikum. Einen Eindruck von der Informationsstruktur eines EPKs konnten Heimkinozuschauer*innen ab den 1980er-Jahren allerdings über einen Umweg erhalten: über die Texte nämlich, die auf den Laserdisc-Rückseiten sowie in den aufklappbaren Innenseiten ihrer Hüllen abgedruckt waren. Laserdisc-Hüllen, ungefähr so groß wie Vinylschallplatten, wurden häufig mit ausführlichen Beschreibungen der Filme und ihrer Produktionshintergründe versehen. Diese Beschreibungen waren an typische EPK-Bausteine angelehnt, lesen sich also wie Making-ofs in Textform: Nach einer kurzen Inhaltsangabe folgte zumeist eine Kurzdarstellung einzelner Produktionsetappen (Stoffentwicklung, Casting, Dreharbeiten, besondere Produktionsaspekte wie aufwendige Sets, Außenaufnahmen und Stunts), gefolgt vom Premierendatum, den Einspielergebnissen und knappen Ausschnitten lobender Filmkritiken. Durchsetzt waren die Texte mit wörtlich zitierten Interviewaussagen, die in der Regel den Produzent*innen und den Regisseur*innen, manchmal auch den Drehbuchautor*innen oder Schauspieler*innen zugeschrieben wurden. Die Aneinanderreihung solcher Zitatschnipsel in einem Fließtext erinnert an US-amerikanische Zeitungstexte, wie Vinzenz Hediger (2004, S. 136) bemerkt. Dieses Verfahren kommt auch in filmischen Making-ofs massiv zum Einsatz, worauf ich später noch genauer eingehen werde.

Neben dem gelegentlichen Import von Fernseh-Making-ofs in die Anhänge von VHS-Kassetten und Laserdiscs ist eine häufige Verbreitungsform des Making-of an der Übergangsschwelle von Laserdisc zur DVD also eine *textuelle* Variante, angelehnt an die Bestandteile üblicher Pressekits. Die ersten DVD-Veröffentlichungen lassen ebenfalls eine starke Orientierung an Textformen erkennen. Damit veranschaulichen sie, was Nicholas Rombes als »return to textuality« (2009, S. 41) des digitalen Films im frühen 21. Jahrhundert beschreibt. DVDs statten einen Film mit zahlreichen Schrifteinblendungen in Form von Kapitelüberschriften, Untertiteln, Warnhinweisen oder Texttafeln aus, was Rombes an die Zwischentitel des klassischen Stummfilms denken lässt. Schon frühe DVDs, die im Jahr 1997 sukzessive auf den Markt kamen, enthielten weit verzweigte

15 Stephanie Frommfeld vom Verleih Weltkino erläutert, dass EPKs für Arthouse-Filme tendenziell spärlicher ausfallen, weil im Produktionsbudget z.B. keine Gage für professionelle Setfotograf*innen vorgesehen ist (persönliches Telefonat, 30.11.2020).

Textumgebungen, die von der Werbung eigens herausgestellt wurden.¹⁶ Als Novum gegenüber der Laserdisc wurden die »interactive menus« aufgeführt, gefolgt von einer separaten Szenenanwahl, verschiedenen Sprachfassungen und Untertiteln. Vor allem die mehrteiligen Menüs wurden als besondere Attraktion des neuen Speichermediums beworben. 1997 galten sie selbst noch als zusätzlicher »Bonus« (Distelmeyer 2012, S. 51).¹⁷

In den Jahren 1997 und 1998 schien noch nicht ausgemacht, was in den bedienbaren DVD-Menüs neben dem Hauptfilm noch enthalten sein könnte. Es existierte kein einheitliches Richtmaß für die Ausstattung einer DVD-Edition mit supplementärem Material – und es kann diskutiert werden, ob sich derartige Standards jemals etabliert haben (ebd., S. 29). Making-ofs waren auf den ersten DVDs des Jahres 1997 eher eine Ausnahme. Zusätzliche Textinhalte kamen wesentlich häufiger vor. So konnten auf den allerersten DVDs zum Beispiel Cast- und Crew-Biografien oder *production notes* im Menü aufgerufen werden, die direkt auf Press Kits zurückgehen und an den Informationsgehalt in Laserdisc-Begleittexten erinnern. Die erste DVD von *TWISTER* (1996, Jan de Bont), am 24. März 1997 von Warner veröffentlicht, enthält etwa ein »Cast Listing«, in dem die Zuschauer*innen per Fernbedienung durch mehrere Seiten aus Kurzbiografien der Schauspieler*innen und des Regisseurs blättern können.

Im Vergleich zur Laserdisc gab es schon auf den frühen DVDs allerdings kein eindeutiges Nacheinander von Film und Zusatzmaterialien mehr. Die Texttafeln standen weniger in der Logik eines Anhangs und Appendixes zum Hauptfilm. Vielmehr lässt sich ihre Anordnung als hypertextuelles Ensemble verstehen, wie es Leonardo Quaresima (2008, S. 145) vorschlägt. Er interpretiert die Rezeption einer DVD daher als Zusammenfall von Multiplexkino und Internetsurfen: »Die Struktur der DVD ist für eine Verwendung von Materialien (und von Fiktion) ausgelegt, die den Modalitäten eines Besuchs auf einer Website entsprechen. Es ist, als ob dem Benutzer zu Hause ein Kinosaal zur Verfügung stünde, der nach den Prinzipien des Internets funktioniert« (ebd., S. 149, Übers. FH).¹⁸ Dieses Hypertextprinzip impliziert indes keine rhizomatische Offenheit: Das Ensemble der DVD ist mit klaren Routenvorgaben versehen; die Zahl der möglichen Navigationswege ist begrenzt. Obwohl die DVD-Menüs von Anfang an prominent mit diesem At-

16 Die ersten DVDs waren eine Mischung aus älteren Titeln und Neuerscheinungen, darunter *GET SHORTY* (1995, Barry Sonnenfeld; DVD von MGM), *TWISTER* (1996, Jan de Bont; DVD von Warner Bros.) und *FARGO* (1996, Joel Coen; DVD von Polygram). Ein gutes Beispiel für die Werbung mit Bonusmaterialien bieten die DVDs von New Line Cinemas Verleih New Line Home Video. Unter dem Slogan »It's more than just a movie!« wurden auf den Rückseiten der Hüllen die jeweiligen (Bonus-)Inhalte aufgelistet. Für eine Übersicht der ersten DVDs US-amerikanischer Studios siehe Sedman (1998, S. 55).

17 Auf Laserdiscs waren Filme bereits in Kapitel unterteilt, die als Listen auf den Hüllen einsehbar waren. Allerdings konnten die Kapitel nur über die Nummerntasten der Fernbedienung des Laserdisc-Players angewählt werden. Zudem konnte entlang der Kapitelunterteilung zu den einzelnen Kapitelstopps vor- und zurückgesprungen werden.

18 »[L]a structure du DVD incite à un usage des matériaux (et de la fiction) conforme aux modalités de consultation d'un site Internet. C'est comme si l'utilisateur avait à sa disposition, chez soi, une salle de cinéma qui fonctionnent selon les principes du web.« Tatsächlich erinnert die Architektur früher DVD-Menüs und ihrer Texttafeln an die Navigation durch verlinkte Internetseiten. Quaresima bezeichnet die Rezipient*innen einer DVD treffend als »Nutzer*innen«, nicht als »Zuschauer*innen«.

tribut beworben werden, sind Laurent Le Forestier (2010) zufolge also weder das Objekt der Rezeption, nämlich der Film oder mögliche DVD-Extras, wirklich ›interaktiv‹, noch der Rezeptionsakt, also das Schauen des Films oder der Bonusmaterialien. Interaktiv, im Sinne eines Mitmachens oder Mitgestaltens, sind nur die Modalitäten und Reihenfolge der Sichtung(en) (ebd., S. 163). Die unterschiedlichen Auswahlpfade werden in den neuen Menüs gleichwohl ansprechend aufbereitet und als navigierbare Infrastruktur dargestellt. Le Forestier (ebd.) und Jan Distelmeyer (2012, S. 41–60, 217–239) argumentieren, dass die DVD damit ihr eigenes Dispositiv zum Gegenstand ästhetischer Erfahrungen macht.¹⁹ Ab 1997 wanderten Making-ofs nach und nach in die virtuellen Menüumgebungen ein. Hier wurden sie Teil des neuen, ästhetischen Erfahrungsraums der DVD.

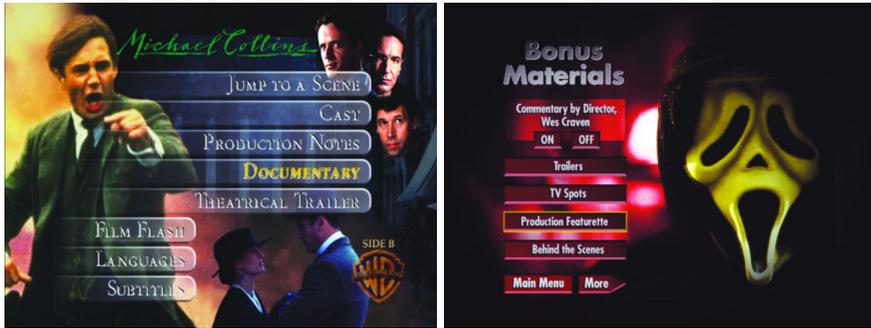
Produktion kommentieren

Die gemeinsame Veröffentlichung auf ein- und demselben Datenträger und die Anordnung des DVD-Menüs garantieren eine relative Nähe des Making-of zum Referenzfilm. Zugleich hält das Menü eine gewisse Trennung zwischen beiden Filmen aufrecht. Hauptfilm und Making-of sind (zunächst noch) separate Inhalte, die zwar in beliebiger Reihenfolge angeschaut werden können, aber nicht gleichzeitig. Auf einer frühen DVD zu MICHAEL COLLINS (1996, Neil Jordan) muss ein längeres TV-Making-of etwa durch die Auswahl der Menüoption »Documentary« aufgerufen werden (Abb. 6). Ähnlich verfährt die erste deutsche DVD zu TWELVE MONKEYS (1995, Terry Gilliam) mit dem Making-of THE HAMSTER FACTOR AND OTHER TALES OF TWELVE MONKEYS (1995, Keith Fulton/Louis Pepe). Sobald sich eigene Untermenüs für DVD-Bonusmaterialien etablieren, erscheinen Making-ofs in den Auflistungen als ein Extra unter mehreren anderen. Ein gutes Beispiel bietet die erste DVD-Ausgabe von SCREAM (1996, Wes Craven). Das Making-of steht hier in Form einer »Production Featurette« neben Trailern, TV-Spots und ungeordneten »Behind the Scenes«-Aufnahmen (Abb. 7).

Frühe DVD-Making-ofs wie die »Production Featurette« auf der SCREAM-DVD sind deutlich an die Strukturmodelle von EPKs, TV-Featurettes und textuellen Produktionsgeschichten auf den Laserdisc-Hüllen angelehnt. Zugleich kommt es in den ersten Jahren der DVD auch zu Hybridformen aus Textbausteinen und bestehenden Making-of-Formaten aus Fernsehen, Laserdisc und VHS. Diese Mischvarianten belegen eine Experimentierfreude mit der neuen Menüarchitektur der DVD. Und sie zeichnen sich durch Bestrebungen aus, die auch für nachfolgende, klassischer strukturierte Making-ofs auf DVDs charakteristisch werden: Wiederholt werden Verbindungen zwischen den Produktionsumständen des Referenzfilms und dem eigentlichen Bildmaterial des Referenzfilms aufgebaut.

19 Während Distelmeyer hervorhebt, dass die »Versatilität« des DVD-Dispositivs an gesellschaftliche Tendenzen wie die Vermischung von Arbeit und Freizeit oder den Imperativ des ›lebenslangen Lernens‹ anknüpft, betont Le Forestier primär, dass die Erfahrung des DVD-Dispositivs medienhistorisch an die Rezeption von optischen Spielzeugen anschließt.

Abb. 6–7: Menü-Architekturen der ersten DVDs zu *MICHAEL COLLINS* (links) und *SCREAM* (rechts).



Quelle: *MICHAEL COLLINS* (links) u. *SCREAM* (rechts), DVD-Menüs.

Die 1998 erschienene DVD zu *THE SWEET HEREAFTER* (1997, Atom Egoyan) enthält einen Menüpunkt, der exemplarisch aufzeigt, wie solche Verbindungen durch ein bestimmtes *Sprechen* über die Entstehung eines Films geknüpft werden. *BEFORE AND AFTER. THE SWEET HEREAFTER* (1998, William M. Patterson/David L. Miller) führt zum Mitschnitt einer Podiumsveranstaltung mit Russell Banks, dem Autor der Romanvorlage, und Regisseur Atom Egoyan, wohl im Anschluss an eine Kinovorführung des Films.²⁰ Banks liest mehrmals aus seinem Roman vor; Egoyan referiert dazu seine Adaptionsansätze. Seine Schilderungen entsprechen einem mündlich vorgetragenen *director's statement*, das normalerweise in gedruckter Form einem Press Kit beiliegt und teilweise in die Texte auf Laserdiscs übernommen wurde.²¹ Auffällig ist, dass die mitgefilmten Vorlesezenen und Regieerklärungen immer wieder mit Filmausschnitten kombiniert werden. Offenkundig wurden sie nach der Aufzeichnung der Veranstaltung an passenden Stellen in die Aufnahmen montiert. Die Filmausschnitte wirken vor allem illustrativ, dienen aber auch dazu, Egoyans Adaptionsentscheidungen zu rechtfertigen. Die Montage scheint zu argumentieren, dass Egoyan genaue inszenatorische Entsprechungen zum Romantext gefunden hat.

Der Mitschnitt der Podiumsdiskussion behandelt den Film *THE SWEET HEREAFTER* also wie ein Reservoir aus Zitaten, die aus ihren dramaturgischen, häufig auch akustischen Zusammenhängen herausgelöst wurden. Das engmaschige, dramaturgische wie formalästhetische Gewebe des Films wird dadurch gelockert, seine fiktionale Welt wird geöffnet: hin zu einer Ebene der faktualen, mündlichen Kommentierung. Damit veranschaulicht *BEFORE AND AFTER...* eine Dynamik, die Quaresima (2008, S. 148) für die DVD und ihre Bonusmaterialien insgesamt konstatiert: Es stehen fiktionale oder fiktionalisierte Diskurse, verkörpert in erster Linie durch den Hauptfilm, direkt neben ›faktualisierenden‹ Diskursen im Bonusmaterial.

20 Egoyan und Banks sprachen auch einen gemeinsamen Audiokommentar für DVD-Editionen des Films ein (Parker/Parker 2011, S. 101–102).

21 Im Verbund mit anderen Werbematerialien sorgen solche Intentionsbekundungen dafür, dass Filme als Vehikel bestimmter Star-Regisseur*innen wahrgenommen werden. Diesen *new auteurism* beobachtet Timothy Corrigan (1990, S. 47) bereits sieben Jahre vor Markteinführung der DVD.

Ein zweites Beispiel dafür, wie mündliche Kommentierung einen faktualen Begleitdiskurs konstituiert, findet sich auf der »Special Edition«-DVD von *MIDNIGHT IN THE GARDEN OF GOOD AND EVIL* (1997, Clint Eastwood), die 1998 veröffentlicht wurde. Das Menü enthält den »Special Edition Bonus« *THE REAL PEOPLE IN THE GARDEN*, eine, so wörtlich, »interaktive Tour« durch den Spielort Savannah, inklusive historischer Angaben und Interviews mit den realen Personen, die in der Romanvorlage und im Film porträtiert werden. Der Menüpunkt führt zu einer stilisierten Straßenkarte von Savannah, auf der sechs Schauplätze des Films eingezeichnet sind. Per Fernbedienung oder Computercursor können einzelne Orte angewählt werden. Was auf der Laserdisc noch listenartig und eher vertikal organisierte Inhalte waren, wird nun also auf einer horizontalen Karte ausgebreitet, die keinen sichtbaren Anfang und kein sichtbares Ende hat.

Wird ein Ort angeklickt, öffnet sich zunächst eine Texttafel mit Informationen zum jeweiligen Schauplatz. Nebenstehend können außerdem kurze Videotitel abgespielt werden. Über das »Mercer House« gelangen die Zuschauer*innen beispielsweise zu »Jim Williams's Christmas Party«. Der eineinhalb Minuten lange Clip beginnt mit einem Filmausschnitt, in dem John Cusack in der Rolle des Journalisten John Kelso die extravagante Weihnachtsfeier lobt und Kevin Spacey als Gastgeber Williams die Hände seiner Gäste schüttelt. Über die zweite Einstellung setzt der Voice-over eines Interviews mit Dorothy Kingery ein. Sie, die Schwester des realen Jim Williams, berichtet von den exklusiven Partys ihres Bruders, sekundiert von einem Partyfotografen und der Köchin eines Cateringunternehmens. Zu diesen Aussagen werden historische Fotos eingebildet, aber auch immer wieder Filmausschnitte, die exakt dasjenige zeigen, worüber eben gesprochen wurde.

Das Gesagte noch einmal in einem Filmausschnitt zu zeigen, erzeugt eigentlich Redundanz. Dieses Verfahren ist jedoch bemerkenswert, weil es eine sehr alte Praxis in die Gestaltung von DVD-Bonusmaterialien überführt, die noch weit über die Anfänge des Films und des Kinos hinausreicht. Die Proto-Making-ofs auf den allerersten DVDs basieren auf einer historischen Funktion des Kommentars. Michel Foucault (2012 [1972], S. 17–20) hat diese Funktion in seiner Vorlesung *Die Ordnung des Diskurses* anhand juristischer, religiöser und literarischer Texte eingehend beschrieben. Laut Foucault knüpft der historische Kommentar an den semantischen Überhang eines Textes an. Ein Kommentar schreibt einen Text gewissermaßen fort und sorgt so für eine »Aktualisierung« des Diskurses auch über den »Primärtext« hinaus. Dabei scheint der Kommentar dem bestehenden Text weniger etwas Neues hinzuzufügen. Eher bringt er verborgene Anlagen des Primärtextes zum Vorschein. Der Kommentar sagt das, schreibt Foucault, »was dort schon verschwiegen artikuliert war« (ebd., S. 19, Herv. i. O.).

THE REAL PEOPLE IN THE GARDEN aktualisiert dieses historische Prinzip. Die Interviews kommentieren Filmausschnitte, wobei sie so nebeneinandergestellt werden, dass die Interviewten genau das zu exemplifizieren scheinen, was produktionsseitig vermeintlich schon in die Filmausschnitte eingeflossen ist. Die »realen Personen« bringen zur Sprache, was im Referenzfilm unterschwellig mitläuft. Dieser Eindruck wird im Zusammentreffen von Interviews und Filmausschnitten erzeugt. Die Interviews scheinen die Filmausschnitte regelrecht faktual zu »überschreiben«. Durch die Kommentare werden die Szenen in die Rolle von Dokumenten gedrängt, die reale Ereignisse illustrieren und beglaubigen sollen – ein Vorgang, der an den »dokumentarisierenden« Effekt einer

Audiokommentarspur erinnert (Grant 2008, S. 111–112; Niney 2012, S. 26–27). Der fiktionale Gehalt der Szenen wird höchstens dann angesprochen, wenn es um die Besetzung einzelner Figuren geht. Die filmische Nachstellung war, wie Williams' Schwester mit Nachdruck betont, eng an die historische Wirklichkeit angelehnt.

Beide Beispiele für frühe DVD-Bonusmaterialien können als Remediationen im Sinne einer »representation of one medium in another« (Bolter/Grusin 2000, S. 45) angesehen werden. Für die Gestaltung von zusätzlichen DVD-Inhalten wird auf existierende Materialien und Veranstaltungsformate zurückgegriffen, die einen Film nachträglich und mitunter dokumentarisierend kommentieren – also etwa Diskussionen nach Filmvorführungen, Regie-Statements, informierende Texte zu den Produktionshintergründen, Interviews mit Schauspieler*innen. Selbst für die Straßenkarte in *THE REAL PEOPLE IN THE GARDEN* gibt es Vorläufer in historischen Presse- und Werbemappen.²² Zugleich bringt die DVD neue Verknüpfungslogiken hervor. Aus einem vorherigen Nebeneinander, etwa von Filmvorführung und anschließendem Publikumsgespräch, wird eine audiovisuelle Montage, die den Referenzfilm in einzelne Szenen zerlegt und mit kommentierenden Gesprächssituationen vermengt. Wie in den Texten auf Laserdisc-Hüllen entsteht ein dichter, nunmehr audiovisueller Teppich von Zitaten, durchzogen von kurzen Filmausschnitten. Der Kommentar wird hier zur wichtigen Schaltstelle: Er weist den Referenzfilm als quasi-philologischen Gegenstand aus, der, wie ein literarischer Text, auf einmal erklärungs- und erläuterungsbedürftig erscheint (Bickenbach 2018).

Die Erläuterungen in beiden DVD-Beispielen werden jeweils aus einer faktualen Produktionswirklichkeit geschöpft. Anders als im ebenfalls durch die DVD popularisierten Audiokommentar ist dabei entscheidend, dass aber nicht nur zusätzliche Wissenspartikel über einen ansonsten intakten Film gestreut werden. Die Geschlossenheit des Referenzfilms als solche wird aufgelöst. *BEFORE AND AFTER: THE SWEET HEREAFTER* und *THE REAL PEOPLE IN THE GARDEN* behandeln ihre Referenzfilme wie Mengen aus Einzel-elementen, die offen für neue Verbindungen werden.

Die Paarung Filmausschnitt/Kommentar bildet ein wichtiges Modul zahlreicher DVD-Making-ofs bis zum Ende des untersuchten Zeitraums. Mit ihr bleibt auch die Praxis bestehen, fiktionale Filmausschnitte immer wieder durch mündliche Aussagen dokumentarisch aufzuladen. Gleichwohl ändert sich mit den Bonusmaterialumgebungen der frühen DVDs auch die Ästhetik des DVD-Making-of. Mischformen aus Referenzfilmausschnitten und Textmaterialien verschwinden, parallel gehen auch Produktionsnotizen, Bio- und Filmografien auf Texttafeln zurück. Viele Extras sind nun genuin filmische Inhalte. Dazu zählen in den ersten Jahren des Korpus' auch einige TV-Making-ofs, die direkt in die jeweilige DVD-Edition übernommen wurden.²³ Diese Making-ofs enthalten häufig noch Anmoderationen, Bauchbinden, Schriftinserts oder

22 So etwa in einem Presseheft für *THE CHASE* (1966, Arthur Penn), das eine stilisierte Straßenkarte der texanischen Kleinstadt Tarl enthielt. Rings um die Karte waren Fotos der einzelnen Spielorte angeordnet, die außerdem mit Nummern und Kurzbeschreibungen in der Karte eingetragen waren (Columbia Pictures 1966). Die Savannah-Karte mit den Kurzvideos in *THE REAL PEOPLE IN THE GARDEN* ist sehr ähnlich aufgebaut.

23 Dazu zählen etwa die für den britischen Sender ITV gedrehte Dokumentation zu *MICHAEL COLLINS* (1996, Neil Jordan) oder eine Folge von *HBO First Look* zu *ANY GIVEN SUNDAY* (1999, Oliver Stone).

Ankündigungen vor Werbeunterbrechungen. Making-ofs, die direkt für eine DVD-Auswertung konzipiert wurden, entfernen sich dagegen deutlich von einer televisuellen Ausrichtung.

Was aus den neueren Making-ofs als erstes verschwindet, ist die externe Voice-over-Spur. Noch bis 2000 wurden viele DVD-Making-ofs nach Typ-A-Schema durch einen anonymen Voice-over-Sprecher kommentiert. Informationsvermittlung erfolgte, fernsehtypisch, über die Tonspur.²⁴ Ab 2002 dominieren dagegen Making-ofs ohne Voice-over. Das bedeutet nicht, dass sich ihr vokozenristischer und expositorischer Charakter (nach Chion und Nichols) völlig auflöst. Aber das Erklärungsmonopol wird nun vollständig den Produktionsbeteiligten selbst zugestanden, die in Interviews zu Wort kommen. Autor*innenzentrierte Bonusmaterialien wie *BEFORE AND AFTER. THE SWEET HEREAFTER* haben diese Entwicklung mit vorbereitet.

Mit dem externen Voice-over verschwindet zweitens auch eine typische televisuelle Persona. Längere Making-ofs wurden bis in die späten 1990er-Jahren von einem ›Host‹ moderiert, der seine Zuschauer*innen wie der Gastgeber einer Fernsehshow hinter die Kulissen eines Films mitzunehmen versprach. *BEFORE AND AFTER...* und *THE REAL PEOPLE IN THE GARDEN* enthalten solche Rahmungen durch Moderatoren, die Interviews ankündigen (das Intro zu *THE REAL PEOPLE IN THE GARDEN*) oder durch die aufgezeichneten Filmgespräche leiten (*BEFORE AND AFTER...*). Auch auf Laserdisc-Making-ofs waren solche Moderationen keine Seltenheit. So führt der Schauspieler James Earl Jones die Zuschauer*innen des Laserdisc-Films *THE MAKING OF JURASSIC PARK* durch das Carnegie Museum of Natural History, während VFX-Spezialisten in begleitenden Szenen u.a. die Entstehung von computergenerierten Dinosauriern erläutern. Ein Laserdisc-Bonusmaterial wie *THE MAKING OF INDEPENDENCE Day* (1996, Thomas C. Grane) verrät, dass die Gastgeber*innenfigur allerdings schon Mitte der 1990er-Jahre unverkennbar parodiert wurde. Jeff Goldblum fungiert im Making-of als Tour-Guide, der dem Publikum einen exklusiven Einblick in hermetisch abgeriegelte Filmproduktionsanlagen verspricht. Seine Geheimnistuerei wird aber sofort als ironisches Spiel mit gattungstypischen Erwartungshaltungen entlarvt. Goldblum trifft in den Kulissenbauten auf einen Pizzaboten, der eine Bestellung für »CGI« ausliefern soll, oder öffnet per Chipkarte und Handscanner eine schwere Schutztür, hinter der sich nur die Herrentoiletten verbergen. Ein ähnlicher Umgang mit der Host-Figur findet im DVD-Making-of zu *GODZILLA* (1998, Roland Emmerich) statt. Das Making-of wird vom TV-Reporter Charles Caiman moderiert – dabei handelt es sich aber um den Schauspieler Harry Shearer, der hier noch einmal in seiner Rolle aus dem Film auftritt.

Solche Ironisierungen richten sich an ein Publikum, das mit dem jeweiligen Referenzfilm bereits vertraut ist. Was sich am Übergang von Laserdisc zu DVD also ebenfalls verändert, ist der Adressat*innenkreis der Making-ofs. Zwar werden nach wie vor auch jene Zuschauer*innen angesprochen, die den Referenzfilm eventuell noch nicht gesehen haben – an sie werden die Sehauforderungen am Schluss der Typ-A-Struktur gerichtet. Die Making-ofs nehmen aber verstärkt ein Publikum ins Visier, das nach *repeat viewings* der DVD auf keine umfassenden Inhaltsangaben oder werbenden Unter-

24 Zum Fernsehton als Informationsvermittler und Stabilisator des Programm-Flows siehe Altman (1986, S. 42–43).

haltungsvorsprechen mehr angewiesen ist, sondern in erster Linie mehr über die Entstehung des Films erfahren will.²⁵

Mitunter wird die Kommentierung von Filmproduktion dabei einer ungewöhnlichen Inversion unterzogen. Das Prinzip lautet nun nicht mehr, dass ein kurzer Filmausschnitt mit redundanten Kommentaren versehen wird. Vielmehr sind es die Filmausschnitte, die kommentarische Funktionen in Bezug auf ihre eigene Entstehung übernehmen. Das bei Foucault noch klar unterschiedene Primär-Sekundär-Verhältnis zwischen Text und Kommentar kehrt sich in diesen Fällen um. Ein Interview verweist nicht mehr darauf, wie ein Filmausschnitt entstanden ist. Stattdessen wird ein Filmausschnitt verwendet, um die beschriebenen Produktionsumstände zu illustrieren.²⁶

Beispiele für Inversionen sind etwa einige Szenen im Making-of zu ANY GIVEN SUNDAY, in denen Aussagen zum vorbereitenden Footballtraining der Darsteller mit Trainingsszenen der diegetischen Footballmannschaft im Film ANY GIVEN SUNDAY kombiniert werden (TC 00:09:48-00:09:58). In CHAINSAW REDUX: MAKING A MASSACRE (2004, Jeffrey Schwartz) zu THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE (2003, Marcus Nispel) wird ein Filmausschnitt diskret zur Illustration von Produktionsabläufen umfunktioniert: Die Produzenten berichten von ihrer Suche nach einem Regisseur, worauf ein Filmausschnitt folgt, in dem ein Archivar einen Stapel alter Film Dosen durchsieht (TC 00:11:28-00:11:32). Das Making-of zum Stop-Motion-Animationsfilm CORALINE (2009, Henry Selick) treibt diese invertierte Kommentierung auf die Spitze, indem es das Umdeuten von Filmausschnitten zum übergeordneten Gestaltungsprinzip erhebt. Immer wieder werden Filmszenen so in die Struktur des Making-of integriert, dass sich die Figuren plötzlich zur Produktion des Films und zur Dramaturgie des Making-of zu äußern scheinen. Eine Sequenz zur Adaption der Romanvorlage wird etwa mit einem Filmausschnitt eingeleitet, in dem Coralines Vater mit trüben Augen an seinem Computer arbeitet und sie fragt, wie es denn mit dem Schreiben vorangeht (TC 00:00:20-00:00:28). Als ein Animator erzählt, dass seine Eltern seit 20 Jahren den Beruf ihres Sohnes nicht verstehen, reagiert Coraline postwendend in einem Filmausschnitt: »My parents! They don't listen to me either« (TC 00:23:49-00:23:56). Selbst auf die Kapitelüberschrift einer Sequenz (»Wrapping up Coraline«) geht sie direkt in einem Filmausschnitt ein: »Hold on. We aren't finished yet« (TC 00:34:05-00:34:12).²⁷

25 Zur Praxis des *repeat viewing* eines Films auf heimischen Abspielgeräten siehe ausführlich Klinger (2006, S. 135–190).

26 Experimente mit derartigen Inversionen finden sich bereits in einigen TV-Featurettes der 1960er- und 1970er-Jahre. Ein Beispiel bietet die zehnminütige Featurette THE DANGEROUS WORLD OF »DELIVERANCE« (1972, Ronald Saland). In einer Szene berichtet Regisseur John Boorman im Off vom Transport des Filmequipments durch unwegsames Gelände zu den Drehorten am Chattooga River. Währenddessen läuft ein Ausschnitt aus DELIVERANCE (1972), in dem die Hauptfiguren in ihren Geländewagen über holprige Forstwege zum Fluss fahren. Boorman erzählt weiter, mit welchen Teammitgliedern er für die Dreharbeiten auf dem Fluss in ein Kanu steigen musste. Im Bild legen die Hauptfiguren mit ihren Kanus vom Ufer ab. Zuschauer*innen, die DELIVERANCE nicht kennen, könnten diese Aufnahmen leicht für dokumentarische Impressionen der Dreharbeiten halten, von denen Boorman im Off erzählt. Die Filmausschnitte sind offenbar bewusst nicht als solche markiert.

27 Beispiele wie THE MAKING OF »CORALINE« nehmen damit humoristische Fan-Praktiken im Internet vorweg. »Honest Trailers«, eine Fusion aus Filmkritik, Fandiskurs, Videoessay und Trailer des You-

Solche Szenen tauchen im gesamten Korpus immer wieder auf. Sie sind unscheinbarer als die Gleichsetzung von Film und Produktion, die schon in den 1960er-Jahren zu einer festen Schablone von TV-Feuertextes avanciert war (Steinhart 2018, S. 113–117). Und sie sind subtiler als die Übertragung einer diegetischen Filmwelt auf die Produktionsumstände, die Robert M. Gonzáles (2008, S. 129–136) in jüngeren Making-ofs feststellt – paradigmatisch in den Making-ofs zur LORD-OF-THE-RINGS-Trilogie.²⁸ Tatsächlich werden von *THE REAL PEOPLE IN THE GARDEN* bis zum *CORALINE*-Making-of mindestens drei komplexe Varianten einer Kommentarbeziehung zwischen Filmausschnitten, begleitenden Interviews oder Voice-over-Erzählungen deutlich. Eine erste Variante wäre die Redundanz-Montage in *THE REAL PEOPLE IN THE GARDEN*: Filmausschnitte, die als solche erkennbar sind, illustrieren das, was Produktionsbeteiligte über die Entstehung des Films berichten. Eine zweite Variante wäre die uneigentliche Montage à la *ANY GIVEN SUNDAY*: Ausschnitte aus dem Referenzfilm werden als Illustration der Produktion eingesetzt, aber so, dass die verwendete Filmszene oder die Einstellung auch für eine dokumentarische Ansicht der Produktion des Referenzfilms gehalten werden könnte. Die dritte Variante nach dem *CORALINE*-Modell ist schließlich die Ironisierung von Variante zwei: Filmausschnitte, die keinen direkten Bezug zu einer realen Produktionssituation haben und über eine solche Situation eigentlich nichts aussagen, werden *trotzdem* als Kommentar zur Filmproduktion eingesetzt, und bleiben dabei als Filmausschnitte erkennbar.

Dieses wechselseitige Bezugnehmen zwischen Film und Produktion, Figuren und Produktionsbeteiligten ist mehr als nur ein Gimmick. DVD-Making-ofs bestehen, wie bereits festgestellt, zu großen Teilen aus den Bildern ihrer Referenzfilme. Aber diese Bilder werden immer wieder mit ihrer eigenen Entstehung konfrontiert – oder sie werden so umfunktioniert, dass sie selbst Aussagen über ihre eigene Entstehung treffen. Die Referenzfilme werden auf diese Weise systematisch mit Diskursen über ihre eigene Produktion verknüpft. Die Kommentierung öffnet den Referenzfilm für Verknüpfungen mit seiner eigenen Produktionswirklichkeit. Anders ausgedrückt: Die Kommentare – ob in Interviews oder in umfunktionierten Filmausschnitten – werfen Anker in ein hors-cadre des Referenzfilms, in das Außen seiner Entstehung und technischen Herstellung. Dieses Prinzip führen DVD-Making-ofs auch dort fort, wo sie ein hors-cadre nicht nur durch einen verbalen Kommentar oder eine illustrative Filmeinstellung aufrufen, sondern direkt in ein filmisches Bild setzen.

Tube-Kanals *Screenjunkies*, basieren etwa wesentlich auf solchen Umdeutungen des Ausgangsmaterials und sind typische Beispiele für Trailer-Parodien, die auf YouTube verbreitet werden (Tryon 2009, S. 154–158). Filmszenen, wie sie *THE MAKING OF CORALINE* zur Kommentierung der eigenen Produktion einsetzt, bieten auch ein gewisses Potenzial, zu Internet-Memes weiterverarbeitet zu werden. Coralines Vater über der Computertastatur führt als Meme ein digitales Nachleben, um ermüdende und deprimierende Computerarbeit zu ironisieren (Know Your Meme 2021).

28 Zur Parallelführung von Filmfiguren und Filmcrew am Beispiel *DER LORD-OF-THE-RINGS*-Trilogie siehe auch ausführlich Gray (2010, S. 91–96).

Blicke hinter die Kulissen

Filmausschnitte und Interviews bilden die ersten beiden, zentralen Bildregister des DVD-Making-of. Sie werden dabei nicht nur paarweise aneinandergeschnitten. Vielmehr kann eine längere Interviewpassage immer wieder von Filmausschnitten durchzogen werden, wobei der Interviewton typischerweise auch in den Filmausschnitten weiterläuft. Vergleichbare Montagestrukturen identifiziert Hediger in Filmtrailern, die ab den 1970er-Jahren entstehen. Der englischsprachige Fachausdruck hierfür lautet *grid*, den Hediger als »Rechenmontage« (2001, S. 52) übersetzt. Das Grundprinzip ist wieder die Filmszene mit durchlaufender Tonspur, die von Einstellungen aus anderen Szenen durchbrochen wird. Die Basisszene fungiert hier wie die Zinken eines Rechens, dessen Lücken mit anderweitigem Bildmaterial gefüllt werden. Zahlreiche Interviewszene in DVD-Making-ofs sind nach diesem Muster geschnitten: Irgendein*e Produktionsbeteiligte*r stellt die Geschichte des Films vor oder erläutert einen Produktionsaspekt. Aus dem durchlaufenden Interview wird wiederholt zu unterschiedlichen Filmausschnitten gewechselt, sodass sich das Muster eines Rechens oder einer Harke ergibt: Auf Intervieweinstellung A folgt Einstellung B, von der zurück zur Intervieweinstellung A gesprungen wird, um wiederum eine Einstellung C einzuschieben, wonach wieder Intervieweinstellung A zu sehen ist etc.

Typische DVD-Making-ofs setzen dieses Prinzip auch für Variationen von Filmausschnitten (Bildregister 1) und Interviews (Bildregister 2) mit einem nunmehr dritten Bildregister ein: Aufnahmen von laufenden Dreharbeiten. Diese Aufnahmen werden im Filmindustriejargon als *Behind-the-Scenes*-Aufnahmen (oder -Bilder, -Einstellungen etc.), abgekürzt »BTS«, bezeichnet und bei der Erstellung von Making-ofs und EPKs mit in Auftrag gegeben (Barnwell 2019, S. 95–96).²⁹ BTS-Aufnahmen dokumentieren sehr direkt das hors-cadre eines anderen Films. Sie werden in der unmittelbaren Umgebung der Kameras aufgenommen, mit denen der eigentliche Referenzfilm gedreht wird. BTS-Aufnahmen zeigen also den Bereich außerhalb der Kadrierung der entstehenden Einstellungen – ein empirisches Off der Dreharbeiten.

BTS-Einstellungen spielen in beiden beschriebenen Spielarten des DVD-Making-of durchgängig eine wichtige Rolle. Making-ofs nach Typ-B-Schema bestehen manchmal ausschließlich aus aneinandergereihten Aufnahmen von Dreharbeiten. Das einstündige *X-MEN PRODUCTION SCRAPBOOK* zu *X-MEN* (2000, Bryan Singer) wurde etwa zu einem Großteil aus beiläufig aufgenommenem BTS-Material erstellt, das einen Zeitraum von den ersten Produktionsmeetings bis zu den letzten Drehtagen der Hauptdarsteller*innen abdeckt. Zwar werden die Arbeitsvorgänge und Dreharbeiten von einigen Schauspielere*innen in spärlichen Interviewszene kommentiert, andere Bildregister werden aber nicht hinzugezogen – insbesondere keine Szenen des fertigen Films. Dieser Verzicht ist ungewöhnlich: Nur zwölf von 133 Making-ofs des Korpus' enthalten keinerlei Ausschnitte des Referenzfilms.

Umgekehrt zeigen 121 DVD- und Blu-ray Making-ofs Ausschnitte aus ihren Referenzfilmen. 109 dieser Making-ofs setzen außerdem dokumentarische Aufnahmen

29 In EPK-Übersichten wird für eine Zusammenstellung von Behind-the-Scenes-Aufnahmen auch der Ausdruck B-Roll verwendet.

der Dreharbeiten ein. Das bedeutet: In einem typischen DVD-Making-of treffen Referenzfilmausschnitte und BTS-Aufnahmen direkt aufeinander. Häufig werden Bilder der Dreharbeiten mit Referenzfilmausschnitten und Intervieweinstellungen zu größeren Aussageeinheiten verbunden. Eine Zuordnung zu einer bestimmten Szene des Referenzfilms oder einem bestimmten Produktionsmoment (Drehtag, Arbeitsvorgang, Produktionspersonal etc.) wird meistens erst durch zusätzliche Erklärungen in Interviews möglich. Häufig ist das Interview die Basisszene einer Rechenmontage, die durch kurze BTS-Aufnahmen unterbrochen wird. Manchmal kehrt sich dieses Verhältnis aber auch um. Das *Zeigen* der Dreharbeiten als solches steht dann stärker im Vordergrund, ergänzt durch punktuelle Erklärungen, die in Interviewfragmenten nachgereicht werden.

Ein solcher Zeigeakt ähnelt einem narrativen Nullpunkt filmischer Bilder, den André Gaudreault im frühen Kino als »monstration« bezeichnet (2009, S. 81–89). Die BTS-Aufnahmen machen in erster Linie die Situation der laufenden Dreharbeiten *sichtbar*.³⁰ Diese Sichtbarkeit von Herstellungsvorgängen wird im Sinne Gaudreaults erst dann weiter narrativ verkettet, wenn sie im Making-of auf andere Bildregister trifft. Viele Making-ofs formen daraus Alternierungsbewegungen. Filmausschnitte, Interviews und BTS-Ansichten wechseln sich ständig ab. Diese Wechsel lassen sich beispielhaft in *MAKING THE MATRIX* (1999, Josh Oreck) beobachten, dem ersten, 26-minütigen Making-of zum 1999 erschienenen Film der Wachowsky-Geschwister.³¹

MAKING THE MATRIX wurde ursprünglich für *HBO First Look* produziert, verzichtet aber bereits auf eine externe Voice-over-Spur und moderierende Hosts. Es beginnt mit einem trailerhaften Intro, das hier mit dem zweiten, klassischen Teilssegment des Typ-A-Schemas, dem Pitch, verwoben ist. Die Produzenten Joel Silver und Barry M. Osborne, die Hauptdarsteller*innen und Andy Wachowsky umreißen in kurzen Interviews – gefilmt in verschiedenen Kulissenbauten – die (aus ihrer Sicht) wesentlichen Grundideen des Films.³² Zu ihren Aussagen werden passende Filmausschnitte eingeblendet. Silver, der als Erster spricht, beschreibt *THE MATRIX* als »a movie that takes place in another time, in another place, with unbelievable visual and special effects« – es folgen drei Einstellungen der Szene, in der der Arm des Protagonisten Neo von einer spiegelnden Masse überzogen wird und optisch mit seiner Umgebung verschmilzt. Osborne hingegen bezeichnet *THE MATRIX* nicht nur als »science fiction«, sondern auch als einen »action-adventure film«, woraufhin Ausschnitte aus einer Schießerei und einem Kung-Fu-Tritt

30 Gaudreault entwickelt die Idee einer eigenständigen Monstrationsinstanz, die zusammen mit narrativen Enunziationsinstanzen einen »mega-narrator« bildet. Es scheint mir nicht notwendig, solche Instanzen auch für das Making-of zu postulieren. Das Zeigen von BTS-Ansichten muss nicht zwangsläufig an personalisierte Quellen rückgebunden werden, um »monstrative« Qualitäten zu übernehmen.

31 Die 1999 erschienene *THE-MATRIX*-DVD gilt wegen ihrer umfangreichen Bonusmaterialausstattung als wegweisend für die Gestaltung üppiger DVD-Veröffentlichungen (Distelmeyer 2012, S. 121–122).

32 Ihre Namen werden im Intro noch nicht eingeblendet, sondern erst in der zweiten, manchmal dritten Intervieweinstellung nach Erscheinen des Making-of-Titels. Das »Anteasern« von interviewten Personen zunächst noch ohne Bauchbinden ist typisch für Making-ofs, die nach dem Typ-A-Schema konstruiert sind.

in Zeitlupe zu sehen sind. Carrie Ann Moss obliegt es schließlich als einziger weiblicher Hauptdarstellerin, von »hope and love and belief« zu sprechen, während sie in der Rolle der Trinity den scheinbar toten Neo im Funkenregen küsst. Das Intro schließt nach einer schnellen Montage verschiedener Actionszenen mit der Titeleinblendung MAKING THE MATRIX.

In die gesamte Introsequenz wurden einige kurze BTS-Ansichten integriert: Lawrence Fishburne macht Aufwärmübungen, Stuntmen werden an Drähten auf Matten geschleudert, Keanu Reeves schießt mit einem Sturmgewehr. Diese Einstellungen sind so kurz, dass sie nicht immer sofort als Produktionsansichten oder Filmausschnitte zu erkennen sind. Filmausschnitte und BTS-Aufnahmen (sowie die Interviews) wurden durch ein gleichbleibendes Bildformat vereinheitlicht, sodass die unterschiedlichen Register formal schwer zu unterscheiden sind.³³ Eine Angleichung von Filmausschnitten und BTS-Einstellungen wird auch durch andere Gestaltungsmittel verstärkt: Die Einstellungsfolge wird durch einen gleichbleibenden Soundtrack zusammengehalten; beide Bildregister vermitteln eine ähnliche Bewegungsdynamik. Quasi bruchlos schließen Aufnahmen der Dreharbeiten an fertige Filmeinstellungen an. Das visuelle Spektakel des einen Bereichs setzt sich unmittelbar im anderen fort.

In den nachfolgenden Szenen können BTS-Aufnahmen der Dreharbeiten deutlicher von Ausschnitten aus THE MATRIX unterschieden werden. Im Anschluss an das Intro wird etwa der Drehort Sydney in einigen Totalen eingeführt, die im Zeitraffer eine arbeitende Crew auf Häuserdächern, auf der Straße sowie beim Kulissenbau im Studio zeigen. Zwar fehlen auch hier kontextualisierende Informationen – die BTS-Ansichten werden ähnlich schnell durcheinandergewürfelt wie in der vorherigen Montagesequenz mit zusätzlichen Filmausschnitten –, aber die Zuordnung zur Produktionswirklichkeit ›hinter den Kulissen‹ fällt leichter, weil das Making-of hierfür bestimmte, ihrerseits extrem konventionalisierte Markierungen einsetzt. Dazu zählen Aufnahmen der Wachowskys mit einem *viewfinder*, der Crew beim Aufbau verschiedener Studiokulissen, oder langsamer Probedurchläufe einer Einstellung, gefolgt von kurzen Nachbesprechungen und Korrekturen. Diese Aktivitäten ergeben ein festes Bildvokabular, das DVD- und Blu-ray-Making-ofs immer wieder einsetzen.³⁴

Mitgefilmte Standardsituationen vom Set können relativ unkompliziert zu kleinen Montageszenen zusammengestellt werden, die auch ohne erklärende Interviews auskommen. Als Einstieg solcher Szenen, die etwa als Übergänge von einer zur nächsten Interviewpassage eingesetzt werden, dienen meistens das Schlagen einer Filmklappe und die Kommandos der First Assistant Directors, der Aufnahmeleiter*innen oder Regisseur*innen vor Beginn eines Takes (»And... Action!«). Ebenso beenden ihre Schlusskommandos (»Cut!«) die kurze BTS-Einstellungsfolge. Nachfolgende Korrekturen der

33 MAKING THE MATRIX wurde im damals fernsehüblichen Bildformat von 1.33:1 produziert, wofür das Breitwandseitenverhältnis von THE MATRIX (eigentlich 2.39:1) an den Rändern beschnitten werden musste.

34 In Filmmarketinghandbüchern wird empfohlen, das Making-of-Team gezielt Aufnahmen von solchen Produktionsmomenten drehen zu lassen: von Besprechungen zwischen Regisseur*innen und ihren Kameraleuten, technischen Proben am Set, den Kameracrews beim Bedienen von Dollys und Kränen, den Materialassistent*innen mit der Filmklappe usw. (Barnwell 2019, S. 102–107).

Schauspieler*innen oder Rücksprachen mit den Kameralenten bieten Gelegenheit, zu neuen Interviews oder neuen BTS-Einstellungen zu schneiden.

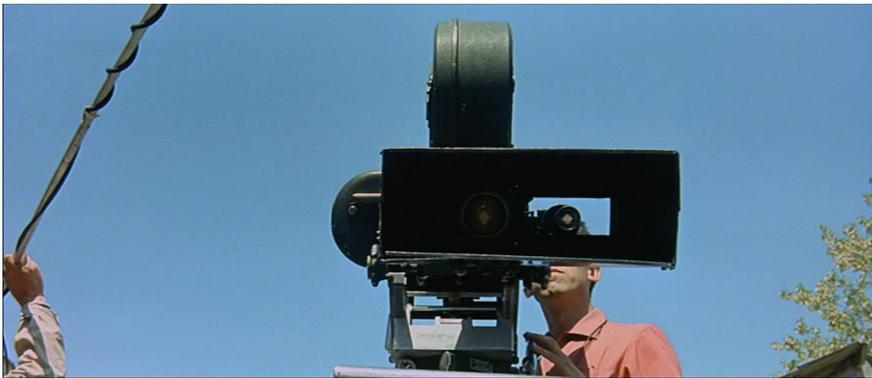
Die BTS-Szenen im umfangreichen Making-of SHOOTING PANIC ROOM (2004, David Prior) zum gleichnamigen Film (2002, David Fincher) sind beispielsweise wesentlich um solche verbalen Markierungen herum strukturiert. So dient ein Interview mit Jodie Foster zur Chronologie der Dreharbeiten als Brücke zu Ansichten der Dreharbeiten auf den Straßen New Yorks. Mitarbeiter*innen und Pressefotografen laufen auf einem Bürgersteig durcheinander, Fosters Interview wird wieder eingeblendet, dann wechselt das Making-of erneut in die Straßenansicht. Aus dem Off ertönt das Kommando einer Regieassistentin, die Aufnahme beginnt, Schauspielerinnen und die Dolly-Kamera setzen sich in Bewegung (TC 00:16:29-00:17:45). Schnitt: Fincher erklärt den Darstellerinnen, dass sie immer auf Schulterhöhe der anderen laufen müssen, um im Bild zu sein. Das Team geht wieder auf Anfang (Schnitt), eine Materialassistentin schlägt eine neue Klappe. Die BTS-Szenen vom Studioset des New Yorker Wohnhauses, in dem ein Großteil der Handlung von PANIC ROOM spielt, werden ähnlich strukturiert: Fincher und sein Team besprechen sich, Klappen werden geschlagen, der First Assistant Director Mike Topoozian ruft Kommandos. Spielszenen beginnen, Fincher nimmt anschließend Korrekturen vor, das Set wird für eine Wiederholung der Aufnahme neu eingerichtet.

BTS-Szenen wie in SHOOTING PANIC ROOM lassen sich als Verdichtungen realer Arbeitsvorgänge an einem Filmset verstehen. Das Making-of zieht Produktionstätigkeiten auf einige prägnante und wiedererkennbare Momente zusammen. Andere Vorgänge wie langwierige Umbauten oder zusätzliche Tonaufnahmen werden ausgelassen oder günstigstenfalls auf einige wenige Ansichten komprimiert. Häufig verbleibt die Making-of-Kamera gegenüber den laufenden Dreharbeiten dabei in einer ähnlichen Position. In der Regel wird sie so eingerichtet, dass sie einerseits den bespielten szenischen Raum vor der eigentlichen Filmkamera im Bild hat, andererseits aber noch einen Teil der Filmcrew und ihres Equipments mit einfängt. Die Kadrierung der Making-of-Kamera enthält also sowohl den champ, den die Kamera des Referenzfilms abdeckt, als auch einen Teil des profilmischen hors-cadre. Im Bild des Making-of erscheint diese Außenzone nun als visueller Rahmen aus Produktionspersonal und Filmtechnik um den späteren innerfilmischen Bildraum. Die Making-of-Kamera erfasst demnach nicht eine Frontalansicht der Crew, indem sie etwa aus der Perspektive der Schauspieler*innen einen Blick zurück auf die Crew werfen würde. Eher entspricht ihr Bild einem gedachten ›Zurückweichen‹ der Kamera, sodass an den Bildrändern nun das in die Kadrierung gerät, was zuvor sorgsam aus dem Bildausschnitt für den Referenzfilm herausgehalten wurde. Ein solches Zurückweichen findet manchmal sogar eine direkte bildliche Entsprechung, wenn die Making-of-Kamera aus dem szenischen Raum herauszoomt, bis rechts und links die Crew und ihr Equipment ins Bild kommen. Der *zoom-out* wird zur Zeigegeste:³⁵ Zuschauer*innen werden offensiv darauf hingewiesen, wer und was hier – überraschenderweise – alles im Off des Referenzfilms anwesend war.

35 Damit potenziert das Making-of eine Funktion, die Adam O'Brien (2012) dem Zoom generell unterstellt. Ihm zufolge schreibt ein Zoom den profilmischen Moment der Dreharbeiten wieder in einen Film ein. In der hier verwendeten Terminologie würde das bedeuten: Zooms evozieren per se ein hors-cadre; das DVD-Making-of setzt diese Evokation deiktisch in seinem eigenen Bild um.

Der beschriebene Aufbau vieler BTS-Ansichten im Making-of unterscheidet sich von anderen Filmszenen, die ebenfalls einen Produktionsablauf an einem Filmset darstellen, aber daraus eher eine visuelle Spiegelanordnung zwischen zwei Kameras konstruieren – nämlich der Kamera im Bild und der unsichtbaren Kamera, die dieses Bild aufnimmt. Eine bekannte Variante dieses Topos' findet sich in der Eröffnungseinstellung von Jean-Luc Godards *LE MÉPRIS* (*DIE VERACHTUNG*, 1963): Eine Dolly-Kamera wird eine lange Schienenstrecke entlang aus dem Bildhintergrund in den Bildvordergrund geschoben, wo der Kameramann auf dem Dollywagen – Godards realer Kameramann Raoul Coutard – das Objektiv seiner Kamera frontal in die Linse der Kamera schwenkt, die gerade die Einstellung des Films real aufnimmt (Abb. 8).

Abb. 8: Die Kamera on-screen filmt die laufende Kamera off-screen in *LE MÉPRIS*.



Quelle: *LE MÉPRIS*, Blu-ray, Still.

Traditionell wird diese Szene als Ausdruck von filmischer Selbstbeobachtung gelesen. Ähnliche Spiegelszenen aus einer Kamera on-screen und der realen Kamera off-screen tauchen auch in anderen Filmen des modernen Kinos auf: etwa in einer Zwischensequenz in *PERSONA* (1966, Ingmar Bergman) oder in der Schlusszene von *MEDIUM COOL* (1968, Haskell Wexler). Bei Godard kann diese Bespiegelung außerdem als Betrachtung des Publikums durch den Film selbst gelesen werden. So schreibt Robert Stam: »It is as if the apparatus itself were nodding at us, in a cinematographic equivalent of Brechtian direct address to the audience« (1992, S. 59). Sulgi Lie (2012, S. 16–19) interpretiert die Einstellung dagegen als filmgewordene Variation von Cavells Diktum, dass sich eine Kamera beim Filmen gerade *nicht* selbst filmen kann. Denn der eigentliche, wirkliche Ursprungsort der Eröffnungseinstellung, die Coutard hinter der schweren Kamera auf dem Dollywagen zeigt, bleibe eben doch unsichtbar.

Die BTS-Ansicht typischer DVD- und Blu-ray-Making-ofs funktioniert dagegen anders. Die Making-of-Kamera wird gerade *nicht* so positioniert, dass sie frontal in die Linse der verwendeten Filmkamera filmt. Im Gegenteil: Die Filmkamera und die Making-of-Kamera werden prinzipiell ähnlich ausgerichtet; die Making-of-Kamera befindet sich nur in einer leicht vom Set weggerückten Position. Deshalb produziert das Making-of

viele visuelle Rückenansichten: Mit der laufenden Kamera blicken die Crewmitglieder auf die laufende Szene, und mit ihnen blickt auch die Making-of-Kamera nach vorn. Sie verlängert den Blickwinkel der eingesetzten Referenzfilmkamera also lediglich nach hinten, sodass sie das Filmteam und das technische Gerät oft von hinten oder nur im Anschnitt ins Bild bekommt (Abb. 9–10).

Abb. 9–10: Rückenansichten in SHOOTING PANIC ROOM. Referenzfilmkamera und Making-of-Kamera filmen in eine ähnliche Richtung. Die Making-of-Kamera steht einige Meter vom szenischen Raum entfernt, unmittelbar neben der Crew.



Quelle: SHOOTING PANIC ROOM, DVD, Stills.

Die Behind-the-Scenes-Aufnahmen des Making-of lassen sich deshalb weniger als Markierungen filmischer Selbstreflexivität verstehen. Das Making-of erzeugt keine Spiegelanordnungen mit zwei Kameras und verweist nicht auf seine eigene Gemachtheit. Es berichtet über die Entstehung des Referenzfilms, nicht über sich selbst.³⁶ BTS-Einstellungen vermitteln durch die Geste des Zurückweichens und Inkludierens der Crew und ihres Equipments eher ein Gefühl des Mitverfolgens, des ›Dabei-seins‹ oder des ›Daneben-Stehens‹: ein Blick über die Schulter des Teams auf die eingerichtete Szene, eine intime Nähe zur Einrichtung der Szene und zur Aufnahme des Bildes. Das populäre Making-of – oder wenigstens eines seiner zentralen visuellen Motive – steht nicht so sehr in der Bildtradition filmischer Reflexivität, wie von einigen Autor*innen angenommen wird (Rombes 2009, S. 59–64, 69; Andrejevic 2017, S. 170).

Produktionsansichten vernähen

Wenn Ausschnitte des Referenzfilms, Interviews und Behind-the-Scenes-Ansichten in den DVD-Making-ofs zusammengebracht werden, entsteht ein interessanter Kopp-lungseffekt. Speziell die Filmausschnitte und die BTS-Aufnahmen stehen nicht einfach

36 Eine Abgrenzung des Making-of von Verfahren filmischer Selbstreflexivität nimmt auch Florian Krautkrämer vor (2009, S. 122–123). Krautkrämer argumentiert, dass erst der Zusammenfall von Making-of-Segmenten und Film innerhalb eines Films als Selbstreflexion verstanden werden kann. Siehe hierzu auch das folgende Kapitel.

unverbunden nebeneinander, sondern werden durch die Montage in eine sinnhafte Beziehung gesetzt. Beide Bildregister werden häufig so aneinandergeklammert, als würde die BTS-Aufnahme unmittelbar ins profilmische hors-cadre des eben gesehenen Filmausschnitts springen. Dadurch entsteht ein charakteristisches Wechselspiel, das ich anhand eines Beispiels ausführlicher erläutern möchte, um daraus erste Konsequenzen für ein dominantes Produktionsbild des DVD-Making-of abzuleiten.

Behind-the-Scenes-Aufnahmen und Referenzfilmausschnitte werden im DVD-Making-of durch formelhafte Schnittmuster aufeinander bezogen. Dazu gehört insbesondere die Paarung aus Schuss und Gegenschuss. *CREATING A.I.* kann drei typische Varianten dieser Paarung veranschaulichen. Das von Laurent Bouzereau³⁷ verantwortete, formal sehr klassische Making-of zu Steven Spielbergs Film (2001) basiert im Wesentlichen auf Interviews mit Spielberg sowie Stanley Kubricks Nachlassverwalter Jan Harlan, der von der Übergabe des Projektes an Spielberg berichtet. Produktionsbeteiligte betuern, wie verantwortungsbewusst der geplante Kubrick-Film umgesetzt wurde. Spielberg behauptet, dass Kubrick den Stoff schon zu Lebzeiten eigentlich für eine gute Spielberg-Geschichte gehalten hätte.

Bouzereau nutzt die Interviewszenen immer wieder, um zu kurzen BTS-Ansichten zu schneiden. So auch bei einem Interview mit der Produzentin Bonnie Curtis: Nach einem Schnitt steht sie mit Kopfhörern am Set der »Flesh Fair«. Hinter ihr sind Kulissen für die Filmszene zu sehen, in der ausrangierte Roboter in brutalen Schaukämpfen gegeneinander antreten. Curtis blickt gespannt nach links ins Off, mutmaßlich auf einen Vorschaumonitor. Im Off ertönt das scharfe Knattern einer Kettensäge. Über diesen Ton »springt« das Making-of in einen Ausschnitt der fertigen Szene: Ein Roboter auf einem Motorrad zerteilt einen Kontrahenten mit einer elektrischen Säge, die diegetische Zuschauer*innenmenge johlt. Es folgt wieder eine BTS-Ansicht, dieses Mal von Spielberg, der den Take zufrieden beendet: »We got it, cut.« *Zoom-out*, links ist nun der Vorschaumonitor im Bild zu sehen, daneben Spielberg im Kreis seines Teams (TC 00:05:24-00:05:34; Abb. 11–13).

Die kurze Szene ist so geschnitten, dass sie suggeriert, Spielberg und sein Team hätten hier genau die zwei Einstellungen gedreht, die im Filmausschnitt zu sehen waren. Die eigentlichen BTS-Aufnahmen von Curtis und Spielberg am Set liefern dafür bei genauem Hinsehen keinen direkten Beleg. Hypothetisch hätte auch etwas ganz anderes gefilmt werden können; zudem enthält der Filmausschnitt zwei, nicht eine Einstellung – für den *reaction shot* der diegetischen Zuschauer*innen wäre ein neues Kamera-Setup nötig gewesen. Es ist erst die Montage des Making-of, die die Aufnahmen vom Set sinnhaft mit dem Filmausschnitt verbindet. Sie impliziert, Curtis und Spielberg würden am Set das sehen, was die späteren Filmzuschauer*innen in den eingefügten Filmausschnitten sehen könnten – also mitnichten eine Videoausspiegelung, sondern die fertig bearbeitete, mit visuellen Effekten versehene Filmszene.

37 Bouzereau, einer der wenigen namentlich bekannten DVD-Produzenten, gilt als Haus-und-Hof-Making-of-Regisseur von Steven Spielberg, Brian de Palma und Roman Polanski (Moerk 2005).

Abb. 11–13: Einstellungsfolge aus *CREATING A.I.*: Curtis am Set der »Flesh Fair« (links), Wechsel in Einstellungen der fertigen Filmszene (Mitte, mit anderem Seitenverhältnis), danach Spielberg am Vorschaumonitor (rechts).



Quelle: *CREATING A.I.*, DVD, Stills.

Ähnlich funktioniert auch eine zweite Form der Verknüpfung, bei der die beiden Register Filmausschnitt und BTS-Ansicht wieder in eine Schuss-Gegenschuss-Paarung gebracht werden. Direkt nach der Szene am Vorschaumonitor präpariert Special Effects Supervisor Michael Lantieri am »Flesh-Fair«-Set eine Dummy-Puppe vor der Mündung einer Kanone. Wieder wird über diese BTS-Ansicht die Tonspur einer Filmszene eingebildet (ein Countdown) und in die Einstellung im Film gewechselt, in der ein Roboter – für diese Einstellung noch von einem realen Schauspieler verkörpert – unsanft in das Kanonenrohr gestopft wird. Die Kanone wird abgefeuert (BTS-Ansicht), der Roboter wird durch einen Feuerreifen geschossen (Filmausschnitt), der Dummy fliegt an einer Drahtaufhängung durch den Reifen und wird gelöscht (BTS-Ansicht) (TC 00:08:43-00:08:54). Dokumentarische Aufnahmen vom Team am Set umrahmen hier nicht länger einen durchlaufenden Filmausschnitt. Stattdessen wird mehrmals zwischen Filmausschnitten und nur geringfügig davon abweichenden BTS-Ansichten (anderes Seitenverhältnis, Filmtechnik und Crew an den Rändern mit im Bild) hin- und hergewechselt, ohne den Bewegungsablauf des abgefeuerten Roboters substantiell zu unterbrechen.

Konstante Bewegungsabläufe im Bild spielen auch für eine dritte Verknüpfung eine Rolle, die nun wieder als einfache Paarung auftritt. Noch in der Making-of-Montagesequenz des Kanonenschusses wird nach einer weiteren Ansage von Spielberg hinter seinem Monitor (»Action!«) zu einer klassischen BTS-Rückenansicht geschnitten. Darin läuft ein Kameramann mit Steadicam vorn im Bild auf den Schauspieler Haley Joel Osment zu. Per Überblendung wechselt das Making-of zur Heranfahrt in der fertigen Szene, als wäre das Bild von der Making-of-Kamera einige Meter nach vorn in die Aufnahme der Steadicam gesprungen (TC 00:08:55-00:09:02).

CREATING A.I. präsentiert damit drei Varianten einer Kombination von Referenzfilmausschnitt und BTS-Ansicht: erstens die Einrahmung von Filmausschnitten durch BTS-Einstellungen, die (scheinbar) das Umfeld der profilmischen Dreharbeiten zeigen; zweitens einen Wechselschnitt aus Filmszene und passenden BTS-Ansichten; drittens die Überblendung aus einer Ansicht der Dreharbeiten (hier als typische Rückenansicht) in die fertige Einstellung im Film. Es sind solche Kopplungen, die relativ unspezifische Aufnahmen der Dreharbeiten plötzlich konkret machen. Die Verknüpfung weist sie als Offentsprechender Filmszenen aus. Das Making-of zeigt BTS-Aufnahmen *als hors-cad-*

re eines Referenzfilmausschnitts, unabhängig davon, ob es sich tatsächlich um Bilder aus dem Off der konkreten Szene handelt.

Solche Juxtapositionen sind typisch für DVD-Making-ofs. Sie kommen sowohl im Typ-A-Schema als auch in der chronologischen Produktionserzählung nach dem Typ-B-Schema zum Einsatz. Ich möchte vorschlagen, dieses Verkoppeln von Filmausschnitt und BTS-Ansicht als spezielle Form einer filmischen *Suture* zu verstehen. Dieser ursprünglich aus der Psychoanalyse importierte Begriff und seine filmtheoretische Diskussion sind aus zwei Gründen für das Making-of aufschlussreich: Erstens entwickelt die Suture-Diskussion eine eigene Perspektive auf die abwesende Ursache des Filmbildes – noch ohne direkten Bezug auf den Begriff des *hors-cadre*, aber in einem ähnlichen Theorieumfeld. Zweitens – und das wäre ein wesentlicher Unterschied zur *hors-cadre*-Diskussion – untersucht sie, wie sich diese Abwesenheit durch konkrete, formalästhetische Verfahren wieder in den Film einträgt.

Das Suture-Konzept geht auf eine Aufsatzserie des Filmkritikers Jean-Pierre Oudart (1977/78) in den *Cahiers du cinéma* zwischen 1969 und 1971 zurück. Oudart adaptiert mit dem Begriff des »Vernähens« ein Konzept der Lacan'schen Psychoanalyse. Er beruft sich dabei auf den Lacan-Schüler Jacques-Alain Miller, der mit dem Begriff Suture die prekäre Stellung des Subjekts in einer sprachlichen Signifikantenkette beschreiben wollte – vor dem Hintergrund, dass eine solche Kette, nach Lacan, immer neue Signifikanten an eine ständige, ursprüngliche Abwesenheit anfügt (Cubitt 2014a, S. 454–455). Oudart überträgt dieses Modell auf die Rezeptionssituation im Kino. Auch im (Kino)Film identifiziert er etwas Abwesendes, und zwar jenseits des gerade sichtbaren Bildausschnitts. Diese Abwesenheit werde von den Zuschauer*innen als solche auch registriert und prinzipiell als *personale* Abwesenheit aufgefasst. Für Oudart ist das Abwesende deshalb eine personalisierte Enunziationsinstanz, die die Bewegtbilder auf der Leinwand hervorbringt. Als leere Nullstelle schiebt sie die Verkettung filmischer Signifikanten an.³⁸

Entsprechend seines psychoanalytischen Vokabulars muss Oudart davon ausgehen, dass die Zuschauer*innen die Abwesenheit der Enunziationsinstanz als störenden Mangel empfinden. Der Film könne diese Unvollständigkeit aber näherungsweise kompensieren: Er besetze, argumentiert Oudart (1977/78, S. 37), das eigentlich unsichtbare Feld der Enunziationsinstanz fortwährend mit einem neuen Bild, d.h. mit neuen sichtbaren Dingen und Figuren. Dies geschehe etwa dann, wenn eine Einstellung das eben noch unsichtbare *hors-champ* der vorherigen Einstellung als weiteren Bereich der innerfilmischen Erzählwelt präsentiert. »Vernäht« wird für Oudart hier zweierlei: zum einen der filmische Diskurs selbst, der nun, insbesondere durch Schuss-Gegenschuss-Abfolgen, um eine Zone des »Imaginären« ergänzt wird (ebd., S. 43); zum anderen der Film und sein Publikum, das im Rezeptionsvollzug in die Funktion eines kinematografischen »Subjekts« einrückt (ebd., S. 38).

Im Anschluss an Oudart wurde das Suture-Konzept kontrovers diskutiert.³⁹ Ein Problem in der Rezeption des Begriffs besteht in der tendenziell missverständlichen Verwendung des Schuss-Gegenschuss-Modells. Oudart identifiziert das Verfahren teilwei-

38 Zur leeren Stelle in einer Signifikantenkette siehe prägnant Deleuze (1992 [1969]).

39 Für eine kritische Weiterentwicklung sowie eine polemische Zurückweisung des Suture-Konzepts siehe Dayan (1974) und Rothman (1975).

se mit einer subjektiven Point-of-View-Einstellung aus der Perspektive einer Figur. Er erwähnt anhand von Robert Bressons *PROCÈS DE JEANNE D'ARC* (*DER PROZESS DER JEANNE D'ARC*, 1961) aber auch Schuss-Gegenschuss-Konstellationen, die nicht das direkte Blickfeld einer frontal gefilmten Figur, sondern Figuren in Schrägansichten zeigen (ebd., S. 45).

Stephen Heath (1977/78, S. 48–76) plädiert dafür, von solchen konkreten Fällen zu abstrahieren und Suture eher als allgemeine Beziehung zwischen Film und Zuschauer*innen zu verstehen. Dagegen nimmt Kaja Silverman (1983, S. 201–202) eine explizite Rückführung des Suture-Begriffs an formalästhetische Operationen vor, wenn sie eine Suture im Rahmen der Schuss-Gegenschuss-Formel und der sogenannten 180°-Regel erörtert. Erneute konzeptuelle Unklarheit entsteht aber dadurch, dass sie die 180°-Regel sachlich nicht korrekt wiedergibt.⁴⁰ Anders, als es Silverman darstellt, zeigt der Gegenschuss im klassischen Hollywoodfilm nicht exakt den Raumausschnitt, in dem die Kamera postiert war, die die vorhergehende Einstellung gefilmt hatte. Strenggenommen filmt die zweite, nachfolgende Kamera genau seitlich an diesem Raumausschnitt vorbei (Bordwell/Thompson/Smith 2020, S. 231–233). Es ist also nicht immer klar, welche Kamerapositionen und Schnittmuster konkret mit dem Suture-Konzept zusammengedacht werden.

Produktive Anschlussstellen der Suture-Debatte für das Making-of zeichnen sich dagegen dort ab, wo Autor*innen konkret auf den Bereich der technisch-apparativen Produktion des Films zu sprechen kommen. Ein solcher Subtext ist schon bei Oudart angelegt. Er spricht von der »vierten Seite« (1977/78, S. 36) im Diesseits des Filmbildes und identifiziert sie mit dem »Bereich der Kamera« (ebd., S. 41), wenn er das Feld des Abwesenden in einer filmischen Signifikantenkette näher zu bestimmen versucht.⁴¹ Noch deutlicher wird das Suture-Konzept an Theorien des hors-cadre bei Silverman anschlussfähig. Sie beschreibt den »Ursprung des [filmischen] Diskurses« einerseits als Feld des »Symbolischen« (1983, S. 197), andererseits aber auch als einen spezifisch-technologischen, apparativen Ort. Eine wesentliche Instanz des Abwesenden sind nach ihrem Suture-Verständnis die »unseen apparatuses of enunciation« (ebd., S. 205), denn die Zuschauer*innen würden durch die Suture ein Verhältnis mit einer imaginären Repräsentation, nicht mit dem »Apparat« aufbauen (ebd., S. 216). Auch die Produktion/

40 In Silvermans Darstellung separiert die 180°-Regel einen profilmischen Raum durch eine gedachte Trennlinie. Im Schuss-Gegenschuss-Verfahren würde die erste Einstellung eine Seite dieser Linie, d.h. einen Raumbereich von 180° zeigen, die zweite Einstellung wiederum die anderen 180° auf der anderen Seite. Die Kamera, die Einstellung 1 aufnimmt, wäre also im 180°-Raum von Einstellung 2 verortet (und umgekehrt). Die Kadrierung in einer Schuss-Gegenschuss-Formation würde demnach stets den Bereich zeigen, in dem sich in der vorherigen Einstellung die Kamera befunden haben muss. Diese Darstellung der 180°-Regel ist aber nicht korrekt. Tatsächlich sieht die 180°-Regel im Continuity-System vor, dass sich alle denkbaren Kamerapositionen immer nur auf einer Seite der Achse befinden, um einen kohärenten Raumeindruck zu gewährleisten.

41 Lie (2012, S. 48–59) arbeitet in einem ausführlichen Kommentar die Nähe des Suture-Begriffs zu Cavells Kamera heraus, die in ihrem eigenen Bild abwesend bleibt. Sprachbilder des geisterhaft Abwesenden und des Phantomhaften, die Lie bei Oudart beobachtet, durchziehen auch Bonitzers Schriften – gerade, wenn er sich zum technischen Off der Filmherstellung als der »anderen Szene« des Films äußert.

Rezeption-Unterscheidung wird von ihr zur Klärung spezifisch filmischer Subjektpositionen mobilisiert: Im Film sei das enunziative »sprechende Subjekt« auf der Seite der »Produktion« aktiv; das »gesprochene Subjekt«, also die durch den Film hervorgebrachte Subjektposition, sei dagegen auf der Seite der »Konsumtion« situiert (ebd., S. 198).

Zwei Dinge können aus der Zusammenführung der Suture-Konzepte mit dem hors-cadre gewonnen werden. Erstens macht das Suture-Konzept darauf aufmerksam, dass sich das Verhältnis von Film und Außen in konkrete formalästhetische Verfahren übersetzt. Dem sichtbaren Innenbereich von filmischen Bildern steht nicht einfach ein statisches, unzugängliches Außen gegenüber. Ein Film vermag es durchaus, dieses Außen ästhetisch zu modellieren.⁴² Er kann die Beziehung seiner Bilder zu diesem Außen selbst zum Gegenstand machen, etwa, indem er dieses Außen im Bild evoziert, oder, indem er aus dem Bild heraus bestimmte Verknüpfungen zu diesem Außen entwickelt. Die Möglichkeit solcher Verknüpfungen kommt in Theorien des hors-cadre kaum zur Sprache, weil sie eher die fundamentale Abschirmung und Abwesenheit des hors-cadre betonen.

Das hors-cadre wiederum kann den Suture-Begriff – das wäre der zweite Punkt – um seinen psychoanalytischen Ballast erleichtern. Der Suture-Begriff bei Oudart fußt noch auf einer Mangelerzählung: Film sei per se unvollständig, seine Zuschauer*innen würden daher ein Begehren nach einer gleichsam ursprünglichen wie unerreichbaren Einheit entwickeln (Silverman 1983, S. 212–213). Konzepte des hors-cadre identifizieren zwar ebenfalls eine unzugängliche Außenstelle des Films, leiten sie aber nicht aus den ständig aufgeschobenen Leerstellen einer Signifikantenkette ab. Etwas außerhalb des sichtbaren Bewegtbildes ist auch beim hors-cadre abwesend, doch diese Abwesenheit ist kein psychopathologisches Problem, das durch irgendein Ersatzstück kompensiert werden müsste (ein Ersatzstück, das dann als solches immer schon defizitär wäre).

Insgesamt kann mithilfe der Suture-Theorie also auf mögliche Verfahren der Verknüpfung zwischen filmischen Bildern und einem hors-cadre hingewiesen werden, ohne dafür notwendigerweise alle psychoanalytischen Implikationen der Suture-Theorie zu übernehmen. Damit kann auch präziser beschrieben werden, welche konkreten Effekte sich in der Wechselschnittmontage des DVD-Making-of *CREATING A.I.* einstellen. Die oben beschriebenen Beispielszenen zielen in der Summe nicht darauf ab, einen kohärenten, potenziell diegetischen Raumeindruck aufzubauen. Sie sind keineswegs darum bemüht, den Platz einer stets abwesenden Enunziationsinstanz in ein filmisches Imaginäres umzucodieren. Im Gegenteil: Filmausschnitte werden fortwährend mit Ansichten filmischer Herstellungsvorgänge verbunden, als würde, wie bei einem Pingpongspiel, permanent zwischen der innerfilmischen Fiktion und dem »Bereich der Kamera« (Oudart) hin- und hergesprungen. Eine Suture, die eine starke Einbindung der Zuschauer*innen in eine filmische Fiktion bewirken soll, indem die Abfolge der Bewegtbilder so weit wie möglich vereinheitlicht wird, findet in dieser Montage nicht statt. An die Stelle einer imaginären filmischen »consistency« (Heath 1977/78, S. 64, Herv. i. O.) tritt vielmehr ein ständiges Changieren zwischen ontologisch unterschiedlichen Bildregistern.

Die Metapher des Vernähens wird deshalb in anderer Hinsicht produktiv für das DVD-Making-of, nämlich als Begriff für das ständige Hin- und Herspringen zwischen

42 Siehe in diesem Sinne auch Fahle (2015, S. 134).

Filmausschnitten und Behind-the-Scenes-Aufnahmen. Die erste Beispielszene aus *CREATING A.I.* zeigt, wie dieser Wechsel in einigen Fällen buchstäblich als Schuss-Gegenschuss-Figur funktioniert. Dabei ist unerheblich, welches Bildregister als ›Schuss‹ (= Einstellung 1) und welches als ›Gegenschuss‹ (= Einstellung 2) aufgefasst wird. Die BTS-Aufnahme ist die komplementäre Einstellung, die anstelle eines weiteren Illusionsraums die Ansicht eines profilmischen Herstellungsraums eröffnet. In Verbindung mit einem Filmausschnitt wird diese Ansicht als hors-cadre des Filmausschnitts markiert. Wenn in *CREATING A.I.* etwa von einem Referenzfilmausschnitt – der Roboterjunge David (Osment) erblickt den Escort-Androiden Gigolo Joe (Jude Law) durch eine Wagenfensterscheibe im nächtlichen Treiben einer futuristischen Stadt – in eine BTS-Ansicht geschnitten wird, die Law inmitten der Kompar*innenmenge und Requisitenbauten im Studio zeigt (TC 00:09:12-00:09:18), liefert das Making-of die BTS-Ansicht als entsprechendes Gegenstück zum Ausschnitt des Referenzfilms. Treffender als die Bezeichnung ›Gegenschuss‹ wäre deshalb eigentlich die englische Terminologie. Die BTS-Ansicht fungiert als *reverse shot* – nicht (nur), weil das Making-of eine Einstellung des Raumes schräg *neben* der realen Referenzfilmkamera liefern würde, sondern auch, weil das Geschehen in der BTS-Aufnahme als *reverse*, d.h. als *Kehr-* oder *Rückseite* des Filmausschnitts, ausgegeben wird. Der Bereich der realen Filmproduktion wird im DVD-Making-of demnach immer wieder als *Rückseite* des entsprechenden Referenzfilms inszeniert. Eine Suture findet im DVD-Making-of immer wieder zwischen Ausschnitten des Referenzfilms und seiner Produktion statt, die dann in die Funktion des *reverse shots*, der *Kehr-* oder *Rückseite* einrückt.

Der Begriff der ›Rückseite des Bildes‹ ist in der Filmtheorie durchaus geläufig, wird aber unterschiedlich gebraucht. Eine frühe Formulierung findet sich bei Jean-Luc Godard, der in einem Interview von seinem Bedürfnis spricht, soweit ins Bild »einzudringen«, bis er gewissermaßen dessen »Rückseite« sieht.⁴³ Etwas anders verwendet François Niny (2012, S. 149–151) den Begriff, wenn er beschreibt, dass einige Dokumentarfilme auf »Rückseiten« ihrer Bilder hinweisen, um die eigene Montage für Widersprüche und Mehrdeutigkeiten offen zu halten. Auch Gilles Deleuze (1997b [1985], S. 107, 339) benutzt den Ausdruck; zum einen, um auf ökonomische Infrastrukturen ›hinter den Bildern‹ zu verweisen,⁴⁴ zum anderen, um einen Unterschied zwischen dem kinematografischen Bild und dem elektronischen Videobild deutlich zu machen. Diese »neuen Bilder« würden nicht mehr zwischen innen und außen, sondern eher zwischen »Vorderseiten« und »Rückseiten« differenzieren. Zuletzt spielt auch Bonitzer in seiner Herleitung des hors-cadre (bzw. der hors-scène) mit der Rückseiten-Semantik, wenn er Bazins Formulierung vom Film als »robe sans couture de la réalité«, also als »nahtloses Kleid der Realität«, aufgreift. Eben dieses Kleid hätte, nach Bonitzer, sehr wohl reale Kehrseiten, die durch ihre strategische Unterschlagung den gleichmäßigen Kontinuitätseindruck überhaupt erst herstellen.

43 Dazu Godard selbst im Wortlaut: »What I wanted was to get *inside* the image, because most movies are made *outside* the image. [...] In most films, you're kept on the outside, outside the image. I wanted to see the back of the image, what I looked like from behind, as if you were in the back of the screen, not in front of it« (Bontemps et al. 1968/69, S. 32, Herv. i. O.).

44 Für eine ähnliche Begriffsverwendung siehe Pantenburg (2010, S. 100).

Wenn hier von metaphorischen Rückseiten die Rede ist, meint der Begriff vor allem die Art und Weise, wie Produktion und Referenzfilm durch das DVD-Making-of in ein spezifisches Verhältnis zueinander gebracht werden. Produktion wird im DVD-Making-of immer wieder als Rückseite der Referenzfilmausschnitte ausgegeben. Produktionsvorgänge in Behind-the-Scenes-Aufnahmen werden so neben Referenzfilmausschnitte montiert, dass sie wie logische Gegenstücke oder Kehrseiten dieser Referenzfilmausschnitte wirken. Der Wechselschnitt wird damit zu einer charakteristischen »Klappoperation« (Siegert 2010, S. 162)⁴⁵ des Making-of, die es ihm gestattet, fortwährend zwischen zwei Bereichen, nämlich zwischen einem »Innen« des Films und einem »Außen« seiner realen Produktionsabläufe hin- und herzuspringen. Handlungsabläufe an einem Set und die dabei entstehenden Bilder gehören gemäß dieser Rhetorik unmittelbar zusammen.

Die schnellen Wechsel zwischen Filmausschnitten und BTS-Aufnahmen haben aber auch Auswirkungen auf die Raum- und Zeitverhältnisse, die das hors-cadre der Filmausschnitte mit sich führt. Quaresima (2008, S. 150) spekuliert in seinen Ausführungen zum DVD-Making-of, dass Dreharbeiten für spontane Passant*innen deshalb so faszinierend sind, weil ihr Ergebnis, das Filmbild, erstens nicht unmittelbar einsehbar ist, und sie als Abläufe zweitens nicht für sich selbst stehen, sondern am Ende etwas Anderes – nämlich das Filmbild – ergeben. Wer zufällig Gelegenheit bekommt, laufende Dreharbeiten zu beobachten, sieht nicht den entstehenden Film. Produktion und Rezeption des Films klaffen zeitlich auseinander. Die Schuss-Gegenschuss-Montage des DVD-Making-of ermöglicht es dagegen, Film und Dreharbeiten quasi gleichzeitig zu erleben – wenn auch nur portionsweise. Die BTS-Ansicht erweitert den Film nicht nur um seinen eigenen Produktionsraum, indem sie Bereiche des hors-cadre mit ins Bild geraten lässt. Vielmehr stellt sie auch in Verbindung mit den Filmausschnitten eine Art Pseudo-Gleichzeitigkeit von Film und Produktion her. Diese künstliche Simultanität wird in *CREATING A.I.* greifbar, wenn von einer Aufnahme der Produzentin am Set organisch in einen Filmausschnitt gesprungen wird – als würde sich das, was im Filmausschnitt zu sehen ist, genau zur selben Zeit am Set ereignen –, um danach wieder zur Ansicht des Sets zu wechseln. Auch wenn die Suture aus Produktionsansicht und Filmausschnitt keinen imaginären Realitätseindruck erzeugt, findet hier also doch eine Art Kohärenzbildung statt. Die Montage des Making-of alterniert zwischen zwei eigentlich grundverschiedenen Bildregistern, suggeriert in ihren Verknüpfungen aber ein problemloses, räumliches und zeitliches Hinüberwechseln in den jeweils anderen Bereich.

45 Siegert beschreibt mit diesem Ausdruck eine besondere Vorrichtung in der Pariser Wohnung Marcel Duchamps: eine Tür mit gleich zwei Zargen, die im 90°-Winkel zueinander liegen. Sobald die Tür einen Raum schließt, steht der andere offen, und umgekehrt. Dieses Arrangement wurde als doppelte Skizze in einer Kunstzeitschrift abgedruckt, aber so, dass der Türeffekt nur durch einen Vergleich zwischen einer Vorder- und einer Rückseite deutlich wurde.

Exkurs 1: Making-of, ca. 1950–1960

Das Hin- und Herwechseln zwischen Filmausschnitten und Behind-the-Scenes-Aufnahmen ist ein zentrales Merkmal des DVD-Making-of und seiner unmittelbaren, televisuellen Vorläufer. Frühere Formen des Making-of waren dagegen nicht so stark über ein *crosscutting* strukturiert. Sie konzentrierten sich stärker auf Ansichten der Dreharbeiten, der Ateliers und der übrigen Abteilungen eines Filmstudios, ohne sie mit Ausschnitten des fertigen Films zu verschalten. Eine dokumentarische Begleitung von Filmproduktionen fand vor der Ära des Fernseh-Making-of vor allem in zwei populären Genres statt: in Wochenschauen sowie in Lehr- und Unterrichtsfilm.

In den 1950er-Jahren berichteten Wochenschauen regelmäßig von Filmpremieren, Festivals, öffentlichen Star-Auftritten, Studiobesuchen von Politiker*innen und Prominenten, internationalen Koproduktionen und aktuell laufenden Dreharbeiten. Entsprechende Beiträge lassen sich unter anderem in den britischen *Pathé News*, in den französischen *Gaumont Actualités*, in der *Welt im Bild* (BRD) und im *Augenzeugen* (DDR) nachweisen. Wie für Wochenschauen typisch, werden die kurzen Sequenzen jeweils von einem männlichen Sprecher kommentiert. O-Töne oder Interviews vom Drehort sind selten, dafür gibt es eine durchgehende Musikbegleitung.⁴⁶ Die Sprecher liefern Basisinformationen zum geplanten Film, den beteiligten Schauspieler*innen, einer etwaigen Roman- oder Bühnenvorlage und teilweise auch zum (in der Regel männlichen) Regisseur. Dabei stellen sie weniger die Singularität des Films heraus, sondern nehmen das Projekt jeweils zum Anlass, den Zuschauer*innen einen verallgemeinernden Einblick hinter die Kulissen eines modernen Filmstudios zu geben. Ein besonderes Augenmerk gilt dem filmtechnischen Illusionsvermögen, das gegenüber den natürlichen Gegebenheiten als klar überlegen herausgestellt wird. Dies wird besonders in der Filmberichterstattung des DDR-Magazins *DER AUGENZEUGE** betont. So weiß ein Sprecher in Ausgabe 5 aus dem Jahr 1963* über die Dreharbeiten der sowjetisch-ostdeutschen Koproduktion *SIE ZOGEN NACH OSTEN* (1965, Otar Koberidse) zu berichten: »Auch die echtteste russische Kälte kann keinen künstlichen Schneesturm ersetzen« (TC 00:04:40-00:05:25).

Ein vergleichbarer Technikdiskurs durchzieht Filme über Filmproduktion, die zur selben Zeit als Unterrichtsmaterialien gedreht und vertrieben wurden. Ein weiteres Beispiel aus der DDR, produziert von der DEFA, ist der dreizehnminütige Farbfilm *ES IST KEIN GEHEIMNIS: KUNSTSTOFFE IM DEKORATIONSBAU** (1958, o. A.). Zu sehen sind (männliche) Handwerker und Filmarchitekten bei der Planung und Errichtung historischer Kulissenbauten. Die Herstellung solcher Kulissen ist aufwendige Handwerksarbeit, die, so die Rhetorik des Films, mit modernen Planungs- und Produktionsverfahren optimiert werden kann. Die Lösung sind Kunststoffe, mit denen Bausubstanzen wie Holz und Stein imitiert und einzelne Bauteile modular vorproduziert werden können. Die kostengünstige Serienfertigung wird am Ende auch für außerfilmische Anwendungsbereiche empfohlen – etwa als Lösung des realen Rohstoffmangels und der Wohnungsknappheit in der DDR.

Der Fokus auf den Bau von Kulissen und weitere handwerkliche, technische oder mechanische Arbeitsvorgänge kennzeichnet auch Unterrichtsfilme zu Filmproduktion au-

46 Zur Ästhetik der Wochenschau siehe die Beiträge in Chambers/Jönsson/Vande Winkel (2018).

ßerhalb der DDR. In *DERRIÈRE LE DÉCOR** (1960), entstanden unter der Regie von Jean Mitry, werden anhand seines eigenen Films *ÉNIGME AUX FOLIES-BERGÈRE* (1959) unter anderem der Aufbau einer Café-Kulisse im Studio, die Arbeiten im Schnittraum und im Kopierwerk begleitet. Ein Sprecher erklärt die Vorgänge vergleichsweise nüchtern, ohne einzelne Gewerke, Schauspiel oder Regie gesondert herauszugreifen. Mitry verfolgt erkennbar einen pädagogischen Anspruch: Das Publikum soll lernen, wie ein Film um 1960 typischerweise entsteht. Ähnlich verfahren auch die Unterrichtsfilme über Filmherstellung des westdeutschen »Instituts für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht«. ⁴⁷

Die Betonung handwerklicher Arbeit und der pädagogische Anspruch der Filme rückt die Wochenschau- und Lehrfilm-Making-ofs in die Nähe eines Genres, das Salomé Aguilera Skvirsky (2020) als *process film* bezeichnet. Sie beobachtet in entsprechenden Filmen eine charakteristische narrative Syntax, nämlich die Darstellung eines Herstellungsvorgangs, bei dem die Zuschauer*innen Schritt für Schritt die Entstehung eines (Industrie)Produkts oder die geschickte Ausführung einer handwerklichen Tätigkeit nachvollziehen können. ⁴⁸ Wochenschau- und Lehrfilm-Making-ofs teilen mit den Filmen des *process genre* den Versuch, ihrem Publikum die idealtypische Perspektive von Handwerker*innen zu vermitteln, welche die Anfertigung eines Objekts von Anfang bis Ende überblicken können (ebd., S. 135–136). Im Unterschied zu den Filmen des *process genre* sind die Making-ofs jedoch nicht um eine »prozessuale Repräsentation« im engeren Sinne bemüht. Sie zeigen verschiedene (handwerkliche) Arbeitsbereiche innerhalb eines Filmstudios, aber zerlegen den Herstellungsvorgang kaum in sukzessive Arbeitsschritte, wodurch das *process genre* nach Skvirsky (ebd., S. 16–17) häufig an eine *How-to*-Anleitung erinnert. Zwar gibt es Lehrfilm-Making-ofs, die als Anleitung für Amateur-Filmer*innen verstanden werden wollen, ⁴⁹ und es gibt historische Making-ofs, die anhand von bestimmten Studioabteilungen die Abfolge einzelner Arbeitsschritte nacherzählen. ⁵⁰ Es dominieren aber raffende, zusammenfassende Darstellungen von Filmproduktion. Dabei fallen zwei emblematische Einstellungsformen ins Auge, die wesentlich das allgemeine Bild von Filmproduktion in dieser Zeit bestimmen.

Eine erste, typische Einstellung ist die aufsichtige Totale des Studios. Die Kamera filmt aus einer erhöhten Position unter der Studiodecke und blickt auf das geschäftige Treiben am Set herab. Zuweilen wird direkt von den Traversen und Studioscheinwerfern auf das Set herabgeschwenkt – so etwa im halbstündigen Fernsehdokumentarfilm *THE MAKING OF AUSTERLITZ** (1959, Jean Guillon), um die Tageslichtscheinwerfer in einem riesigen, zum Studio umfunktionierten Ausstellungspavillon ansprechend in Szene zu setzen. Die Kamera liefert in solchen Beispielen einen unübersichtlichen Gesamteindruck. Dreharbeiten gleichen einem chaotischen Wimmelbild, in dem die Mitarbeiter*innen nur als geschäftiges Kollektiv, kaum als Individuen in Erscheinung

47 So etwa in *HAUS IM HAUS** (1952, Louis Agotay, zum Bau eines Tonfilmstudios) oder in *HEIßE PROBE IN STUDIO 1** (1963, Walter Koch).

48 Für den Hinweis auf Skvirskys Studie danke ich Theodor Frisorger.

49 Etwa *YOUR MOVIE CAMERA AND HOW TO USE IT* (1948, Paul Burnford).

50 So etwa in *PARIS CINÉMA OU LES COULISSES DU CINÉMA** (1929, Pierre Chenal). Im Unterschied zu den eher statischen Darstellungen einzelner Abteilungen in den Studiotour-Filmen der 1920er-Jahre wird hier an den jeweiligen Schauplätzen ein kurzer, idealtypischer Arbeitsprozess vorgeführt.

treten. Kontextualisierende Erklärungen liefert der Voice-over-Sprecher, während sich die Making-of-Kamera in Folgeeinstellungen meistens näher an die Schauspieler*innen und das Kamerateam heranbewegt.

Diese BTS-Bilder vom Set stehen zu den mitgefilmten Handwerksarbeiten im Kulissen- oder Requisitenbau in starkem Kontrast. Nicht selten werden die handwerklichen Arbeiten als Hinterbühnenschau zweiter Ordnung gerahmt: Die Making-of-Kamera blickt ›hinter die Kulissen‹ eines Films, was zunächst bedeutet, dass sie Dreharbeiten an einem Studioset zeigt. Doch hinter den prunkvollen Kulissenbauten dieses Sets liegt die zweite, eher unspektakuläre Arbeitswelt der Filmhandwerker*innen verborgen, deren Aufdeckung sich die entsprechenden Filme zur Aufgabe machen.

Eine zweite, wiederkehrende Einstellung wählt einen anderen Blickwinkel auf das Studioset oder die Außenkulisse. Gefilmt werden, wieder in einer Totale, die unbespielten Kulissenbauten, die zunächst wie real existierende Straßenzüge, Gebäude oder Innenräume aussehen. Durch Schwenks oder Schnitte zu einem anderen Kamerastandpunkt wird deutlich, dass es sich jedoch um eigens für einen Film errichtete Fassaden ohne echtes Tiefenvolumen handelt. Die Wochenschaubeiträge oder Lehrfilme verbinden auch diese Aufdeckung mit dem pädagogischen Anspruch, einen nüchternen Blick hinter die glamouröse Frontseite der Filmwelt zu werfen. Entsprechende Szenen lenken durch Kamerabewegungen, Bildausschnitte und den gesprochenen Kommentar den Blick des Publikums auf die schmucklosen Gerüste hinter den täuschend echt gestalteten Vorderseiten. Im DEFA-Film über KUNSTSTOFFE IM DEKORATIONSBAU werden auf diese Weise hinter der Kulisse eines Fachwerkdorfes plötzlich die Freiflächen des Babelsberger Studiogeländes sichtbar (TC 00:02:45) – Freiflächen im Übrigen, die bereits in einem Studiotour-Film von 1924 als Kehrseiten der großen Außenkulissen inszeniert wurden. Vergleichbare Bilder liefert eine Folge der westdeutschen WELT IM BILD, die einen Beitrag über die Studioanlagen in München Gaselgasteig ebenfalls mit Ansichten der flachen Außenkulissen beginnen lässt (TC 00:03:25-00:03:39). British Pathé dokumentiert in FOUR MINUTES FROM PICCADILLY* (1954, o. A.) die Dreharbeiten in einem studioeigenen Wohnzimmeret, das, wie eine aufsichtige Einstellung offenlegt, aus einfachen Stellwänden und Holzgerüsten zusammengezimmert wurde (TC 00:02:11-00:02:51). Bei Gaumont zeigen beispielhafte Wochenschau-Aufnahmen einen Straßenzug in New York (von UN ANGELO È SCESO A BROOKLYN [DER HUND, DER »HERR BOZZI« HIEß, 1957, Ladislao Vajda]), der sich nach einem Schwenk als flache Attrappe entpuppt.⁵¹

Ein westdeutscher Fernsehfilm von 1972 macht die Rückansichten einer großen Außenkulisse schließlich zum programmatischen Intro, um vom Niedergang der römischen Cinecittà-Studios zu erzählen. Eine subjektive Kamera erkundet in der Öffnungsszene die Hauptstraße eines menschenleeren Western-Städtchens. Aus dem Off ertönen Revolverschüsse eines lange zurückliegenden Duells. Die immer noch subjektive Kamera geht vor den unsichtbaren Schüssen in Deckung, bewegt sich dabei rückwärts durch die Tür eines Gebäudes, und befindet sich plötzlich auf der Rückseite der hölzernen, bauffälligen Fassadenkonstruktion. Ein Voice-over-Sprecher kommentiert: »Cinecittà, das europäische Hollywood, ist eine einzige Fassade aus Gips und

51 Siehe TOURNAGE FILM SUR NEW YORK AVEC PETER USTINOV* (1957, o. A.), TC 00:00:40. Zu sehen ist vermutlich eine Außenkulisse, die auf einem Studiogelände in Madrid errichtet wurde.

Polyester.«⁵² Die realen, keineswegs nur metaphorischen Rückseiten der Studiokulissen dienen ein weiteres Mal der Markierung händischer, handwerklicher Illusionsarbeit – nach dem Intro folgen Aufnahmen der Studiowerkstätten, an denen immer noch an neuen Dekors und Requisiten gearbeitet wird. Gleichzeitig künden Abfallberge auf dem Studiogelände und rauchende Überreste ehemaliger Kulissenbauten davon, dass diese Studioarbeit bereits in den 1970er-Jahren einem Kino der Vergangenheit angehört.

Postproduktion

Beim Durchgang durch die ersten Jahre des DVD-Making-of-Korpus' wurden bislang drei wiederkehrende Bildregister unterschieden: Filmausschnitte, Interviews und Behind-the-Scenes-Aufnahmen der Dreharbeiten. Im Arrangement dieser drei Register kommt es immer wieder zu charakteristischen Suture-Effekten, wenn aus einem Filmausschnitt in eine BTS-Aufnahme geschnitten wird, die vorgibt, unmittelbar die Dreharbeiten des eben gesehenen Filmausschnitts zu zeigen. Dadurch wird Produktion als eine *Rückseite* des Referenzfilms aufgefasst. Das Making-of suggeriert, jederzeit aus einem laufenden Referenzfilmausschnitt auf die Rückseite seiner Produktion hinüberwechseln zu können.

Die BTS-Aufnahmen entsprechen oft dem unmittelbaren Off-Raum neben oder hinter der Referenzfilmkamera. Die laufende Filmkamera bleibt dadurch ein wichtiges motivisches Gravitationszentrum. Doch es lässt sich beobachten, dass DVD-Making-ofs Produktionsvorgänge verstärkt auch abseits von klassischen Dreharbeiten dokumentieren. Diese Ausweitung findet im Kontext einer immer stärkeren Digitalisierung von Filmproduktion statt, die in den späten 1990er-Jahren einsetzt. Dabei entstehen neue Arbeitsfelder, während einige Arbeitsschritte, die vormals eng mit physischen Dreharbeiten verknüpft waren, nun in die Postproduktion verschoben werden.⁵³ Diese Entwicklung lässt sich auch an DVD-Making-ofs ablesen, die in ihren Versuchen, die neuen Arbeitsbereiche in den Blick zu bekommen, substanziiell das vergrößern, was im hors-cadre ›Produktion‹ genannt werden kann.

Um 2000 bemühen sich einige DVD-Making-ofs, verschiedene technische Neuerungen didaktisch aufzubereiten. In *PAINTING WITH PIXELS* zu *O BROTHER, WHERE ART THOU?* (2000, Joel Coen) führt Kameramann Roger Deakins, wie um Lev Manovichs Idee eines digitalen »kino-brush« anschaulich zu illustrieren,⁵⁴ die Möglichkeiten des computergestützten *color grading* vor. Eine zentrale Szene in *MAKING THE MATRIX* zeigt die

52 Siehe CINECITTÀ – DAS ITALIENISCHE HOLLYWOOD* (1972, Robert Schär), TC 00:00:00-00:01:45.

53 Ignaty Vishnevetsky (2013) diskutiert diese Verlagerung unter dem Begriff *workflow*, womit er verschiedene Übersetzungsprozesse zwischen Dreharbeiten und Postproduktion meint. Ein Beispiel wären Rekadrierungen, mit denen ›in post‹ ein Ruckeln der Kamera oder eine schiefe Horizontlinie ausgeglichen werden können. Zu Arbeitsfeldern der Postproduktion siehe Krautkrämer (2020).

54 Manovich schlägt vor, digitalen Film stärker in der Logik der künstlichen Bewegungserzeugung, der Animation und der händischen Malerei zu denken. Seine Ausführungen schließen mit einem an Dziga Vertov angelehnten Bonmot: »Cinema becomes a particular branch of painting – painting in time. No longer a kino-eye, but a kino-brush« (2002, S. 308).

Entstehung des berühmten *bullet time effects*, bei dem eine Figur während eines Bewegungsvorgangs ›eingefroren‹ und von einer virtuellen Kamera umkreist wird. Auch andere Making-ofs zu Filmen, die um das Jahr 2000 entstanden sind, enthalten solche Szenen zur Produktion von digitalen Effekten, meistens als Teil des vierten bzw. fünften Teilsegments des Typ-A-Schemas, sofern die digitale Tricktechnik die Einzigartigkeit des Referenzfilm unterstreichen soll. Zu einigen Filmen des Untersuchungskorpus⁵⁵ wurden außerdem gesonderte Making-ofs produziert, die ausschließlich die Realisierung bestimmter Special Effects oder Visual Effects nachvollziehen.

Das umfangreiche Bonusmaterial von *THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS* enthält ein solches, spezialisiertes Making-of. *THE TAMING OF SMÉAGOL* zeichnet über einen technischen Innovationsdiskurs die Entstehung der Figur Gollum nach.⁵⁶ Präsentiert werden nicht nur die üblichen Interviews, Filmausschnitte und BTS-Aufnahmen des Schauspielers Andy Serkis im weißen Lycra-Anzug, sondern auch *screen tests* (bzw. *voice tests*) mit Serkis, Aufzeichnungen seiner Bewegungsabläufe in einem Performance-Capture-Studio, die Ausspiegelung der ›getrackten‹ Marker in Form einer einfachen Gollumfigur auf einem Vorschaumonitor und Aufnahmen von Animator*innen bei der Arbeit mit entsprechender Computersoftware. Die Figur Gollum, so legt es dieses Making-of nahe, entsteht bei weitem nicht nur an herkömmlichen, physischen Sets. Das Profilmische fungiert eher als Platzhalter. Die technische Umsetzung der Figur findet woanders statt. Für die Montagestruktur des Making-of ist bemerkenswert, dass sich trotzdem das Schuss-Gegenschuss-Prinzip nicht wesentlich verändert. Bilder von Serkis im Kunstfaseranzug auf der Motion-Capture-Bühne oder von einer digital generierten Figur auf der Bedienoberfläche einer Animationssoftware können problemlos in bestehende Schnittmuster integriert werden. Eine Suture von Produktionsansichten und Filmausschnitten findet weiterhin statt. Die Logik des ständigen Hin- und Herwechsels bleibt intakt; lediglich die Produktionsansichten haben sich verändert.

In einigen Fällen wird die jeweils zu produzierende Einstellung selbst zur dokumentarischen Produktionsansicht. Solche Einstellungen sind noch mit Indikatoren des Unfertigen übersät, die auf laufende Herstellungsprozesse hinweisen. *THE TAMING OF SMÉAGOL* liefert hierfür mehrere Beispiele. Ein Ausschnitt der Szene, in der Gollum im Zwiesgespräch mit sich selbst durch einen abgestorbenen Wald kriecht, wird mithilfe einer fast unsichtbaren Überblendung (weil durch die Kamerafahrt vorbei an einem

55 Frühe Beispiele im Korpus wären *THE VISUAL EFFECTS OF X-MEN* (2003, Robert Meyer Burnett, Dave Parker, Richard Ingber), *A.I./FX* (2002, Laurent Bouzereau), oder *WETA DIGITAL* (2003, Michael Pellerin, zu den visuellen Effekten für *THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS*).

56 Damit stellt es einen nicht unwesentlichen Diskussionsbeitrag zu einer kontroversen Autorschaftsdebatte dar: Andy Serkis behauptete im Nachgang der *LORD-OF-THE-RINGS*-Trilogie, das Erscheinungsbild der Figur Gollum sei unmittelbar auf seine Performance als Schauspieler zurückzuführen. Die Animator*innen widersprachen entschieden: Serkis' Performance hätte in vielen Fällen als Grundlage für die digitale Figur gar nicht verwendet werden können; schon die unterschiedlichen Körperproportionen hätten eine fortwährend Nach- und Neumodellierung von Bewegungen und mimischen Ausdrücken notwendig gemacht. Zum virtuellen Darsteller (»synthespian«) Gollum, der Trennungen von ehemals klar eingegrenzten filmindustriellen Arbeitsfeldern erodieren lässt, und seiner Fetischisierung durch Marketingdiskurse rund um die *LORD-OF-THE-RINGS*-Trilogie siehe Desjardins (2016).

Baumstamm kaschiert) zur unbearbeiteten Aufzeichnung vom Set geschnitten, in der nicht mehr Gollum, sondern Serkis im Lycra-Anzug über den Waldboden robbt (TC 00:08:36-00:08:42). In einer späteren Szene wird von einer noch rudimentären Gollum-Animation in derselben Szene zum Filmausschnitt überblendet; dann, wieder per Überblendung, zur noch unbearbeiteten Aufnahme mit Serkis am Set (TC 00:13:31-00:13:45). Auch eine Rangelei zwischen Gollum und den Hobbits Frodo und Sam wird erst als Aufnahme der drei Schauspieler, dann als Filmausschnitt mit der fertigen Gollum-Figur gezeigt (TC 00:26:35-00:26:41).

In der Montagelogik des Making-of bleibt diese Aufnahme vom Set weiterhin ein Geschuss. Ihr *reverse*-Moment ist nun aber auf einer anderen Ebene situiert als BTS-Bilder von geschäftigen Filmcrews. Was in *CREATING A.I.* die Ansicht des Filmsets war, ist in den Beispielszenen aus *THE TAMING OF SMÉAGOL* die unbearbeitete Kameraaufnahme. Das, was an Herstellungsvorgängen in der BTS-Aufnahme rund um den bespielten szenischen Raum zu sehen war, ist nun *innerhalb* der Kadrierung sichtbar. Von der fertig (post)produzierten Einstellung kann dieses Bild gleichwohl gut unterschieden werden, weil es etwa noch einen durchlaufenden Timecode enthält.⁵⁷ Sichtbar sind häufig auch weitere »deskriptive Metadaten« (Rothöhler 2018, S. 51–52), die den Aufnahmezeitpunkt und das Aufzeichnungsformat betreffen. *THE TAMING OF SMÉAGOL* zeigt die Kameraaufzeichnung am Set außerdem in niedriger Bildqualität, ohne Farbkorrektur und teilweise einfach als abgefilmte Videoausspiegelung auf dem Vorschaumonitor.

Was diese Bilder in erster Linie dokumentieren, ist ihre eigene Anfertigung. Im engeren Sinne ist das Gefüge aus Aufzeichnungen und Daten noch gar kein kinematografisches Bild, bestenfalls eine bildliche Rohform, die unbedingt weiterverarbeitet und mit weiteren Bildinformationen überschrieben werden muss. Die Herstellung des Filmbildes geht unverkennbar in der Postproduktion weiter (Manovich 2002, S. 303). Das hors-cadre entspricht hier deshalb keiner räumlichen Außenzone, die außerhalb der Kadrierung einer Kamera situiert wäre, denn die entscheidende Trennlinie verläuft nicht mehr entlang der Ränder der Einstellung. Eine Herstellungsebene, die man als Zuschauer*in am Schluss nicht mehr sieht, manifestiert sich hier in einer Art Baugerüst des Bildes, das schrittweise überschrieben, modifiziert, und mit immer mehr zusätzlichen visuellen Teilstücken versehen wird, die nicht mehr unbedingt auf eine Kameraaufzeichnung zurückgehen. Das, was einmal das Filmbild werden soll, ist hier eine Serie von produktionsseitigen Durchgangsstadien – ein »potenzielles Bewegtbild«, wie es Paolo Cherchi Usai (2001, S. 39) nennen würde, an dem immer noch gearbeitet wird. Auch die Fachtermini digitaler Postproduktionsarbeit unterstreichen, dass es sich hier noch nicht um eine vollständige kinematografische Einstellung handelt: Kameraaufzeichnungen von physischen Sets, die später durch computergenerierte Bildanteile ergänzt werden, heißen *live-action plates*. Es sind fotografische Einzelkomponenten, die erst nach ihrer Aufzeichnung zu filmischen Einstellungen ausgestaltet werden (Trischler 2022, S. 128, 229).

Aus der Logik des hors-cadre bleibt weiterhin der zeitliche Abstand zwischen Herstellung und Rezeption des Films erhalten. Die Produktionsarbeit, die in den unbearbeiteten Aufzeichnungen von Serkis am *LORD-OF-THE-RINGS*-Set sichtbar gemacht wird, ist dem Filmbild zeitlich vorgelagert. Wenn das DVD-Making-of per Schuss-

57 Zum Timecode und Metadaten eines Takes siehe Atkinson (2018a, S. 59, 89).

Gegenschuss-Wechselschnitt eine fertige Spielszene mit Aufnahmen von Serkis am Set durchmengt, wird wieder eine Pseudo-Gleichzeitigkeit von Produktion und Filmszene aufgebaut. Produktionsarbeit wird hier erneut verdichtet. Wieder werden einzelne Vorgänge zusammengezogen oder ganz übersprungen (zum Leidwesen der beteiligten Animator*innen), um zu suggerieren, Serkis' Spiel im Lycra-Anzug hätte unmittelbar die digitale Filmfigur Gollum hervorgebracht. Das DVD-Making-of behauptet durch seine Montage also dokumentarische Evidenz (Nichols 2016, S. 99–110). Es konstruiert eine kausale Beziehung zwischen Produktionsmoment und Filmbild. Serkis' Performance scheint das zu sein, was über mehrere Postproduktionsschritte hinweg »konstant gehalten wird« (Latour 2002, S. 72).⁵⁸

Aus Postproduktionsszenen wie in *THE TAMING OF SMÉAGOL* könnte geschlussfolgert werden, dass sich im Korpus eine Verlagerung andeutet: BTS-Aufnahmen vom Set werden mehr und mehr durch Ansichten anderer Herstellungsvorgänge ergänzt, die primär mit einer Nachbearbeitung des aufgezeichneten Materials oder der Erzeugung vollständig computergenerierter Bilder zu tun haben. Doch es wäre vorschnell, hier eine ausschließliche Konzentration auf digitale Filmarbeit am Computer zu vermuten, die erst nach den Dreharbeiten überhaupt dokumentierenswert wird. Denn tatsächlich rückt noch ein zweiter Bereich der Entstehungschronologie eines Films in den Fokus: nicht die Produktionsetappen *nach*, sondern konzeptuelle Produktionsetappen *vor* den eigentlichen Dreharbeiten, also solche Arbeitsschritte, die unter dem Oberbegriff ›Vorproduktion‹ oder ›Pre-Production‹ zusammengefasst werden.

Pre-Production

Bilder der Pre-Production sind im Making-of ein ebenso neues Register wie Vorgänge der Postproduktion, die an einer noch unfertigen Rohaufnahme vom Set nachvollzogen werden. Tatsächlich scheinen beide Herstellungsphasen in ihrer zunehmenden Integration ins Making-of zu korrelieren: Je mehr die Entstehung von computerbasierter Postproduktion thematisiert wird, desto mehr werden alle denkbaren Arten von Vorplanung ins Making-of eingegliedert.

Pre-Production wird ausführlich in Interviews thematisiert, gerne auch von Produzent*innen, die sich dadurch als kreative Initiator*innen des jeweiligen Filmprojekts gerieren.⁵⁹ Pre-Production stellt dem Making-of aber auch ein neues, nach den Referenzfilmausschnitten, Interviewansichten, BTS-Aufnahmen und den unfertigen

58 Die Art und Weise, wie das Making-of hier Serkis' Performance beglaubigt, erinnert in der Tat an das, was Bruno Latour als »zirkulierende Referenz« bezeichnet: ein zeichenhafter Verweis auf ein nicht-zeichenhaftes Phänomen, der mehrere Übersetzungsvorgänge durchläuft, dabei aber stabil bleibt. Charakteristisch für das Making-of wäre allerdings, dass es die bei Latour so wichtigen Zwischenschritte überspringt und nur mögliche Endpunkte einer Referenzkette miteinander abgleicht. Die Aussagen des DVD-Making-of zur Debatte um die Autorschaft der Gollum-Figur sind ein Beispiel dafür, wie ein Making-of durch seine Referenzbeziehungen an dokumentarischen Evidenzdiskursen partizipiert. Siehe hierzu auch den Schlussteil des vorherigen Kapitels.

59 Nach Caldwell (2008, S. 238–239) ist es symptomatisch für die (US-amerikanische) Produktionskultur der 2000er-Jahre, dass sich *studio executives* als kreative Triebkräfte inszenieren.

live-action plates nunmehr fünftes Bildregister zur Verfügung. Das beginnt mit dem Drehbuch. CREATING A.I. ist das früheste DVD-Making-of in der Auswahl, das bildfüllende Dialoge einer Drehbuchseite einblendet. Auch THE TAMING OF SMÉAGOL zeigt Drehbuchauszüge, ebenso das 70-minütige EYE OF THE STORM: FILMING THE DAY AFTER TOMORROW (2004). Selbst kürzere DVD-Making-ofs zu niedriger budgetierten Filmen arbeiten ab den 2000ern mit Einblendungen von Drehbuchdialogen, etwa FAST BREAK AT RICHMOND HIGH (2005, Jon Barbour/Gary Khammar, zu COACH CARTER [2005, Thomas Carter]), WHITEOUT CONDITIONS: THE REMAKING OF A HORROR CLASSIC (2006, Jon Barbour/Gary Khammar, zu THE FOG [2005, Rupert Wainwright]) oder LOVE CONQUERS ALL. MAKING TRISTAN + ISOLDE (2006, Amy Lowe/Paul Prischman/Charles de Lauzirika).

Hinzukommen Konzeptzeichnungen, Designskizzen und Modellbauten. Schon das Bonusmaterial zum Computeranimationsfilm ANTZ (1998, Eric Darnell/Tim Johnson) enthält einen eigenen Kurzfilm, der eine Fülle unterschiedlicher Konzeptzeichnungen der Hauptfiguren präsentiert. Auch nachfolgende DVD-Veröffentlichungen bieten zum Teil eigenständige Zusammenstellungen von *concept art*.⁶⁰ Potenziell können alle denkbaren Entwurfsobjekte, die im Vorfeld der Dreharbeiten angefertigt wurden, in ein DVD-Bonusmaterial einwandern. Gerade die Special-Edition-DVD zu PANIC ROOM veranschaulicht mustergültig die vermehrte Betonung der Vorproduktion: Eine Texteinblendung im »Pre-Production«-Menü behauptet großspurig, PANIC ROOM sei »einer der am gründlichsten vorbereiteten Filme der Geschichte«. ⁶¹ Vielfältige *concept art* wird außerdem auch direkt in Making-of-Filme integriert. So zeigt Making THE MATRIX gezeichnete Entwürfe verschiedener Sets; THE TAMING OF SMÉAGOL enthält unzählige Aufnahmen von Gollum-Skizzen, -Büsten und -Modellfiguren.

Vor allem sind es aber Storyboards, später teilweise abgelöst durch computergenerierte *pre-visualization*-Animationen (kurz »Previz«),⁶² die DVD-Making-ofs immer wieder als Sinnbild der Vorproduktionsphase aufrufen. Zum einen werden Storyboards gut sichtbar in BTS-Aufnahmen in Szene gesetzt, wenn Regisseur*innen vorgefertigte Storyboards mit ihrem Stab besprechen oder am Set selbst ein rudimentäres Storyboard-Panel für eine noch zu drehende Einstellung skizzieren. Zum anderen wandern Storyboards in die Bildmontage eines Making-of ein. CHAINSAW REDUX: MAKING A MASSACRE führt etwa in einer Szene einige bildfüllende, wenngleich eher unzusammenhängende Storyboard-Panels vor, die Regisseur Marcus Nispel (»My background is in storyboarding«) nach eigener Aussage selbst für den Film gezeichnet hatte (TC 00:34:00-00:34:12). Die Panels werden in schneller Folge und ohne weitergehende Kommentierung einblendet, wodurch sie relativ unspezifisch bleiben. Der Fokus liegt darauf, dass *storyboarding* überhaupt stattfindet, sogar für ein vergleichsweise kostengünstiges Horrorfilm-Remake. Etwas kommt also auch hier »aus dem Kopf auf das Papier«, wie es Rem-

60 Es liegt noch keine wissenschaftliche Aufarbeitung filmischer *concept art* vor. Für eine Typologie und verschiedene Arbeitsfelder aus der Sicht eines Praktikers siehe Rizzo (2015).

61 Konsequenterweise ist die Menüumgebung der PANIC-ROOM-Special-Edition nicht etwa ein diegetischer Raumausschnitt, sondern ein Computermodell des Wohnhauses, das als Kulisse in einem Filmstudio gebaut wurde.

62 Einen Überblick über gängige Prävisualisierungsverfahren bietet Willis (2016, S. 45–47).

bert Hüser ausdrückt, und ermöglicht es dem Regisseur und seinem technischen Stab »gerade dort zu arbeiten, wo man noch nicht zuhause ist« (2017, S. 106).

Der explorative Charakter des Storyboards kommt besonders dann zum Tragen, wenn die Beteiligten eine geplante Szene als besondere Herausforderung beschreiben. Zentral ist hier eine Storyboard-Szene von *CHAINSAW REDUX*, in der, anders als vorher, ein enger Bezug zwischen den gezeichneten Einstellungen, ihrer Umsetzung und dem anvisierten Endergebnis hergestellt wird. In einer geplanten Szene soll sich eine junge Frau auf der Rückbank eines Vans mit einem Revolver durch den Mund in den Kopf schießen. Der Stab des Regisseurs beschreibt die Szene als tricktechnisch anspruchsvoll: Nach dem Schuss soll die Kamera von einer Wackelfigur auf dem Armaturenbrett, an entsetzten Teenagern auf den Vordersitzen vorbei, rückwärts durch das Einschussloch im Kopf der Toten und durch die zerschossene Rückscheibe nach draußen fahren. Maskenbildner Scott Stoddard erläutert die Kamerabewegung, dazu werden Storyboards per Überblendung zu einem gezeichneten Modell der Kamerafahrt verbunden. Das Making-of »probiert« damit die geplante Szene modellhaft aus.⁶³ Special-Effects-Mitarbeiter erklären anschließend die Umsetzung des Kopfschusses (Druckluft, Kunstblut, zersplitterndes Kunstglas) anhand verschiedener Testaufnahmen. Nispel und Production Designer Greg Blair beschreiben das Donut-große Loch im Kopf des »prosthetic dummy«, durch das mit einem endoskopischen Spezialobjektiv hindurchgefilmt werden konnte. Das Making-of lässt mehrere Takes der Kamerafahrt durch das Einschussloch aufeinander folgen. Als der Bewegungsablauf endlich sitzt, bricht das Team hinterm Vorschaumonitor in Jubel aus (TC 01:02:33-01:04:20).

CHAINSAW REDUX inszeniert anhand der Kopfschuss-Dreharbeiten ein sauberes Nacheinander von Storyboard und Kameraaufnahme. Die Bilderabfolge verstärkt die typische Making-of-Erzählung von Herausforderungen, die mit kollektiver Anstrengung erfolgreich gemeistert werden (González Jr. 2008, S. 48–53). Während Vorplanung und Ausführung am Set in *CHAINSAW REDUX* allerdings noch klar getrennt waren, gleiten sie in anderen Making-ofs stärker ineinander. In diesen Fällen wiederholt sich das Muster von alternierenden Rohaufnahmen und schlussendlichem Film, wie es *THE TAMING OF SMÉAGOL* vorgeführt hatte. Nur kommt mit Storyboard oder Prävisualisierungen nun eine weitere, den Dreharbeiten zeitlich vorgelagerte Ebene der Bildentstehung hinzu.

MAKING IT HARD TO DIE (2013, Simon Firsht), ein überraschend umfangreiches Blu-ray-Making-of zu *A GOOD DAY TO DIE HARD* (2013, John Moore), zieht Previz-Animationen, BTS-Aufnahmen und Referenzfilmausschnitte in einer einzigen Komposit-Einstellung zusammen. Eine Szene des Making-of, passenderweise mit »Visual Effects« überschrieben, beginnt mit einer weitwinkligen Ansicht des Studiosets: Schutt und Trümmerteile auf dem Boden, eine lange Fensterfront aus Spezialglas, dahinter ein Greenscreen mit einem Stuntman, der an Drahtseilen unter der Studiodecke hängt. Lautes Getöse des Studiogeräts setzt ein, jemand ruft dumpfe Kommandos, diegetische Musik blendet ein, die Making-of-Kamera – offenbar ein Modell des Herstellers GoPro, unten auf dem Dolly der Filmkamera befestigt –, fährt zurück. Das Making-of überblendet zu der Previz-Animation der Einstellung: Auch hier ist eine Rückwärts-Fahrt in ähnlicher

63 Somit wäre das Making-of selbst ein Medium, in dem das charakteristische »Probehandeln« des Entwurfs stattfinden kann. Zu dieser Funktion des Entwerfens siehe Wittmann (2018, S. 33–35).

Geschwindigkeit zu sehen, während eine kleine Figur wie in Zeitlupe von draußen auf das Fenster zufliegt und neben ihr ein Helikopter zu Boden trudelt. Schnitt: wieder die laufende Aufnahme mit dem Stuntman aus der Perspektive der Making-of-GoPro-Kamera, dann ein erneuter Wechsel in die Previz-Animation. Kurz bevor die Figur durch die Glasfront kracht, wechselt das Making-of wieder das Bildregister – nun zum entsprechenden Referenzfilmausschnitt mit dem abstürzenden Helikopter –, springt daraus abermals in den entsprechenden Moment der Dreharbeiten mit dem Stuntman und daraufhin ein letztes Mal in die fertige Filmszene (TC 00:45:35-00:45:53; Abb. 14–16).

Abb. 14-16: Wechselnde Making-of-Bildregister in *MAKING IT HARD TO DIE*.





Quelle: MAKING IT HARD TO DIE, Blu-ray, Stills.

Anhand eines durchgehenden Bewegungsablaufs, hier der rettende Sprung der Hauptfigur aus einem abstürzenden Helikopter, spielt das Making-of unterschiedliche Bildregister durch. Wie in *THE TAMING OF SMÉAGOL* gehen die Produktionsansichten dabei über ein hors-cadre als Off der Kadrierung hinaus. Wieder sind die Kameraaufzeichnungen noch unfertige Filmbilder, die einer weiteren Bearbeitung bedürfen – etwa der große Greenscreen, der in der Postproduktion durch die Ansicht des abstürzenden Helikopters ersetzt wird. Parallel treten nun auch die Previz-Animationen als Modelle der geplanten Einstellung in Erscheinung. Das, was notwendigerweise den Bildern vorausgegangen ist, nämlich eine Phase des Entwerfens und des Modellierens, wird nun per Wechselschnitt mit den Filmausschnitten zu einem pseudo-simultanen Gesamtdurchlauf verschweißt. Dabei werden ephemere Materialien der Vorproduktion einerseits aufgewertet, weil ihnen das Making-of eine dauerhafte Sichtbarkeit verleiht (Pallant/Price 2015, S. 24). Andererseits werden die laufenden Revisionen, die im Arbeiten etwa mit Storyboards oder Previz-Animationen eigentlich stattfinden, eher verdunkelt als erhellt (ebd., S. 7).

Mit den ständigen Gegenüberstellungen von Entwurf und schlussendlich ausgeführter Szene hängt eine bestimmte Vorstellung zusammen, wie Anfertigungs- und Herstellungsvorgänge generell strukturiert sind. Matthias Christen bezeichnet die Vorher-Nachher-Montagen in zeitgenössischen Making-ofs als eine »analytische Dramaturgie« (2011, S. 97–98), die ihn an Erzählmuster des Industriefilms erinnert.⁶⁴ Skvirsky, die sich nicht primär mit Making-ofs beschäftigt, wird noch allgemeiner. Sie betrachtet die Erzählstruktur »vom Entwurf bis zum fertigen Produkt« als grundlegende Syntax des *process*

64 Zu Produktionsabläufen als Dramaturgie des Industriefilms siehe auch Hediger/Vonderau (2007, S. 30).

genre – also von Filmen, die, wie im obigen Exkurs erwähnt, im Wesentlichen auf prozessualen Repräsentationen von Herstellungs- und Arbeitsvorgängen fußen.⁶⁵

Making-of, Industriefilm und Filme des *process genre* folgen einer grundlegenden Auffassung über die Natur handwerklicher, industrieller und auch künstlerischer Herstellungsprozesse. Der Anthropologe Tim Ingold (2013, S. 20–21) schlägt dafür den Begriff »Hylomorphismus« vor.⁶⁶ Das Kompositum aus dem Griechischen *hylē* (= Materie) und *morphē* (= Form) bringt die Annahme zum Ausdruck, dass jedem menschlichen Schaffensakt notwendigerweise eine gedankliche Formgebung vorausgeht:

We are accustomed to think of making as a *project*. This is to start with an idea in mind, of what we want to achieve, and with a supply of the raw material needed to achieve it. And it is to finish at the moment when the material has taken on the intended form. At this point, we say, we have produced an *artefact*. A nodule of stone has become an axe, a lump of clay a pot, molten metal a sword. [...] Whenever we read that in the making of artefacts, practitioners impose forms internal to the mind upon a material world ›out there‹, hylomorphism is at work. (Ebd., Herv. i. O.)

Im hylomorphen Modell wäre ein Herstellungsakt demnach die materielle Umsetzung einer mentalen Form: zuerst der Bauplan ›im Kopf‹, dann die realweltliche Anfertigung. Ingolds eigenes Anliegen ist es, dieser Auffassung einen anderen Begriff des herstellenden Machens (im Englischen: »making«) entgegenzusetzen. Dieses andere Machen versteht er gerade nicht als Umsetzung eines vorher festgelegten Konzepts, sondern – im Anschluss an Gewährsleute wie Gilles Deleuze, Félix Guattari, Gilbert Simondon oder Karen Barad – als »morphogenetisches« Wachsen und ständiges Werden (ebd., S. 17–31).

Das Making-of indessen scheint, gerade in seiner Emphase der Vorproduktion, ausgesprochen stark an das von Ingold vehement kritisierte hylomorphe Modell anzuschließen. Ingolds »idea in mind« wird mit den Pre-Production-Materialien gar zu einem eigenständigen, nunmehr fünften Bildregister. Das DVD-Making-of statet seinen Referenzfilm mit einem schillernden Sammelsurium unterschiedlichster Baupläne, Prototypen und Blaupausen aus. Die erzählte Welt des Referenzfilms, seine Figuren und Gegenstände, mithin auch die Filmbilder selbst treten als etwas in Erscheinung, das im Vorfeld genau geplant, berechnet, geformt und designt wird, um anschließend unter Aufbietung verschiedener physischer wie digitaler Rohmaterialien zu einem audiovisuellen Artefakt fertigproduziert zu werden. Spätere DVD- und Blu-ray-Making-ofs, etwa zu *GRAVITY* (2013, Alfonso Cuarón) dokumentieren die Prävisualisierung des Films geradezu exzessiv. Produzent David Heyman knüpft rhetorisch an Ingolds Hylomorphismus an, wenn er am Ende eines gesonderten Pre-Production-Making-ofs zu Protokoll gibt: »There were changes. But for the most part, the film we previsualized is the film that you are now able to see« (TC 00:11:19).

65 Deshalb kehrt Skvirsky (2020, S. 53–54) das Verhältnis zwischen Industriefilmen und *process film* um: Für sie ist der *process film* nicht eine Unterkategorie des Industriefilms, vielmehr repräsentiert der Industriefilm eine stark institutionalisierte Variante des *process film*.

66 Ingolds Begriffswahl lehnt sich an die Aristotelische Substanzlehre an, was er aber nicht näher ausführt.

Beispiele wie die Making-ofs zu GRAVITY zeigen, wie die Zunahme von Postproduktionsbildern im Making-of mit einer wachsenden Betonung von Pre-Production-Materialien korreliert. Die gestalterische (Vor)Planung und die traditionell davon unterschiedene Ausführung, die ›Produktion‹ im engeren Sinne, sowie die daran anschließende (computergestützte) Nachbearbeitung scheinen immer stärker zu konvergieren. Gerade die Previz-Animationen nähern Pre- und Postproduktion stark aneinander an (Allison 2016, S. 180). Die herkömmliche Unterscheidung zwischen Pre-Production, Dreharbeiten und Postproduktion wird beispielsweise ausgesprochen unscharf, wenn sich Kameraleute und Regisseur*innen bei der Festlegung von Kadrierungen und Kamerabewegungen nur noch durch digital (vor)produzierte virtuelle Räume, nicht mehr über physische Sets bewegen. Kameras und Monitore, Bildaufzeichnungen und Wiedergabe gleiten apparativ ineinander – etwa wenn Kameramann Matthew Libatique im Making-of ULTIMATE IRON MAN (2010, Brad Baruh et al.) zu IRON MAN 2 (2010, Jon Favreau) auf einem Schreibtischstuhl durch ein gewöhnliches Büro voller Bewegungstracker geschoben wird, während er per Monitor auf einem Schulterstativ die Kamerablickwinkel in einer vorproduzierten, virtuellen Szenerie festlegt.⁶⁷

Beispiele wie ULTIMATE IRON MAN folgen einer hylomorphen Rhetorik: Nicht nur Gestaltungsentscheidungen wie die Einstellungsgröße einer Kamera, gleich der ganze Bildraum kann hier als virtuelle, kontrollierte Umgebung entworfen werden. Solche Erzählmuster durchziehen viele typische DVD-Making-ofs der 2000er- und 2010er-Jahre, und sie entsprechen, wie mit Ingold argumentiert werden kann, durchaus einem ideologischen Programm.⁶⁸ Dennoch gibt es in einigen Fällen auch Lücken und Abweichungen in den ansonsten so uniformen Herstellungserzählungen.⁶⁹ Im DVD-Making-of gerät ein hylomorphes Prinzip interessanterweise gerade dann an seine Grenzen, wenn es zu konkreten Abgleichen aus Pre-Production-Materialien und dem fertigen Filmbild kommt. Gewissermaßen stellt sich das Making-of in diesen Fällen rhetorisch selbst ein Bein: Durch die ständigen Gegenüberstellungen, etwa von Storyboards oder Previz-Animationen mit fertigen Filmausschnitten, provoziert es Vergleiche zwischen dem geplan-

67 Die hier zu sehenden Systeme gehen auf die sogenannte *swing camera* zurück, die zur Festlegung der Kamerabewegungen und -blickwinkel in AVATAR eingesetzt wurde (Ng 2012, S. 277).

68 Die Zunahme hylomorpher Momente im Making-of bildet ein Pendant zur realen Zunahme von Stoffentwicklungs- und Vorproduktionsmaterialien, die niemals das Stadium der tatsächlichen Realisierung erreichen. Caldwell (2023) beschreibt diese Entwicklung als exponentielles Anwachsen von *spec media*, abgeleitet vom *spec script* (*speculative screenplay*). Sowohl von professionellen Beschäftigten als auch von jungen Aspirant*innen werde zunehmend erwartet, kreative Arbeit *on spec* zu leisten. Medienunternehmen würden finanzielle Risiken der Stoffentwicklung auf diese Weise auslagern, um nur noch die gewinnträchtigsten Ideen bezahlen und überhaupt produzieren zu müssen. Das Making-of A LOVE STORY FOR THE AGES (2015, o. A.) zu THE AGE OF ADALINE (2015) bezeugt diese Entwicklung unfreiwillig. Regisseur Lee Krieger präsentiert dort ein *mood reel*, das er für den (letztendlich erfolgreichen) Pitch seiner Filmidee auf eigene Kosten vorbereitet hatte.

69 Schon Ingold (2013, S. 33–59) begreift Hylomorphismus eher als strukturierende Idee, die faktisch nicht immer eingelöst wird. Mit Beispielen aus so unterschiedlichen Bereichen wie der Paläoanthropologie (die Herstellung eines Faustkeils) oder der Architekturgeschichte (der Bau der Kathedrale von Chartres) erbringt er den Nachweis, dass das hylomorphe Prinzip eher ein idealisiertes Modell bleibt, von dem reale Anfertigungsprozesse häufig abweichen.

ten und dem schließlich realisierten Bild. Dadurch wird es möglich, immer wieder kleine Unterschiede zu entdecken. In den Worten von Nicola Evans handelt es sich um »moments that on occasion ruffle the surface of the story that this feature aims to tell« (2010, S. 598). Je enger Storyboards und Previz-Animationen mit den Filmausschnitten verzahnt werden, desto stärker fallen potenzielle Abweichungen ins Auge.

Besonders anschaulich werden diese feinen Unterschiede, wenn der Vorproduktion und Konzeptphase ein eigenständiges Making-of gewidmet wird. Solche Pre-Production-Making-ofs treten vor allem in der ersten Hälfte der 2000er-Jahre auf, wenn aufwendig ausgestattete DVD-Editionen eine kleine ökonomische Hochphase erleben. Ein prägnantes Beispiel bietet *THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN* (2003, Stephen Norrington). In einem Making-of, das ausschließlich die Erstellung von Previz-Animationen behandelt, beschreibt der VFX-Animator Kyle Robinson detailliert, wie einzelne Einstellungen, kurze Spielszenen und auch die dafür erforderlichen Sets virtuell geplant wurden. Robinson hebt vor allem die kostengünstige Funktionalität der Previz-Animationen hervor, die er, wie typischerweise auch Storyboards, vor allem in Begriffen der ›Blaupause‹ oder des ›Prototyps‹ umschreibt (Pallant/Price 2015, S. 5–8). Das Making-of zeigt computergenerierte Modelle für Sets, lässt Previz-Animationen und Filmausschnitte aufeinanderfolgen und kombiniert sie teilweise in Splitscreen-Einstellungen, sodass vorläufige Animation und Filmbild nun in einer Kadrierung parallel ablaufen.

Die Kombination beider Bildregister unterstützt hier eine klassische Vorher-Nachher-Rhetorik. Aber bei genauem Hinsehen gibt es immer wieder Punkte, an denen Previz-Animation und fertige Filmsequenz erkennbar auseinanderstreben. Im Einstiegsbeispiel des Making-of funktionieren Previz-Animation und Referenzfilmausschnitt geradezu spiegelverkehrt: Die Animation zeigt eine rudimentäre Explosion über den Häuserdächern von Venedig und schwenkt dann zu einem Mann in einem Ausguck. Die Einstellung im Film beginnt dagegen beim Mann im Ausguck und schwenkt von dort zu den einstürzenden Hausdächern. Ähnliches lässt sich in der Schlusssequenz des Making-of beobachten, die eine Einstellungsfolge in den Kanälen von Venedig durchspielt. In den Splitscreen-Bildern laufen Previz-Animationen und Filmszene nicht restlos synchron. So wurde in der Previz-Animation eine Unterwasser-Kamerafahrt durch die Schiffsschrauben eines fahrenden U-Boots geplant. Im Filmausschnitt erreicht die Kamera die drehenden Schrauben hingegen gar nicht – wohl auch, weil das Design der Schrauben zwischendurch verändert wurde. In der Previz-Animation verfängt sich die Spitze des U-Boots in einer Girlande zwischen zwei Häusern. Auch diese Idee hat es offenkundig nicht in den Film geschafft.

Was die Making-ofs mit Pre-Production-Materialien also eigentlich (und möglicherweise unfreiwillig) dokumentieren, sind alternative Varianten und nicht weiterverfolgte Möglichkeiten. Statt einer direkten Entsprechung von Entwurf und Umsetzung veranschaulichen Making-ofs, wie das Filmbild auch – oder anders – hätte aussehen können. Divergenzen treten gerade durch die Übertragung der Entwürfe aus den Medien Storyboard oder Previz-Animation in eine filmische Montage in Erscheinung. Im Making-of weisen die Unterschiede zwischen der geplanten Einstellung und der schlussendlich realisierten Filmszene demnach auf die »generative Funktion« (Wittmann 2018, S. 23) des Entwurfs- und Designprozesses zurück.

Making-ofs nach der DVD

Das Previz-Making-of zu *THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN* nimmt nur einen sehr spezifischen Aspekt in der Entstehung des Referenzfilms in den Blick. Auf der DVD-Edition von 2003 ist noch ein längeres, klassisches Making-of enthalten (*ASSEMBLING THE LEAGUE* [2004, Keith Clark]), das die komplette Produktionsgeschichte des Films abzudecken verspricht. In der zweiten Hälfte des Making-of-Korpus', also ungefähr ab Mitte der 2000er-Jahre, nehmen dagegen solche Titel zu, die eher partikuläre Produktionsbereiche fokussieren. Es gibt inhaltlich abgeschlossene Kurzfilme zu einzelnen Arbeitsfeldern, den Dreharbeiten, verschiedenen Bereichen der Vor- oder Postproduktion, aber nicht mehr zwangsläufig ein umfassendes, allgemeines Making-of.

Ab ihrer Markteinführung 2006/2007 begünstigt die Blu-ray diese Aufgliederung von Making-of-Material – vor allem durch ihre veränderte Menüstruktur. DVD-Menüs werden in technischer Hinsicht im Containerformat VOB, d.h. Video-Datei gespeichert (Distelmeyer 2012, S. 117). Blu-ray-Menüs werden dagegen in Java programmiert, was die Menge an bildlichen Informationen reduziert, die bei Ladevorgängen zwischengespeichert werden können. Die Blu-ray-Menüs wirken deshalb »schlichter« und »funktionaler« (ebd.). An die Stelle aufwendig gestalteter Menüumgebungen treten häufig nüchterne Pop-up-Schienen. Making-ofs erscheinen im Blu-ray-Menü oft als vertikale Liste oder horizontale Reihe mit Videos, die portionsweise abgespielt werden können.

Die Java-Programmierung der Blu-ray erlaubt aber auch eine neue Gleichzeitigkeit von Film und Zusatzmaterial. So können nun während des laufenden Films verschiedene Menüs eingeblendet werden, die sich häufig pyramidenförmig von einer Fußleiste nach oben ins Bild aufbauen. Über diese Menüs können Bilder, Texttafeln und Videos zugeschaltet werden, die sich in neuen Fenstern über den laufenden Film legen. Dabei kann es sich auch um zusätzliche Inhalte aus dem Internet handeln, sofern der heimische Player über die Funktion »BD-Live« verfügt, und das jeweilige Studio entsprechendes Material auf seinen Websites zur Verfügung stellt (Heller 2012, S. 71–72).

Die ineinander verschränkte Rezeption von Film und Zusatzinhalten, die das Blu-ray-Menü zu forcieren scheint, führt ein älteres Präsentationsprinzip der DVD weiter. In bestimmten Editionen war es möglich, den Hauptfilm durch das Auswählen eines Symbols zu unterbrechen und eine Making-of-Sequenz einzuspielen, bevor der Hauptfilm weiterlief. Wegweisend war dafür die DVD zu *THE MATRIX*. Über das »Follow-the-White-Rabbit«-Feature konnte der Film neunmal durch Making-of-Szenen unterbrochen werden, immer dann, wenn am rechten unteren Bildrand das Symbol eines weißen Kaninchens auftauchte (Distelmeyer 2012, S. 122–123). Ähnliche Unterbrechungen des Films durch Making-of-Sequenzen wurden anschließend auch in DVD-Editionen anderer Filme integriert.⁷⁰

Wie die Blu-ray dieses Einschubprinzip aktualisiert, zeigt die Doppel-Disc-Blu-ray von *THE COUNSELOR* (2013, Ridley Scott). Die Edition zieht gleich mehrere klassische

70 Distelmeyer (2012, S. 44) nennt als Beispiel eine Special-Edition-DVD des Films *HELLBOY* (2004, Guillermo del Toro). Der Film kann an bestimmten Stellen durch eine Making-of-Sequenz unterbrochen werden, wenn die rechte Hand der Hauptfigur als Icon im Bild eingeblendet wird.

DVD-Extras in einer, wie es auf dem Cover heißt, »unique behind-the-scenes experience« zusammen. *TRUTH OF THE SITUATION: MAKING THE COUNSELOR*, konzipiert von Ridley Scotts langjährigem DVD- und Blu-ray-Produzenten Charles de Lauzirika, besteht formal aus dem Referenzfilm in der Director's-Cut-Fassung mit einem Audio-kommentar des Regisseurs sowie insgesamt 13 abgeschlossenen Making-of-Kurzfilmen, die *THE COUNSELOR* an bestimmten Stellen unterbrechen, aber auch individuell angewählt werden können. Das Making-of-Material hat eine Gesamtlänge von einer Stunde und 18 Minuten, kann jedoch nicht als zusammenhängender Film wiedergegeben werden. Wo es bei *THE MATRIX* noch eine Trennung zwischen dem separaten Making-of-Film *MAKING THE MATRIX* im Bonusmaterial sowie neun »Follow-the-White-Rabbit«-Making-ofs als besondere *easter eggs* gab,⁷¹ bietet die *THE-COUNSELOR*-Blu-ray ein *mash-up* aus Film, Making-of und Kommentarspuren, das per Fernbedienung gesondert entwirrt werden muss, sofern man die miteinander verknüpften Inhalte isoliert ansehen will.

Die 13 Making-of-Sequenzen zu *THE COUNSELOR* beleuchten nicht die Entstehung konkreter Szenen. In den Einschüben geht es eher um übergeordnete Facetten des Filmprojektes – etwa das Drehbuch des Romanautors Cormac McCarthy im ersten Einschub oder die Dreharbeiten in Spanien und England im zweiten. Aneinandergereiht lässt sich an ihnen eine ungefähre Anlehnung an die standardisierte sechsteilige Typ-A-Struktur erkennen. Die Anordnung der Kurz-Making-ofs bleibt dabei an der Dramaturgie des Hauptfilms ausgerichtet. Die Folge ist, dass gerade die späteren Sequenzen sehr spezifische Aspekte der erzählten Welt in den Mittelpunkt stellen, etwa die Haustier-Geparden der von Cameron Diaz gespielten Figur Malinka im vorletzten, oder die Würge drahtschlinge »Bolito« im letzten Einschub.

Die Making-ofs supplementieren hier, im wortwörtlichen Sinne, diegetische Bestandteile des Referenzfilms. Dies lässt sich in den späteren Erscheinungsjahren innerhalb des Korpus' auch bei anderen DVD- und Blu-ray-Titeln beobachten. Die Zergliederung des Making-of verabschiedet zwar nicht die verschiedenen Bildregister und ihre Verknüpfungsmodalitäten, aber die verfügbaren Videos dienen nun eher einer Verbreiterung von Inhalten, die klassischerweise der innerfilmisch entworfenen Welt zuzuordnen wären. Das Diegetische schwappt hier über die Grenzen des Referenzfilms hinaus und sickert in Umgebungen wie DVD-Bonusmaterialien, aber auch in sonstige Werbematerialien oder Merchandising-Produkte ein, die vorher deutlicher von der Erzählwelt des eigentlichen Films unterschieden werden konnten.⁷² So widmen sich die Making-ofs auf der Blu-ray-Edition von *BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE* (2016, Zack Snyder) primär den Hauptfiguren (»Superman: Complexity & Truth«, »Batman: Austerity & Rage«), einzelnen Spielorten (»Batcave: Legacy of the Lair«), Fahrzeugen (»Accelerating Design: The New Batmobile«), oder der buchstäblichen Schlagkraft der Protagonisten (»The Might and Power of a Punch«). Auch wenn Ansichten der Dreharbeiten, der *concept art* oder der digitalen Postproduktion weiterhin vorkommen, steht

71 Zum Attraktionswert der versteckten DVD-Extras siehe Klinger (2006, S. 79–80) und Tryon (2009, S. 24–25).

72 Sarah Atkinson beschreibt solche Ausweitungen anhand verschiedener Beispiele als »extending cinema« (2014, S. 15–60).

unverkennbar die inhaltliche Verbreiterung des Referenzfilms im Zentrum. Seine Entstehung wird nicht aus einem technisch-apparativen hors-cadre hergeleitet, sondern aus einem filmübergreifenden, populärkulturellen Erzählvorrat.

Die Making-ofs sorgen auf diese Weise für die Rückkehr eines kommentierenden Sprechens, das einen Text immer weiter verbreitert. In dieser Hinsicht ähneln die partikularen Making-ofs zu *BATMAN V SUPERMAN* einem früheren DVD-Extra wie *THE REAL PEOPLE IN THE GARDEN*. Während der Stadtplan mit den Kurzvideos dort zwar um eine Rückbindung des Referenzfilms an die »echten« Menschen und Orte in Savannah bemüht war, und die *BATMAN-V-SUPERMAN*-Making-ofs den Film vor allem in der transmedialen Geschichte seiner Hauptfiguren situiert, sind die diskursiven Effekte durchaus vergleichbar. Beide Making-ofs lassen sich mit Volker Wortmann (2010, S. 99) als Kommunikationsvorlagen verstehen. Sie geben vor, wie das Sprechen über den Film – im Sinne seiner Macher*innen – nach dem Abspann weiterlaufen soll.

Die Verlagerung auf diegetische Erzählinhalte, die in den Making-ofs immer weiter ausgebreitet werden, hat Auswirkungen auf das übergeordnete Bild von Produktion als Rückseite. Offenkundig geht es hier nicht mehr darum, den Eindruck einer kategorisch »anderen Szene« (Bonitzer) der Produktion im Rückraum des Referenzfilms zu erzeugen. Das Außen des Referenzfilms wird tendenziell nicht mehr durch seine realweltliche Entstehung und einen faktualen Diskurs dieser Entstehung besetzt. Statt zwei changierender Seiten – hier der Referenzfilm, dort die Produktion als Rückseite dieses Films – bemühen sich die Making-ofs um eine ständige diegetische Fortsetzung des Referenzfilms. Sie stellen seine realweltliche, materielle Herstellung tendenziell zurück.

Worum es den Making-ofs der *BATMAN-V-SUPERMAN*-Blu-ray vor allem geht, ist inhaltliche Anschlussfähigkeit. Deshalb ist die relative Kürze dieser und anderer Making-ofs⁷³ möglicherweise Überlegungen geschuldet, die Sequenzen parallel zu DVD- und Blu-ray-Editionen auch über andere Kanäle und Plattformen auszuwerten. Dort können sich die kurzen Making-ofs, die primär um diegetische Inhalte kreisen, mit anderen paratextuellen Materialien zu einer dichten Erzählumgebung verbinden. Zu den neuen, alternativen Auswertungskanälen für Making-ofs gehören Videoportale wie YouTube (Atkinson 2014, S. 82–83), aber auch verschiedene Apps, mit denen DVD- oder Blu-ray-Extras auf dem eigenen Smartphone abgespielt werden können (ebd., S. 83–97; Benson-Allott 2011). Weitere Auswertungsmöglichkeiten für Making-ofs bieten digitale Downloadversionen von Filmen, die mit Extras bestückt werden können.⁷⁴ Ähnlich verfahren Video-on-Demand-Streaminganbieter, die – theoretisch – ihre Filme und Serien ebenfalls mit Bonusmaterialien ausstatten können.

73 Kürzer werden einzelne DVD- und Blu-ray-Making-ofs auch abseits großer Franchise-Filme, insbesondere in den Schlussjahren des Korpus von 2012 bis 2017. Hier entsprechen DVD- und Blu-ray-Extras teilweise unsortierten EPK-Materialien, die nicht noch einmal redaktionell bearbeitet wurden. Die Blu-ray-Ausgabe von *MAPS TO THE STARS* (2015, David Cronenberg) enthält etwa Kompilationen von Interviews mit den Hauptdarsteller*innen und Regisseur Cronenberg, die im Menü tatsächlich mit »Maps to the Stars. EPK Soundbites« betitelt sind. Eine unsortierte Aneinanderreihung von Behind-the-Scenes-Aufnahmen verbirgt sich hinter dem Menüpunkt »B-Roll« und setzt mit einer ähnlichen Titelfarte ein (»EPK B-Roll Selects«).

74 Siehe hierzu die Ausführungen von George Feltenstein, langjähriger Vermarktungschef der Katalogtitel bei Warner Bros., in Brody et al. (2017, S. 32).

Die Preisfrage der 2010er-Jahre lautete, ob ein Transfer von discbasierten Bonusmaterialien in digitale Distributionskanäle gelingen kann, und ob eine solche Sonderausstattung überhaupt nachhaltigen Anklang finden würde.⁷⁵ Streamingdienste wie Netflix, Amazon Prime, Hulu und Disney+, aber auch die Mediatheken öffentlich-rechtlicher und privater Rundfunkanbieter veröffentlichen gelegentlich Making-ofs, sowohl als Bonusmaterialien zu eigenen Programminhalten als auch in Form eigenständiger Dokumentarfilme. So stattete Netflix die Serie *THE QUEEN'S GAMBIT* (2020, Scott Frank) mit mehreren Making-ofs aus (*CREATING THE QUEEN'S GAMBIT* [2021, o. A.] und *THE COST OF GENIUS: INSIDE THE QUEEN'S GAMBIT* [2021, o. A.]), die sowohl im Streamingportal selbst als auch auf Netflix' YouTube-Kanälen verfügbar sind. Ähnlich verfährt der Streaminganbieter mit eigenen Spielfilmen, die gelegentlich kurze Making-ofs erhalten. Zudem veröffentlicht Netflix einzelne Dokumentarfilme, die sich mit der Entstehung eines Films auseinandersetzen – etwa *JIM AND ANDY – THE GREAT BEYOND* (2017, Chris Smith) zu den Dreharbeiten von *MAN ON THE MOON* (1999, Miloš Forman). Auf Netflix haben solche Making-ofs im Vergleich zur vormaligen Regelmäßigkeit der Making-ofs auf DVDs jedoch Ausnahmecharakter. Von allen großen Streamingdiensten bietet derzeit nur Disney+ systematisch Making-of-Formate als individuelle Bonusfilme oder Serien an, vor allem im Rückgriff auf die studioeigenen Katalogtitel und Archivmaterialien (Travis 2022). Andere Anbieter haben (noch) kein direktes Äquivalent zur »DVD aesthetic« (Klinger 2006, S. 61) mit ihrer wiedererkennbaren Bonusmaterialkultur entwickelt.

Die zusammengeschrumpfte Ausstattung der Blu-ray- und DVD-Editionen, die sich am Ende des untersuchten Korpus abzeichnet, kann schließlich als deutliches Signal für den schwindenden ökonomischen Stellenwert der DVD und Blu-ray gedeutet werden. Angesichts wachsender Zahlen von Film-Downloads und Video-on-Demand-Streams scheint sich die schon in den 2000er-Jahren vertretene These zu bewahrheiten, dass die DVD nur eine Durchgangsstation des Films auf dem Weg zu einer digitalen, nicht länger dinghaften Existenzform darstellt (Brookey 2007, S. 208; Quaresima 2008, S. 141; Rombes 2009, S. 31–32.). Die Auswirkungen dieser Entwicklungen auf die Erstellung von Bonusmaterialien wird dabei unterschiedlich bewertet. Auf Produzent*innenseite scheint sich die Einsicht durchzusetzen, dass die meisten Zuschauer*innen ohnehin nur maximal zehn bis fünfzehn Minuten DVD-Extras rezipieren, und sich die Erstellung längerer Zusatzinhalte deshalb nicht mehr lohnt (Trope 2011, S. 168).⁷⁶ Verleiher hingegen beklagen, dass Produktionsfirmen häufig keine professionellen Behind-the-Scenes-Aufnahmen mehr in Auftrag geben, Schauspieler*innen immer seltener für Interviews zur Verfügung stehen und Making-ofs als Werbeinstrumente zunehmend ins Hintertreffen geraten.⁷⁷ Filmkritiker*innen und Fans reagieren auf den ökonomischen

75 Dieser Punkt wird etwa von Roman Lobato aufgeworfen (Brody et al. (2017, S. 36). Streaminganbieter wie We Are Colony, der Filme für ein *pay-per-title*-Bezahlmodell mit DVD-ähnlichen Extras anbot, konnten sich nicht dauerhaft am Markt etablieren (Szalai 2015).

76 Der von Trope zitierte *marketing executive* von Twentieth Century Fox erwägt allerdings nicht, ob Zuschauer*innen mehr Zeit in DVD-Bonusmaterialien investieren würden, wenn diese ansprechender produziert wären.

77 So Lena Kettner vom Verleih Prokino; persönliches Telefonat, 12.11.2020.

Niedergang physischer Datenträger ihrerseits mit unerwartet wehmütiger Medien-nostalgie. Plötzlich werden die DVD und ihre Inhalte zu einer aussterbenden Kunstform (v)erklärt (Robinet 2018; Collins 2011; Lange 2019; See-Tho 2019). DVDs und Blu-rays werden trotz drastisch gesunkener Verkaufszahlen aber immer noch produziert – auch mit den liebgewonnenen, breit gefächerten Sonderausstattungen (Goldberg 2019).

Zersetzung und Absicherung

Produktion als Rückseite eines Films – das ist der Eindruck, den DVD- und Blu-ray-Making-ofs zwischen 1997 und 2017 insgesamt zu erzeugen versuchen. Dieses Kapitel hat nachgezeichnet, wie diese Idee von Produktion über alternierende Montagen aus fünf unterschiedlichen Bildregistern hergestellt wird. Zentral dafür sind Ausschnitte des Referenzfilms, ein erstes Register, die mit Interviews (Register 2), mit Behind-the-Scenes-Ansichten der Dreharbeiten (Register 3), mit unbearbeiteten Kameraaufnahmen (Register 4) und Materialien der Pre-Production (Register 5) kombiniert werden.

Die Verknüpfung zwischen Filmausschnitten und Bildern, die sich dokumentarisch auf die Entstehung dieser Ausschnitte beziehen, habe ich weiter oben als Suture zwischen einem Film und seiner Produktion beschrieben. Das DVD-Making-of ›vernäht‹ Filmausschnitte mit Bildern ihrer eigenen Entstehung. Analog zur Figur des Gegenschusses scheint Produktion also in einem Rückraum oder auf einer Kehrseite der jeweiligen Filmausschnitte abzulaufen. Der Effekt der ständigen Wechsel zwischen den Filmausschnitten und den dokumentierten Herstellungsvorgängen ist eine paradoxe Gleichzeitigkeit: Die Making-ofs tun so, als könnte man zwischen einem Herstellungsvorgang und seinem Ergebnis beliebig hin- und herschalten. Für Nicola Jean Evans gleicht Produktion in solchen Making-ofs einem »live process« (2010, S. 598), der dem Film, so scheint es, zeitlich gar nicht vorgelagert ist.

Bisherige Arbeiten, die das Making-of auf DVDs und Blu-rays primär als Paratext untersuchen, haben den Wechseln zwischen Filmausschnitten und dokumentarischen Bildregistern wenig Beachtung geschenkt. Paratextanalysen neigen dazu, das Making-of als eher statische Komponente des Bonusmaterials einer DVD oder Blu-ray zu betrachten, dessen eigene audiovisuelle Struktur nicht weiter erklärungsbedürftig ist. Eine wichtige Ausnahme ist ein Essay von Quaresima (2008) zur »Metamorphose« des Films durch die DVD. Quaresima sieht in der DVD-Architektur eine Dynamik am Werk, die er als ständige »Problematisierung« des Films durch seine (vermeintlich beigeordneten) Nebentexte versteht (ebd., S. 146). Anstelle einer werkhafte Absicherung des Films durch die DVD beobachtet er eher eine mediale Zersetzung. Dafür wählt er relativ drastische Beschreibungen: Er spricht etwa von einem »Zerfressen« des Films durch seine vielen Extras (ebd.),⁷⁸ oder, mit Blick auf das Making-of, von einer regelrechten »Vampirisierung« (ebd., S. 149, Übers. FH).⁷⁹ Die Ausdrücke sind nicht unbedingt abwertend gemeint. Quaresima geht es vor allem darum, einen – in seinen Augen – inhärent dekonstruktivistischen Charakter der DVD besser zu fassen.

78 »[...] les supplements finissent par ronger la matière du film [...]«

79 »[...] il [= le making-of] exploite, vampirise les composantes d'origine du film [...]«

Eine vergleichbare Dynamik lässt sich auch *innerhalb* des DVD-Making-of ausmachen. Auch dort findet eine graduelle Zersetzung des Referenzfilms statt. Das DVD-Making-of importiert massenhaft Bild- und Tonmaterial aus seinem Referenzfilm und integriert es in die eigene Montagestruktur. Das hat zur Folge, dass die vormaligen Bezüge der Filmausschnitte untereinander aufgelöst werden. Das DVD-Making-of präsentiert seinen Referenzfilm damit als eine Menge von unzusammenhängenden Fragmenten, die mit Interviews, Behind-the-Scenes-Aufnahmen oder Ansichten der Prä- und Postproduktion neu verbunden werden.

Warum aber kommt es zu den ständigen Verknüpfungen aus Filmausschnitten und dokumentarischen Bildregistern, die sich auf seine Produktion beziehen? Ich möchte dafür abschließend zwei Erklärungen vorschlagen. Ein erster Grund für die ständigen Wechsel zwischen einem Film und Vorgängen in seinem hors-cadre liegt darin, dass die Wechsel ein strukturelles Darstellungsproblem ausgleichen. Wie oben ausgeführt, ähnelt das DVD-Making-of den Erzählmustern von Filmen, die einen handwerklichen, künstlerischen oder industriellen Herstellungsablauf dokumentieren. Zugleich unterscheidet es sich von solchen Filmen – nämlich dadurch, dass es keine direkte Ansicht des fertigen Produkts liefern kann. Die sichtbare Fertigstellung eines Produkts oder das sichtbare Ergebnis eines Arbeitsvorgangs ist nach Skvirsky (2020, S. 36, 81, 85–94) ein entscheidender Moment der Filme des *process genre*: Erst die narrative Schließung, erst der definitive Endpunkt sorgt für die Faszination und das Gefühl von Befriedigung, das mit diesen Filmen häufig assoziiert wird. Auch für das Genre des Industriefilms ist das fertige Produkt der Zielpunkt, auf den die Narration unweigerlich zusteuert. In einem Film über Automobilherstellung läuft am Ende fast zwangsläufig ein Neuwagen vom Band.

Das Making-of kann dagegen eine solche Einstellung nicht ohne Weiteres anbieten. Frühere Making-ofs, etwa der im Exkurs erwähnte *DERRIÈRE LE DÉCOR*⁸⁰, enden noch im Kopierwerk, wo frische Filmkopien gezogen und für den Kinoversand verpackt werden. Auch frühe DVD-Making-ofs bemühen zuweilen noch solche Behelfsbilder. So hat Co-Regisseur David Silverman am Ende der Tour durch das Pixar-Studio, zu sehen auf der DVD zu *MONSTERS, INC.* (2001, Pete Docter), eine Filmdose mit einer frisch produzierten Filmszene dabei. Das Making-of zu *MONSTERS, INC.* verdeutlicht aber auch, dass es bei den zuvor dokumentierten Arbeitsschritten natürlich überhaupt nicht um die fotochemische Herstellung eines Filmstreifens ging. Das eigentliche Produkt ist nicht Polyester-Rollfilm, sondern eine computeranimierte Filmszene, die auf einer Leinwand oder einem Bildschirm von einem Publikum erlebt werden kann.⁸⁰

Dass sich das hergestellte Produkt nicht wie ein physischer Gegenstand filmen lässt, wird in Making-ofs der späten 2000er- und 2010er-Jahre sogar zu einem noch größeren Problem. Denn nun fällt auch das Trägermedium als provisorischer Repräsentant des fertigen Films weg. Digitale Filme sind zwar keineswegs immateriell, aber es gibt für sie kein direktes Äquivalent zum »concrete *thing*« (Rombes 2009, S. 31, Herv. i. O.) der physischen Filmkopie. Kein Making-of endet mit Bildern einer DVD oder Blu-ray, auf

80 Zum Schlingern des Produkts (Kino-)Film zwischen den ökonomischen Kategorien Ware und Dienstleistung siehe Elsaesser (2001, S. 14–16).

die ein Film gepresst wird. Und erst recht kein Making-of würde mit Ansichten einer Festplatte schließen, auf der ein DCP-Dateienpaket des fertigen Films gespeichert wird.

Jüngeren Making-ofs fehlt also die Möglichkeit, den erfolgreichen Produktionsabschluss mit einer Aufnahme des finalen Produkts zu beglaubigen. Sie können aber durch die Verknüpfung zwischen Filmausschnitt und Produktionsansicht immer wieder herausstellen, wie *einzelne* Herstellungsetappen zu konkreten, einzelnen Filmszenen geführt haben. Der ausgedehnte Entstehungsvorgang eines Industriefilms kann so zu einer Vorher/Nachher-Rhetorik verdichtet werden, ohne den Film ›als solchen‹ vollständig abbilden zu müssen. Eine Folge ist die relative Statik der Herstellungsabläufe, die tatsächlich in den dokumentarischen Aufnahmen zu sehen sind. Anders als etwa die Filme des *process genre* nach Skvirsky zeigt das DVD-Making-of zwar unterschiedliche Arbeitsbereiche, aber kaum direkte Tätigkeiten, die schrittweise zu einem sichtbaren Ergebnis führen. In DVD-Making-ofs werden Filmklappen geschlagen, Kommandos gerufen, Scheinwerfer ausgerichtet, Kameras auf Position geschoben, virtuelle Sets designt, Storyboards skizziert, Animationen durchgespielt. Es wird also eine Fülle von Einzelaktivitäten ins Bild gesetzt, deren Bedeutung für den finalen Film häufig nicht unmittelbar ersichtlich ist. DVD-Making-ofs nehmen solche Tätigkeiten eher als stark verdichtete, potenziell unübersichtliche Produktionssituationen in den Blick, die punktuell an Filmausschnitte rückgebunden werden können.

Ein zweiter Grund für das Changieren zwischen Filmausschnitten und Produktion liegt in der möglichen Destabilisierung des Films durch die DVD und ihre Bonusmaterialarchitektur. DVDs – und später auch Blu-rays – spielen mit ausgesprochen unscharfen Eingrenzungen ihres Hauptfilms. Gehört etwa, fragt Distelmeyer (2012, S. 260–261) in seiner Auseinandersetzung mit dem Paratextbegriff, eine alternative Sprachfassung originär zum Film oder nicht? Das DVD-Making-of begegnet dieser Öffnung nun mit einer erneuten *Begrenzung* des Films, und zwar mit Blick auf seine eigene Produktion. Die Produktion des Films bildet einen festen Diskurszusammenhang, der Eindeutigkeit herstellt. Die Verbindung zwischen den Filmausschnitten und den Produktionsvorgängen in ihrem hors-cadre betont immer wieder, dass der Film aufgrund bestimmter Herstellungsvorgänge so und eben nicht anders geworden ist. Ein Film wird aus seiner Produktion heraus begründet und aus seiner Produktion heraus erklärt. Die Koppelung zwischen einem Film und seinem hors-cadre durch ein Making-of lässt sich also als eine *Re-Stabilisierung* des Films verstehen, die auf seine *Destabilisierung* durch die DVD reagiert. Der Diskurs des DVD-Making-of ist in dieser Hinsicht gerade keine Infragestellung des Referenzfilms, wie es Quaresimas »Problematisierung« nahelegt. Das dokumentarische Material unterminiert den Referenzfilm keineswegs; eher stützt es sein letztendliches Erscheinungsbild.

Ein Making-of muss aber Produktion nicht zwangsläufig als Rückseite eines Films ausgeben. Als Reaktion auf das populäre DVD-Making-of sind Varianten des Making-of entstanden, die sich einem entstehenden Film ganz anders annähern – ironisch, kritisch, angriffslustig. Derartige Making-ofs stehen im Fokus des nächsten Kapitels.

3. Produktion als Intervention

DVD- und Blu-ray-Editionen des Films *SIDE EFFECTS* (2013, Steven Soderbergh) enthalten einen unscheinbaren Menüpunkt namens »Super 8 Featurette«. Dahinter verbirgt sich eine knapp dreiminütige Reportage, präsentiert im Duktus eines Wochenschaubeitrags oder eines frühen Fernseh-Making-of. Grobkörnige Filmaufnahmen zeigen Schauspieler*innen auf dem Gelände eines noblen Anwesens auf Long Island, in einem Restaurant, am Set eines Therapiezimmers oder zwischen zwei Filmstudiogebäuden. Ein Sprecher stellt die Schauspieler*innen nacheinander vor, weiß aber wenig Vorteilhaftes über sie zu berichten. Das Ensemble besteht, mit Ausnahme von Catherine Zeta-Jones, aus eitlen »Academy-Award losers«, die sich bei der Arbeit nicht besonders anstrengen. Im Gegenteil: Alle haben beim Drehen in und um New York eine ausgesprochen angenehme Zeit:

New York is an ideal setting for these ›actor people‹. The restless vitality of the paparazzi seems to charge their batteries, and set them up for another few minutes of work. [...]. The 4-star hotels, gourmet food, and personal assistants are the prize they pay for doing a job. Now, with a weak shooting under their belt, they've earned a break. But that's how it goes with ›actor people‹. And that's how it is on *SIDE EFFECTS*. (TC 00:01:56-00:02:34)

Ein kurzer Abspann verrät, dass die Featurette von einem gewissen Fletcher Munson produziert wurde. Der Name ist ein Pseudonym des Regisseurs Steven Soderbergh, das auf seine Rolle in seinem eigenen Film *SCHIZOPOLIS* (1996) zurückgeht. Interessanter als die Tatsache, dass sich Soderbergh hier einen kleinen Scherz mit seinem Stammensemble erlaubt, sind aber die formalen Ebenen der Parodie, die in die Featurette eingezogen sind. Der Voice-over liefert gerade nicht die erwartbaren Aussagen über die Mitwirkenden oder die Arbeitsatmosphäre am Set. Durchgängig bietet der Sprecher sehr eigenwillige Interpretationen der Stimmung bei den Dreharbeiten an, obwohl die verwackelten Aufnahmen seine Ausführungen nur bedingt bestätigen. Zusätzlich nimmt die Featurette erkennbar auf historische Formen des Making-of Bezug. Ein solcher Umgang setzt ein Formbewusstsein voraus, das sich mutmaßlich erst durch die Popularisierung des Making-of in den späten 1990er- und 2000er-Jahren herausgebildet hat.

Making-of-Parodien rufen wiedererkennbare Schablonen und Schemata auf. Dazu gehören vor allem die konventionalisierten Varianten des Making-of auf DVDs und Blu-rays, die im Zentrum des vorherigen Kapitels standen. Solche Schablonen sind für das Funktionieren einer Parodie elementar. Schon Michael Bachtin (1981, S. 75) hat an kultur- und literaturgeschichtlichen Beispielen gezeigt, wie innerhalb einer Parodie bestimmte gattungs- und genretypische Muster mit dem eigentlichen Text der Parodie in einen produktiven Dialog treten. Making-of-Parodien verhandeln also nicht nur die Entstehung eines spezifischen Films, sondern immer auch die Form des Making-of als solche. Das geschieht etwa, wenn sie eine Umkehrung der genretypischen Lobhudelei betreiben und abgegriffene Behauptungen (»Stars machen ihre Stunts selbst«, »Die Stadt wurde zur Hauptfigur des Films«, »Alle haben sich unglaublich viel Mühe gegeben«) gezielt karikieren.¹ Parodiert wird die Form des Making-of aber auch dann, wenn Produktionsvorgänge als *Interventionen* in den entstehenden Film dokumentiert werden. Um solche Einmischungen wird es in diesem Kapitel gehen.

Making-of-Parodien stehen, wie Parodien insgesamt, zu gattungstypischen Mustern in einem ambivalenten Verhältnis. So beobachtet Linda Hutcheon (1985), dass Parodien ihre ästhetischen Vorlagen tendenziell weiter fortschreiben. Parodien müssen ihre Vorlagen bis zu einem gewissen Grad imitieren, um sich überhaupt wahrnehmbar von ihnen absetzen zu können. In der Imitation bleiben also bestimmte Strukturen der Vorlage erhalten (ebd., S. 32, 75). Diesen eher konservativen, bewahrenden Hang der Parodie registriert auch David McGowan (2022), wenn er ironische DVD-Bonusmaterialien untersucht. Er weist nach, wie speziell bei unernsten oder falschen Audiokommentaren übliche Funktionsweisen des Bonusmaterials eher beibehalten als untergraben werden (ebd., S. 1024). Auch die *SIDE-EFFECTS*-Featurette ironisiert zwar die Images der beteiligten Stars, bricht aber nicht mit der Art und Weise, wie Filme von Steven Soderbergh häufig über seine Zusammenarbeit mit einem festen Kreis von Schauspieler*innen vermarktet werden.

In diesem Kapitel stehen Making-of-Beispiele aus den 2000er- und frühen 2010er-Jahren im Fokus, die über die eben geschilderte, restaurative Form der Parodie einen Schritt hinausgehen. Die ausgewählten Filme erlauben es, das Phänomen des zeitgenössischen Making-of nun von einer etwas anderen Seite in den Blick zu nehmen: nicht, wie im vorherigen Kapitel, ausgehend von einer Normalisierung, die sich in einer großen Menge durchschnittlicher Titel abzeichnet, sondern ausgehend von Fallbeispielen, die sich kritisch und distanzierend mit Normalisierungen der Making-of-Form auseinandersetzen.

Die leitende These lautet, dass eine solche Distanzierung dort einsetzt, wo parodistische Making-ofs eine andere Beziehung zwischen einem Referenzfilm und seinem

1 Ein Beispiel für diese Umkehrungen aus der Auswahl des vorherigen Kapitels wäre *THE MAKING OF WALK HARD*. Der Referenzfilm *WALK HARD: THE DEWEY COX STORY* (2007, Jake Kasdan) tritt selbst als Parodie von Musikbiografien auf. Die Interviewten im Making-of bekräftigen diesen Anspruch mit ähnlich freimütigen Aussagen wie der Sprecher der *SIDE-EFFECTS*-Featurette. Making-of-Parodien können als eine Reaktion auf den niedrigen kulturellen Stellenwert des Making-of gedeutet werden, aber auch, sehr konkret, als eine Folge des empfundenen Qualitätsverfalls dokumentarischer Bonusmaterialien ab den späten 2000er-Jahren (Parker/Parker 2011, S. 31–32).

hors-cadre aufbauen. Entsprechende Making-ofs entwickeln über die Kombination von Filmausschnitten und dokumentarischen Bildern der Filmentstehung keine ›Affirmation‹ des Referenzfilms mehr, wie es im vorherigen Kapitel anhand von zahlreichen DVD- und Blu-ray-Making-ofs beschrieben wurde. Dort wird Produktion vor allem als Rückseite des Referenzfilms inszeniert, um diesen Referenzfilm in seiner schlussendlichen Form zu bestätigen und symbolisch abzusichern. Die Making-ofs im vorliegenden Kapitel identifizieren Produktion dagegen mit Handlungen, die eine Legitimation und Existenz des Referenzfilms tendenziell untergraben. Sie zeigen Vorgänge, die nach wie vor während der Entstehung eines Films stattfinden, aber diesen Film in eine völlig andere Richtung lenken als ursprünglich geplant. Es können Vorgänge sein, die den Film mit anderen, alternativen Bildern konfrontieren, die eine künstlerische Idee der Filmemacher*innen in Frage stellen, oder sogar die Entstehung des Films aktiv torpedieren. Solche Vorgänge möchte ich zusammenfassend als Interventionen, d.h. als kritische Eingriffe und Einmischungen in den entstehenden Film verstehen.

Die Verbindung zwischen Produktion und Intervention wird durch eine erweiterte Auffassung des hors-cadre möglich. Die folgenden Fallbeispiele verbinden die klassische Idee des hors-cadre als extradiegetisches Off mit einer weitergefassten Konzeption, die Jacques Aumont bereits in seiner frühen Definition des hors-cadre vorgeschlagen hat. Das hors-cadre ist für ihn sowohl der Außenraum, in dem ein Film real »gemacht« wird, aber auch der Außenraum, in dem ein Film »gedacht«, »analysiert«, »bestätigt«, oder auch »widerlegt« werden kann (1985, S. 183).² Making-ofs können beide Dimensionen des hors-cadre pragmatisch kurzschließen. Die Fallbeispiele dieses Kapitels zeigen, dass ein Raum der Kritik durchaus auch der Schauplatz realer Dreharbeiten sein kann.

Neben dem Begriff des hors-cadre erfährt auch das Konzept des Dokumentarischen in den folgenden Filmbeispielen eine Ausweitung. Bislang wurde das Dokumentarische des Making-of vor allem mit seiner Fähigkeit assoziiert, Filmproduktion in den Erfahrungsraum der Filmrezeption zu übersetzen. Das Making-of macht Produktion, die dem Filmbild eigentlich räumlich äußerlich und zeitlich vorgängig ist, für ein externes Publikum greifbar und nachvollziehbar. Dadurch formuliert ein Making-of Evidenzansprüche. Es behauptet, die Entstehung eines Films zuverlässig darzustellen und nimmt für sich in Anspruch, überprüfbares Wissen über die Entstehung eines Films in Umlauf zu bringen. Die Making-ofs, die dieses Kapitel in den Blick nimmt, partizipieren jedoch an einer zeitgenössischen Diffusion des Dokumentarischen, die sich unter anderem in neuen Kombinationen aus fiktionalisierenden und faktualen Darstellungen äußert (Lipkin/Paget/Roscoe 2006). Die gemeinsame Klammer der hier diskutierten Filme ist ihre Lust an der Fälschung, an der Vorführung uneigentlicher und fingierter Situationen, Figuren und Handlungen. Dadurch wird auch die Unterscheidung zwischen einem grundsätzlich dokumentarisch operierenden Making-of und einem fiktionalen Spielfilm über das Filmemachen auf eine harte Probe gestellt. So lassen sich einige der folgenden Beispiele unter die Kategorie der *Mockumentary*³ subsumieren. Sie treten zunächst als Dokumentarfilme auf, operieren aber mit spielerischen Fälschungen und Täuschungen, die vom

2 Siehe hierzu auch ausführlicher Kapitel 2.

3 Im Deutschen sind sowohl das generische Maskulinum (»der Mockumentary«) als auch das generische Femininum gebräuchlich. Ich verwende im Folgenden die weibliche Form.

Publikum auch als solche erkannt werden sollen. Die Fallbeispiele dieses Kapitels werden zeigen, dass es dabei aber nicht zu einer vollständigen Aufhebung oder Aushebelung des Dokumentarischen im Making-of kommt.

Im Folgenden werde ich verschiedene Varianten von Produktionsinterventionen in einigen Making-of-Filmen näher beleuchten. Die Filmbeispiele verbinden die Dokumentation von Filmherstellung jeweils mit Momenten der Täuschung und des Fakes. Das erste Beispiel entwickelt daraus eine Form der Intervention, die das hors-cadre taktisch ausnutzt, um auf humoristische Weise alternative Bilder des entstehenden Films zu erzeugen (BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON). Ein zweites Making-of-Beispiel präsentiert Vorgänge, die einen entstehenden Referenzfilm derart stören, dass seine Fertigstellung am Ende ganz verhindert wird (INCIDENT AT LOCH NESS). Diese Störungen können auch zum Anlass genommen werden, nach grundlegenden Bezügen zwischen dem Making-of und der Mockumentary zu fragen – auch dort, wo ein Moment der Täuschung nur noch schwer zu lokalisieren ist (INTERIOR. LEATHER BAR. und KATE PLAYS CHRISTINE). Zum Abschluss des Kapitels wird eine dritte Variante der Produktionsintervention diskutiert, bei der die Einmischung in den Film nicht mehr im Zuge seiner Dreharbeiten erfolgt, wenn der Film als solcher noch gar nicht fertig ist. Eine Produktion im hors-cadre interveniert nun in den laufenden, scheinbar schon fertigen Spielfilm (MAKING OF).

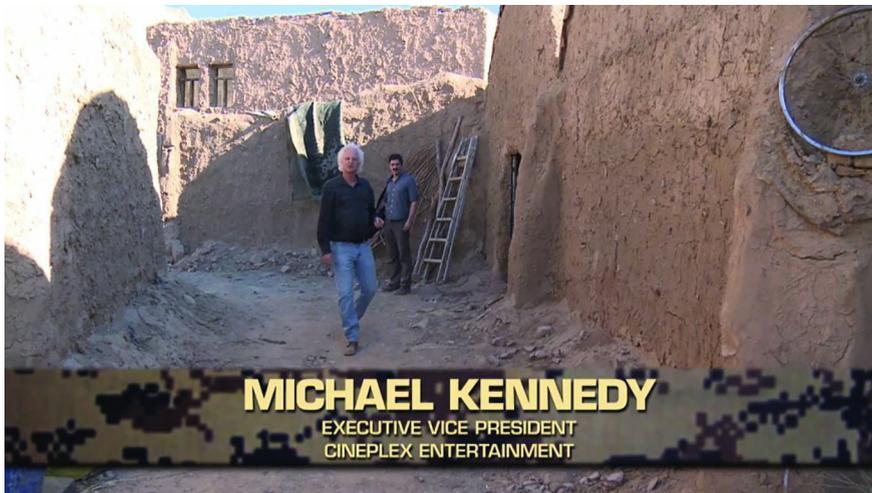
Un/angemessene Produktionsränder

»All warfare is based on deception« – mit diesem Zitat des altchinesischen Militärstrategen Sun Tsu ist BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON (2015) überschrieben. In dem 30-minütigen Film geht es in gewisser Weise um verschiedene Arten der kinematografischen Kriegsführung und Täuschung. Dreh- und Angelpunkt ist die Entstehung von HYENA ROAD (2015, Paul Gross), ein Film über eine kanadische Scharfschützeneinheit in Afghanistan. Der kanadische Experimentalfilmemacher Guy Maddin, sein Kompagnon Evan Johnson und Evans Bruder, der Sounddesigner Galen Johnson, erhielten Zugang zu den Dreharbeiten in Jordanien, weil Maddin angeblich angeboten hatte, ein Making-of zu HYENA ROAD zu produzieren. Ein solches Making-of ist aber nur ein Vorwand: Eigentlich will das Trio auf die üppigen Produktionsressourcen zurückgreifen, um an einem eigenen Experimentalfilmprojekt zu arbeiten. Doch vor Ort ist Maddin überfordert. Ungedeckte Schecks aus der Heimat, das Wüstenklima, eine Magenverstimmung und Gross' unkooperative Crew stürzen ihn in eine kreative Krise, die aus den Dreharbeiten von HYENA ROAD einen ganz anderen (Dokumentar-)Film entstehen lässt.

Diese Dokumentation bewegt sich nach wie vor im Bereich des Making-of, fängt das hors-cadre von HYENA ROAD aber grundlegend anders ein, als es gewöhnliche DVD- oder Blu-ray-Making-ofs versuchen würden. Davon ist in der Eröffnungssequenz von BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON allerdings noch nicht viel zu sehen. Auf das Sun-Tsu-Zitat folgen Aufnahmen einer Schotterpiste im Look eines abgenutzten VHS-Bandes, gefilmt durch die Frontscheibe eines fahrenden Autos – Vorbote einer digitalen »glitch aesthetics« (Marks 2015, S. 250–251), die sich durch den gesamten Film zieht. Dazukommt eine weitgehend unverständliche Off-Stimme, die Textschnipsel des antiken Geschichts-

schreibers Herodot zu zitieren scheint. Am Horizont taucht eine nachträglich ins Bild montierte Drohne mit zwei Comicaugen auf, dann erscheint der Filmtitel in rot blinkenden Lettern, gefolgt vom Untertitel »The Making of Hyena Road«. »Hi! I'm Michael Kennedy«, tönt es aus dem Off. Schnitt: Kennedy, laut Camouflage-Bauchbinde der »Executive Vice President« der Kinokette Cineplex Entertainment, schreitet durch die Kulisse eines Wüstendorfes auf die Kamera zu. »I'm in Aqabar, Jordan, on the set of Paul Gross's upcoming movie HYENA ROAD. Now, the movie is shot in Jordan, but it's actually about a group of Canadian soldiers, trying to save their lives in Afghanistan« (TC 00:01:40-00:02:00; Abb. 17). Der erwartete Schnitt bleibt aus, die Aufnahme läuft weiter. Kennedy fragt, ob der Text so in Ordnung war. Evan Johnson tritt hinter einer Häusers Ecke hervor und korrigiert Kennedys Aussprache des Drehortes (»Aqaba!« – »Aqaba... What did I say?« – »Aqabar.«).

Abb. 17: Michael Kennedys Anmoderation.



Quelle: BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON, vimeo, Still.

Eine Figur wie Kennedy gehörte bis in die frühen 2000er-Jahre zum gängigen Making-of-Stammpersonal. Sein Auftritt in BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON ist jedoch ungewöhnlich. Kennedy ist kein souveräner Sprecher, dessen Anmoderation bestimmte Szenenfolgen in Gang setzt. Seine Sätze verpuffen einfach an Ort und Stelle. Ähnlichen Leerlauf produzieren spätere Moderationen. So darf Kennedy in der letzten Szene den Abspann ankündigen, während hinter ihm Pyrotechniksprengsätze spektakulär detonieren: »So if you like what you just saw, we got a lot more coming your way! Go to the main feature screen, and then go to »Behind the Scenes«, and I'll see you there« (TC 00:28:40-00:28:52). Erneut wird nicht geschnitten, die Kamera läuft weiter und wackelt; eine Fliege schwirrt um Kennedys Kopf, die er fuchtelnd zu verscheuchen versucht. Deutlicher noch als bei seinem ersten Auftritt wird hier konkret auf den Bonusmaterialfilm auf einer DVD angespielt. Kennedy beschreibt eine Menünavigation für ein ima-

ginäres Publikum, als würde er einen Trailer für ein HYENA-ROAD-DVD-Making-of einsprechen.⁴

Mit den Auftritten der Figur Kennedy lässt sich festhalten, dass sich BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON offenkundig kaum um eine ›Suture‹ von Produktionswirklichkeit und Referenzfilm bemüht, wie es viele der bisher untersuchten DVD- und Blu-ray-Making-ofs vorführen. Das hors-cadre von HYENA ROAD, in dem Kennedy unterwegs ist, wird nicht an Filmausschnitte aus HYENA ROAD angedockt. Seine Auftritte unterstreichen eher, dass hier etwas nicht ganz zusammenpasst. Die unsicheren Nachfragen ans Team hinter der Kamera und sein Händefuchteln profanieren seine markigen Aussagen, im weiteren Sinne ebenso die Genreschablone des Blockbuster-Kriegsfilms.

Hors-cadre und Referenzfilm verhalten sich in diesem Making-of also nicht ›kongruent‹ zueinander. Sie bieten keine Anschlusspunkte, die das Making-of für fließende Wechsel von der laufenden Produktion in die fertige Filmszene (und umgekehrt) nutzen könnte. Stattdessen entstehen Friktionen zwischen hors-cadre und Film, woraus sich ein nicht unerheblicher Teil der Komik erklären lässt, die Kennedys Auftritte auslösen.

Humortheorien behandeln vergleichbare Phänomene oft unter dem Stichwort der komischen ›Inkongruenz‹. Simon Critchley (2002) erklärt den Effekt folgendermaßen: Eine soziale Gruppe muss sich zunächst darüber einig sein, wie ein Witz und eine gelungene Pointe funktionieren. Humor entsteht dann aus einer bewussten Abweichung von vergleichbaren sozialen Übereinkünften. Eine komische Erzählung baut eine bestimmte Erwartung auf, doch die Pointe darf gerade nicht den Ausgang liefern, der erwartungsgemäß eigentlich folgen müsste (ebd., S. 2–11). Soziale Konventionen, so Critchley, wirken durch den überraschenden Schluss plötzlich kontingent:

The incongruities of humour both speak out of a massive congruence between joke structure and social structure, and speak against those structures by showing that they have no necessity. [...] By producing a consciousness of contingency, humour can change the situation in which we find ourselves, and can even have a *critical* function with respect to society. (Ebd., S. 10, Herv. i. O.)

Dieselben komischen Inkongruenzen sind auch in BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON am Werk. Die Konventionen, die durchgängig als Setup für die Pointen aufgerufen werden, speisen sich aus einem geteilten Wissen zwischen Filmemacher*innen und Publikum, wie ein Making-of als DVD-Bonusfilm auszusehen hätte, welche Informationsbausteine es typischerweise enthalten würde und welche verdeckten oder offenen Wirkungsabsichten seine Produzent*innen verfolgen würden. In BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON werden implizite Übereinkünfte über ein gewöhnliches Making-of also einerseits gezielt aufgerufen, andererseits aber mit überraschenden Wendungen versehen, wodurch die Konventionen überhaupt erst als solche erkennbar werden (vorausgesetzt, Publikum und Filmemacher*innen sind einer ähnlichen Auffassung, was eine ge-

4 BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON wurde nicht auf Home-Video-Editionen von HYENA ROAD veröffentlicht. Das Projekt wird im Abspann von HYENA ROAD jedoch insofern gewürdigt, als die Namen der drei Filmemacher in den Danksagungen auftauchen. Maddins Nachname ist allerdings, ob als bewusster *in-joke* oder nicht, falsch geschrieben (›Madden‹).

lungene Making-of-Pointe ausmacht). Critchley spricht den überraschenden Wendungen darüber hinaus ein kritisch-subversives Potenzial in Bezug auf hegemoniale, soziale Ordnungen zu. Ob die humoristischen Abweichungen in *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* auch als kritische Einlassungen gegen dominante Ordnungssysteme verstanden werden können, soll an dieser Stelle noch kurz zurückgestellt werden; ich komme weiter unten darauf zurück.

BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON mobilisiert zunächst noch weitere Versatzstücke aus dem Arsenal typischer Making-of-Gestaltungsmittel, die, wie Kennedys Moderationen, zu keinem Zeitpunkt an Ausschnitte aus *HYENA ROAD* anschließen. Die Crew des Regisseurs Paul Gross richtet unterschiedliche Aufnahmen in der Dorfkulisse ein; kurzzeitig ist die Rohaufnahme eines Feuergefechts mit eingebranntem Timecode zu sehen; doch all das wird nie zu einer kohärenten Produktionserzählung des Referenzfilms verdichtet. Wenn hier überhaupt etwas auf *HYENA ROAD* verweist, sind es subtile Reminiszenzen: die Schotterpistenfahrt etwa, die den ungleich flüssiger gefilmten Prolog von *HYENA ROAD* wiederaufgreift, oder der Einsatz der unpersönlichen Sprecherstimme, deren »pseudo-intellectual gibberish« (Peranson 2015) als komische Überzeichnung eines Voice-overs in *HYENA ROAD* verstanden werden kann.⁵ Ähnlich verklausuliert ist die *HYENA-ROAD*-Referenz in der titelgebenden Person Tim Horton. Nach seiner aktiven Eishockeykarriere gründete der Sportler eine Imbisskette, die als kanadischer Marktführer im Kaffee- und Donut-Geschäft auch eine Filiale auf dem ISAF-Truppenstützpunkt Kandahar betrieb – was wiederum in *HYENA ROAD* erwähnt wird.

In dem Maße, in dem diese Referenzbeziehungen zu *HYENA ROAD* eher im Hintergrund mitlaufen, tritt die Entstehungssituation des Making-of selbst in den Vordergrund. Maddin und Mitstreiter hatten mutmaßlich zu keinem Zeitpunkt vor, ein herkömmliches Making-of zu Gross' Film zu drehen.⁶ Die Frage ist, was sie stattdessen vor Ort in Aqaba tun sollen, und Maddin trägt diese Frage als Figur in den Film hinein. Während Gross' Crew geschäftig am Set herumwerkelt, steht er in den ersten Szenen provozierend untätig herum, reitet auf einem Kamel, macht ein Nickerchen im Schatten. Sinnbild seiner Inaktivität ist eine seitliche Großaufnahme von ihm in Rückenlage, die unmittelbar auf Kennedys Aqaba[r]-Moderation folgt. Maddin liegt am Rand des Dorfsets und gibt, in der nun einsetzenden Voice-over-Spur, seufzend zu Protokoll: »Man... man, oh man. Whatever« (TC 00:02:11).

Als Sprecher ist Maddin bemüht, die teure Kriegsfilmproduktion in einem möglichst ungünstigen Licht dastehen zu lassen. Er spart aber auch nicht mit ironischem Selbstmitleid. Während die Pappkarton-Sets seiner eigenen Filme zumeist auf einen Klapptisch passten, habe Gross gleich ein ganzes Kulissendorf in die jordanischen Wüste gestellt. Für sein eigenes Catering müsse er »Lobster Garden Coupons« aus dem Mülleimer

5 Die Voice-over-Passagen werden in *HYENA ROAD* vom Nachrichtenoffizier Pete Mitchell (gespielt von Gross selbst) gesprochen. Mitchell erwähnt ebenfalls Herodot, vor allem dessen Überlieferung der Feldzüge Alexanders des Großen.

6 In Interviews beschreiben sie das Zustandekommen des Projektes in etwa so wie Maddin im Film: Sie hätten Gross und seiner Produktion ein Making-of angeboten, wollten die Möglichkeit der ohnehin stattfindenden Dreharbeiten aber für ein eigenes Experimentalfilmprojekt nutzen (Porton 2015, S. 32).

fischen, Gross dagegen lasse frische Nova-Scotia-Austern einfliegen.⁷ Gedemütigt und pleite findet sich Maddin nun an den »margins of this big budget frame« wieder, denn nach mehreren missglückten Anläufen für das beauftragte Making-of wurde er kurzerhand zum Komparsen degradiert. Weit hinten im Bild soll er einen toten Talibankämpfer mimen, die Hände in den Hosentaschen, damit seine Haut in der Aufnahme nicht zu hell wirkt.

Nicht nur das geplante Making-of, auch der eingeschmuggelte Experimentalfilm wird zu Beginn von *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* als gescheitertes Projekt inszeniert. Die Sequenz, in der sich Maddin über die finanziellen Mittel seines Landsmanns beschwert, enthält einen Versuch, das Wüstendorfset für die Fertigstellung des eigenen Experimentalfilms zu kapern. Evan Johnson hält einen tragbaren Greenscreen hinter Maddin, während dieser auf die Kamera zuläuft. Die grüne Fläche wird durch ein verschneites kanadisches Waldstück ersetzt. Doch sobald sich die Kamera zu weit von Maddin entfernt, werden an den Rändern des digital eingefügten Wäldchens die Wüstendorfkulissen sichtbar. Der Greenscreen produziert ein brüchiges Bild, das Shane Denson (2020) als »disrelated image« bezeichnen würde. Statt sich visuell nahtlos miteinander zu verbinden, fallen die Aufnahme mit Maddin und die Ansicht des Waldes markant auseinander. Maddin, mit digitalen Tools offenkundig unerfahren, gesteht: »I horribly miscalculated how big these things have to be« (TC 00:04:28).

Der Greenscreen-Quadratmeter taucht anschließend noch in weiteren, diskorrelierenden Einstellungen auf. Im Vordergrund posiert ein als Taliban kostümierter Schauspieler mit einer Panzerfaust. Hinter ihm wird das jordanische Set immer abenteuerlicher verfremdet: erst als Vulkankrater, dann als digitales Schneegestöber, als grünliche Unterwasseraufnahme mit Fischen und Luftbläschen, schließlich als Supermarktplatz in Kanada. Dort steht ein zweiter Taliban, dieses Mal mit Sturmgewehr. Er feuert wahllos ins Off, doch sein Gewehr – ein Filmrequisit? – rappelt nur, ohne echte Schüsse oder wenigstens Pyrotechnikmündungsfeuer abzugeben. Im Hintergrund hupt ein Auto.

Wie schon Kennedys Moderationstexte stehen diese auseinanderfallenden, brüchigen Bilder in einem grotesken Missverhältnis zum Referenzfilm, den Gross' und sein Team produzieren. Darin liegt, nach Critchley, eine wesentliche, subversive Dimension dieses Making-of-Humors. Die digitalen Eingriffe ziehen die Aufmachung der Komparserie ins Lächerliche, ebenso aber auch die Möglichkeiten heutiger Postproduktion ganz generell. Digitale Nachbearbeitung dient hier nicht der spektakulären Aufpolsterung der Kameraaufnahmen vom Set, stattdessen werden aktuelle Postproduktionsstandards gekonnt unterschritten.⁸ Die Einstellungen wirken unfertig und schlecht nachbearbeitet;

7 Maddins Aussagen über Gross' Produktionsressourcen lassen sich nur auf Basis von *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* kaum verifizieren. Spätestens bei der Gegenüberstellung von Fastfoodcoupons und frischen Austern können Zweifel an der Glaubwürdigkeit seiner Erzählung aufkommen, zumal die begleitenden Bilder vom Set seine Aussagen nicht uneingeschränkt belegen. Zum unzuverlässigen Erzählen qua Voice-over im Dokumentarfilm siehe Otway (2015).

8 Dies durchaus im Anschluss an Maddins eigene Experimentalfilmästhetik, die jedoch vor allem den analogen Charakter von selbstgebastelten Requisiten und Sets ausstellt (Pevere 2009).

einzelne Bildpartien passen erkennbar nicht zusammen. Mit Florian Cramer (2015) ließe sich die Greenscen-Sequenz deshalb als eine »post-digitale« Szene bezeichnen. Sie läuft einer »digital high-tech and high-fidelity cleanness« (ebd., S. 16) zuwider, also einem (Post-)Produktionsstandard, wie er eher in Gross' eigenem Film *HYENA ROAD* vermutet werden kann. Maddins, Johnsons und Johnsons Do-it-yourself-Ansatz betont dagegen ästhetische Störmomente: keine glatte Hochglanzästhetik, stattdessen eher ein »messy state of media« (ebd., S. 19). Die Szene mit den Taliban-Komparsen bringt eine tiefe Diskrepanz zwischen der Art und Weise zum Ausdruck, wie Gross auf der einen und Maddin und die Johnsons auf der anderen Seite bestimmte Figuren in ihren Filmen auftreten lassen.

In der unübersichtlichen und sprunghaften Struktur von *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* wird so ein übergeordnetes Prinzip erkennbar. Es geht bei den komischen Bezugnahmen auf den Referenzfilm *HYENA ROAD* und auf die Form des Making-of, sowohl in der Montage als auch in den eigentlichen Bildern, immer wieder um ein »Nicht-Zusammen-Passen«. Etwas fügt sich nicht nach den üblichen Erwartungen zusammen und wirkt dadurch potenziell deplatziert und unangemessen.

Für dieses Nicht-Zusammen-Passen kennen die antike Rhetorik und die Kunstgeschichte einen eigenen Begriff. Das *Decorum* bezeichnet das »Angemessene« und das »Schickliche«, klassischerweise in der Redekunst und in der Literatur. Es ist mit lateinischen Adjektiven wie *proprium* und *aptum* verwandt, ebenso mit *congruens* im Sinne von »passend« oder »ebenmäßig« (Rutherford 1994, S. 424). Eine Rede respektiert das *Decorum*, wenn sie auf verschiedenen Ebenen (Sprachstil, Länge, Zeitpunkt, Publikum etc.) »angemessen« ist. Umgekehrt produzieren Verletzungen des *Decorums* Inkongruenzen: Etwas passt nicht (zum Anlass, zum Publikum, zum Ort etc.); etwas wirkt deplatziert oder unangebracht. Nach der Antike hat das *Decorum* als ästhetisches Konzept vor allem im Spätmittelalter und der Renaissance Konjunktur. Aus der Rhetorik wird es, etwa bei Alberti in *Della Pittura* (1436), auf die angemessene Darstellung religiöser Sujets in Malerei, Architektur und Theater übertragen.⁹ Bis ins 18. Jahrhundert bleibt das *Decorum* auch für die höfische Kunst eine relevante Bezugsgröße, bevor es in der säkularen, subjektbezogenen Ästhetik des 19. Jahrhunderts »de facto bedeutungslos« wird (Thimann 2011, S. 84).

Durch das weitgehende Fehlen des Begriffs in kunst- und literaturtheoretischen Entwürfen des 20. Jahrhunderts findet das *Decorum* keinen direkten Weg in die Filmtheorie. Höchstens taucht es als Synonym für politische Angemessenheit im Film oder in Untersuchungen zum Rezeptionsverhalten historischer Kinopublika auf (Gaunson 2017). Ich möchte trotzdem davon ausgehen, dass das *Decorum* gerade für das hors-cadre als Raum komischer Inkongruenzen in einem Film wie *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* produktiv gemacht werden kann. Für diesen Konnex aus hors-cadre und *Decorum* lohnt ein erneuter Blick in die Theorie filmischer Rahmungen, die Jacques Aumont in *L'Œil interminable* anhand der Verbindungslinien zwischen Film und Malerei vorgelegt hat.

9 Alberti verwendet dabei den *Decorum*-Begriff nicht direkt, bezieht aber aus den klassischen Vorgaben für rhetorische Angemessenheit wichtige Bausteine für seine Theorie der *istoria*, der religiösen oder mythischen Geschichtsdarstellung (Mildner 1994, S. 440).

Wie im ersten Kapitel ausführlich beschrieben, identifiziert Aumont drei Grundfunktionen des Bildrahmens: das materielle *cadre-objet*, der kompositorische *cadre-limite* und das phänomenologische *cadre-fenêtre*. In seinen Ausführungen zum *cadre-limite*, also zum Bildrahmen als Eingrenzung eines visuellen Feldes, unternimmt Aumont (2007, S. 124) einen kurzen Exkurs zum Decorum der Renaissancemalerei. Er begreift die Idee der angemessenen religiösen Bildkomposition als historische Alternative zu Kunsttheorien à la Rudolf Arnheim, die eine ausgewogene Komposition primär aus allgemeinen perceptiven Veranlagungen des Menschen herzuleiten versuchen. Das Decorum des Spätmittelalters und der Renaissance dagegen – hier führt Aumont explizit die Darstellungsregeln christlicher Bildmotive als Beispiel an –, basiere auf einer formalisierten *Bildrhetorik*: »Das Bild ›spricht‹, es stellt sein Decorum zur Schau, seine symbolisch korrekte Komposition; der Rahmen als Begrenzung produziert diese Rede« (ebd., S. 125, Übers. FH).¹⁰ Das Signifikat dieses Diskurses sei einerseits in der Bildkomposition des Künstlers aufgehoben, der im Werk selbst nicht mehr anwesend ist. Andererseits müsse die Aussage des Bildes durch die Betrachter*innen ebenfalls von außen, d.h. gemäß der ›äußeren‹ Kriterien des Decorums entschlüsselt werden. Aumont schlussfolgert, dass der Sinngehalt des Bildes also in einem diskursiven Außenraum festgelegt und gleichermaßen in einem diskursiven Außenraum gelesen wird. Ein solcher Außenraum werde unweigerlich von jedem (gerahmten) Bild erzeugt (ebd.). Diesen Raum bezeichnet Aumont hier als *hors-cadre*.

Aumont löst das *hors-cadre* in dieser Argumentationslinie aus einer rein filmtheoretischen Ausrichtung. Er begreift es als diskursives Gegenstück zu innerbildlicher Komposition *per se*. »*Hors-cadre*« steht nun für ein prinzipielles Jenseits des Rahmens, ohne eine privilegierte Bindung an filmische Bilder und ein filmspezifisches Off. Die Idee des *hors-cadre* als Ort, an dem die Angemessenheit oder Unangemessenheit einer Darstellung, ihre Übereinstimmung mit etablierten Normvorstellungen oder ihre gezielte Abweichung beurteilt werden kann, lässt sich aber auch sehr konkret auf filmische Bilder übertragen. Hier kommt das Making-of wieder ins Spiel.

Das Making-of wurde in dieser Studie bislang als filmische Form verstanden, die das *hors-cadre* eines anderen Films wieder in ein filmisches Bild setzt. Das *hors-cadre* wird dadurch selbst zum Gegenstand eines Films, aber, und das ist wichtig, eines anderen, zweiten Films: des Making-of. Das *hors-cadre* trat in den bisherigen Making-of-Beispielen vor allem als extradiegetischer, technisch-apparativer Außenraum in Erscheinung. Dieser Außenraum kann aber auch, im übertragenen Sinne, als Terrain einer diskursiven Auseinandersetzung mit den Bildern des anderen Films genutzt werden. Das Making-of würde sich dementsprechend zu seinem Referenzfilm in einer bestimmten Art und Weise ›positionieren‹ oder sich ihm gegenüber ›verhalten‹ – zum Beispiel, indem es den Referenzfilm genau mit solchen Produktionsansichten konfrontiert, die für das verfilmte Sujet erkennbar unangemessen und unpassend wären.

Der Film BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON findet bildliche Entsprechungen für ein solches *hors-cadre*, und zwar praktischerweise gerade dort, wo ein realer Film, nämlich HYENA ROAD gedreht wird. Komische Inkongruenzen in diesem Außenraum ste-

10 »[L]e tableau ›parle‹, exhibe son décorum, sa composition symboliquement correcte; le cadre-limite est l'opérateur de ce discours.«

hen gleich in einem zweifachen Bezug: zum einen zu dem, was für die Darstellung heldenhafter Scharfschütz*innen im Afghanistan-Einsatz (aus politisch rechtskonservativer Sicht) angemessen wäre;¹¹ zum anderen zu dem, was ein Making-of üblicherweise an Produktionsbildern und -erzählungen zusammentragen würde, um ausgeblendete Herstellungsvorgänge möglichst akkurat an Szenen des Referenzfilms anzudocken.

Das Making-of *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* verbindet einen Diskursraum des hors-cadre, wie ihn Aumont beschreibt, also mit dem bisher behandelten hors-cadre als produktionsseitiges, extradiegetisches Außen. Bei Maddin und den Johnson-Brüdern wird der Diskursraum des hors-cadre zu einem begehbaren, realen Schauplatz, buchstäblich »on the margins of this big budget frame«. Die Brüche des Decorums ergeben sich aus Handlungen in diesen Randzonen, die *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* als Randzonen der Produktion von *HYENA ROAD* in Szene setzt. Michael Kennedys Auftritte als Moderator eines Pseudo-Making-of wären eine Variante dieser Bespielung des hors-cadre. Im Verlauf des Films erproben Maddin und die Johnsons aber noch andere komische Rahmeneffekte, die weitgehend auf gesprochene Worte verzichten und stärker die unmittelbare Nähe zu den laufenden Dreharbeiten suchen.

Maddin leitet dieses Vorgehen mit einer fiebrigen Aneignungsfantasie ein. Nachdem das zugesagte Making-of und der heimliche Experimentalfilm vorerst geplatzt sind, sinniert er, immer noch auf dem Rücken liegend: »Smoldering filmmaker carrion, delirious and laid low in my cinema afterlife, all I can do is dream of taking Paul's sets and actors for myself, gratis, and shoot my very own ultimate war movie cine essay – a formally radical, ill-tempered retort to Paul's digestible adventurism« (TC 00:05:54-00:06:18). Nach einer Überblendung färbt sich die Aufnahme unvermittelt schwarzweiß. Kratzer wie auf einem analogen Filmstreifen flimmern durchs Bild. Vereinzelt Männer in Taliban-Kostümierung stehen verloren in der Wüstenlandschaft, binden sich den Turban neu, kratzen sich an der Nase. Ebenso kontrastreich wie das Bild ist die Tonspur: keine Musik oder Dialoge, nur Geräusche mit Tonquellen im Bild, aber so scharf akzentuiert wie die Wolken vor dem fast schwarzen Himmel. Kaum merklich setzt Ragtime-Musik ein, während Männer in kanadischen Uniformen unbeholfen einen Berghang hinabklettern. Scharfschützen gehen im Sand auf Position. Dann ein schneller Zoom auf einen Talibankämpfer mit Raketenwerfer. Ein Geschoss zischt durch die Luft und explodiert neben den Scharfschützen. Sie fallen hintenüber auf dicke Stuntmatten, die an einer vorher abgesprochenen Position aufgebaut wurden.

Der Schluss dieser Szene rückt Gross' Filmcrew neben den Schaumstoffmatten ins Bild. Auch in nachfolgenden Szenen, die aus mitgefilmten Dreharbeiten zusammengesetzt sind, gibt es punktuelle Hinweise auf die tätige Filmcrew an den Rändern des Bildes. Häufig sind es Situationen, in denen Bewegungen unfreiwillig komisch aussehen, Produktionstechnik nicht funktioniert, oder die Dreharbeiten kurz unterbrochen werden müssen. Komische Inkongruenz ergibt sich jeweils aus dem Missverhältnis zwischen den martialischen Handlungsabläufen in Gross' Inszenierung und ihrer profilmischen

11 Rezensionen zu Gross' Film waren eher durchwachsen. Bemängelt wurde unter anderem die Darstellung des Afghanistan-Einsatzes als überzogene »militaristische Fantasie« mit fadenscheinigen pazifistischen Zwischentönen (Dillard 2016).

Banalität. Beides trifft exakt an den Rändern der HYENA-ROAD-Aufnahmen aufeinander.

BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON greift diese schmale Trennlinie immer wieder auf, um den »digestible adventurism« von HYENA ROAD mit dokumentarischen Bildern zu konfrontieren, die für das Genre des Referenzfilms wie für das Standardformat des Making-of bewusst unpassend wirken. Ein solches ästhetisches Programm der Produktion als Intervention ist für ein Making-of der 2000er- und 2010er-Jahre ungewöhnlich. Doch für die vorgeführte Art und Weise, ein hors-cadre als komische Randerscheinung zu inszenieren, gibt es einen historischen Vorläufer.

Exkurs 2: Making-of, 1971

1970 erschienen gleich drei Filme des englischen Hammer Studios, in denen Christopher Lee die Rolle des Vampirs Graf Dracula verkörpert. TASTE THE BLOOD OF DRACULA (1970, Peter Sasdy) und SCARS OF DRACULA (1970, Roy Ward Baker) wurden in England gedreht. Lees dritter Dracula-Auftritt im Filmjahr 1970 wurde dagegen unter dem schlichten Titel COUNT DRACULA in Spanien produziert. Regie führte Jesús Franco. Der katalanische Experimentalfilmemacher Pere Portabella durfte die Dreharbeiten mitfilmen. Aus seinen Aufnahmen entstand der Film CUADECUC, VAMPIR, der 1971 in Cannes uraufgeführt wurde.

Portabella wird der »Escuela de Barcelona« zugerechnet, deren Avantgardekinema eine Abgrenzung vom franquistischen Kulturbetrieb bemüht war (Galt 2010, S. 493). CUADECUC, VAMPIR fällt aus den Filmen der »Schule von Barcelona« allerdings deutlich heraus. Der Film folgt im Wesentlichen dem Aufbau von Francos Dracula-Film: Der Anwalt Harker reist nach Transsylvanien, trifft Graf Dracula in einem alten Schloss, wähnt sich in einem Alptraum von drei aufreizenden Vampirbräuten überfallen und kommt in einem Londoner Sanatorium unter der Obhut des Psychiaters Van Helsing wieder zu sich. Dracula sucht Harkers Verlobte Mina in England heim und verwandelt ihre Freundin in einen Vampir. Harker reist mit Verstärkung zurück zum Schloss, pfählt Draculas Bräute und kann schließlich auch Dracula töten.

Bis auf Draculas Tod sind alle diese Momente auch in CUADECUC, VAMPIR enthalten. Portabella und sein Kameramann Manuel Esteban drehten Francos Inszenierung mit ihrer eigenen 16mm-Kamera einfach mit. Dass beide Filme trotzdem keineswegs deckungsgleich sind, ist einigen markanten Differenzen geschuldet. Neben dem grobkörnigen, schwarzweißen Filmmaterial von Estebans Kamera gehört dazu das weitgehende Fehlen von Originaltönen. Dialoge, Geräusche und Filmmusik aus Francos Dracula-Film sind durchgängig nicht zu hören. Stattdessen unterlegte der Komponist Carles Santos den Film mit einer experimentellen, größtenteils atonalen Tonspur aus zeitgenössischen Geräuschen: Pressluftschlämmer, startende Flugzeuge, eine elektrische Orgel, eine springende Schallplatte.

CUADECUC, VAMPIR tritt damit wie eine differente Wiederholung von Francos COUNT DRACULA auf, ohne ein einfaches Remake zu sein. Portabellas Film dupliziert das Horrorfilmprojekt, nähert sich immer wieder der originalen Inszenierung an, um sich dann wieder graduell von ihr zu entfernen. Damit hält ein neues Element Einzug in den Film;

und an diesem Punkt wird das hors-cadre in Portabellas Film relevant. Estebans Kamera verdoppelt zunächst die Positionen von Francos Kameramann Manuel Merino, bewegt sich aber, zumeist mit wackeliger Handkamera, auch in alternative Sichtachsen. Durch diese abweichenden Kamerastandpunkte ändert sich der Bildausschnitt auf die gerade laufende Szene, sodass an den Rändern des szenischen Raumes Dinge ins Bild hineinragen, die Merinos Kamera sorgsam meidet. Mehrmals tauchen Studioscheinwerfer plötzlich neben den Figuren Harker und Dracula auf. Harker klettert in einer Szene hastig durch ein Schlossfenster, das sich in der Perspektive von Estebans Kamera aber als Öffnung in einer flachen Sperrholzwand herausstellt. Eine offensichtliche Studiokonstruktion ist auch der Draht, an dem eine Fledermausattrappe über die Köpfe der Darsteller*innen gezogen wird. In anderen Szenen spielt Portabella sogar noch offensiver mit anachronistischen Einbrüchen der Produktionsrealität von 1969 in die Diegese des Dracula-Films. Bevor Harker vom Kutscher vor Draculas Schloss abgesetzt wird, lässt Portabella mehrmals einen Ford durchs Bild fahren. Nach einer halben Stunde Filmlaufzeit schneidet er unvermittelt auf einen modernen Schnellzug, der an der Kamera vorbeirast.

Je weiter CUADECUC, VAMPIR voranschreitet, desto stärker drängt das produktionsseitige hors-cadre des Films COUNT DRACULA ins Bild. Dieses Außen ist bei Portabella kein kreativer Raum, in dem künstlerische Visionen entworfen und in die Tat umgesetzt werden. Gezeigt wird vor allem eine Produktionsarbeit, die Mitarbeiter*innen der unteren Ränge verrichten. Zu Beginn nebelt ein Mann mit einem Rauchkanister ein Waldstück ein; später zeigt Portabella mehrmals einen anderen Mann mit einer Art Ventilator-Spule, die künstliche Spinnweben auf Requisiten, Kulissen und Christopher Lee in seinem Dracula-Sarg verteilt (Abb. 18). Erst in der zweiten Hälfte des Films tauchen eine Dollykamera, ein Sucher oder eine beschriftete Filmklappe zwischen den Spielszenen auf. Die Kamera emanzipiert sich hier von der Dracula-Spielhandlung und beginnt, auf eigene Faust die Produktionsräume jenseits der Kadrierungen von Francos Team zu erkunden. Sie mäandert durch weite Studioflure, an aufgereihten Stellwänden entlang, erhascht die Darsteller*innen beim Rauchen in Drehpausen, beim Proben oder Warten auf die nächsten Takes.

Stephen Marsh schlägt in seiner Lektüre des Films vor, die Figur des Vampirs auf das Verhältnis von Francos COUNT DRACULA und Portabellas CUADECUC, VAMPIR zu übertragen. Portabella »vampirisiere« COUNT DRACULA und hefte seinen eigenen Film wie einen »Parasit« an Francos Film, schreibt Marsh (2010, S. 553), womit er unbewusst an die im letzten Kapitel erwähnten Bemerkungen zur Ontologie des DVD-Making-of bei Quaresima anschließt. Marsh begreift den parasitären Charakter von CUADECUC, VAMPIR allerdings weniger als Dekonstruktion oder reflexiven Kommentar.¹² Vielmehr sei der Film als »Supplement« im Sinne Jacques Derridas zu verstehen, worauf schon der Titel hindeute: Der katalanische Ausdruck »cua de cuc« bedeutet einerseits »Wurmschwanz«, bezeichnet andererseits aber auch die übriggebliebenen, unbelichteten Einzelbilder am Ende einer Filmrolle. Portabellas Film sei dementsprechend der exzessive Überschuss und ästhetische Überhang der Produktion von COUNT DRACULA: ein Supplement sowohl

12 Für eine solche Lesart des Films siehe Canet (2018, S. 15–17).

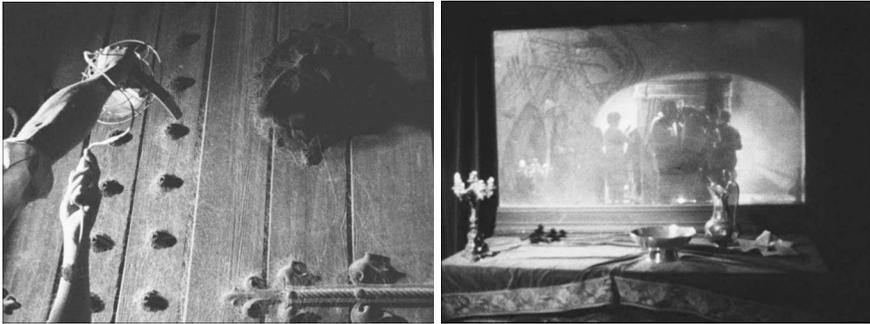
im Sinne einer Ersetzung als auch einer Vervollständigung (ebd., S. 553).¹³ Diese Doppelgestalt des Supplements geht unmittelbar auf Derridas Interpretation der Schrift in Jean-Jacques Rousseaus *Essai sur l'origine des langues* zurück. Derrida schreibt dort: »Das Supplement fügt sich hinzu, es ist ein Surplus; Fülle, die eine andere Fülle bereichert [...]. Aber das Supplement supplementiert. Es gesellt sich nur bei, um zu ersetzen. Es kommt hinzu oder setzt sich unmerklich *an-(die)-Stelle-von*« (1983 [1967], S. 250, Herv. i. O.). Marsh versteht *CUADECUC, VAMPIR* in diesem Sinne als eine ›fortsetzende Ersetzung‹ des Films *COUNT DRACULA*.

Aus der Perspektive des *hors-cadre* kann Marshs Argument noch einen Schritt weitergedacht werden. Der Supplement-Charakter von *CUADECUC, VAMPIR* wird wesentlich durch die Abweichungen vom Bildmaterial des Franco-Films erreicht. Und diese Abweichungen werden gerade in Ansichten des Filmteams im *hors-cadre* manifest. Die laufende Produktion von *COUNT DRACULA* ist in den Bildern von *CUADECUC, VAMPIR* eine buchstäbliche Randerscheinung: Filmtechnik und Crew tauchen in den visuellen Grenzbereichen der bespielten Räume auf, die Estebans Kamera visuell in profilmische Studio- und Setumgebungen verlängert. Die »andere Szene« (Bonitzer) der realen Filmproduktion führt bei Portabella eine phantomhafte Schattenexistenz – und zwar nicht nur, weil das Schwarzweiß und die tonlosen Dialoge an die Vampirfilmklassiker des Stummfilms erinnern, wie Jonathan Rosenbaum (2010, S. 128) notiert. Denn während die Darsteller*innen von *COUNT DRACULA* meistens gut ausgeleuchtet den Bildvordergrund ausfüllen, verbleibt das Filmteam schemenhaft im Halbdunkeln. Mal lauert irgendwo in den Kulissenbauten noch ein Produktionsassistent, den Estebans Kamera flüchtig neben der eigentlichen Szene erfasst; mal ist für Sekundenbruchteile das Kamerateam hinter spinnwebenverhangenen Requisiten zu sehen. Portabella verschaltet diese Inszenierung des *hors-cadre* von *CUADECUC, VAMPIR* sogar direkt mit Motivbausteinen der literarischen Vorlage. Nur wenige Filmminuten nach der Szene, in der Harker feststellen muss, dass sein Gastgeber kein Spiegelbild hat, folgt eine erste Frontalansicht von Francos Team, just in jenem Spiegel, der vorher kein Bild von Dracula zurückgeworfen hat (TC 00:22:15; Abb. 19).

Ein Spiegelbild wird auch in der letzten Szene wichtig, die eine Art Epilog konstituiert. Anstelle der erwartbaren Dreharbeiten zu Draculas Tod ist der Darsteller Lee, ohne Kostüm und Make-up, in seiner Garderobe zu sehen. Er liest die letzten Sätze aus Bram Stokers Roman vor und kommentiert die relative Kürze von Draculas Ableben, ohne näher auf den Film *COUNT DRACULA* einzugehen. Portabella leitet diese Vorleseszene, in der zum ersten Mal synchroner On-screen-Ton zu hören ist, mit einem langsamen Schwenk ein. Verschiedene Profilansichten von Lees Gesicht geraten sukzessive ins Bild, bis die Kamera schließlich herauszoomt und Lee auf einem Stuhl vor mehreren großen Garderobenspiegeln zeigt, die sein Profil in verschiedene Richtungen vervielfältigen.

13 Deziert kein Supplement war *CUADECUC, VAMPIR* dagegen für den Home-Video-Vertrieb von Francos Film. Wie Jonathan Rosenbaum (2010, S. 128) berichtet, weigerte sich Portabella standhaft, seinen Film als Bonusmaterial für eine *COUNT-DRACULA*-DVD zur Verfügung zu stellen.

Abb. 18–19: Die erste Einstellung der leitmotivischen Spinnweben-Ventilator-Spule (links), das Filmteam als schemenhafte Reflexion in einem staubigen Spiegel (rechts).



Quelle: CUADECUC, VAMPIR, DVD, Stills.

Dem Fehlen von Draculas Spiegelbild in *COUNT DRACULA* steht hier die maximale Vermehrung von Lees Spiegelbildern in der Garderobe gegenüber. Daraus entwickelt CUADECUC, VAMPIR eine spezifische Bildanordnung, die Gilles Deleuze (1997b) als »Kristallbild« bezeichnen würde. Das Bild des lesenden Lee wird durch eine Spiegelkonstruktion mehrfach verdoppelt, die erst nachträglich als Reihe von nebeneinanderstehenden Spiegeln zu erkennen ist. So zersplittert Lees Gesicht in der durchlaufenden Schwenkeinstellung in mehrere Ansichten, ähnlich wie ein Lichtstrahl, der durch einen Kristall gelenkt wird. Deleuze interessiert sich für solche Spiegelmomente im Film, weil hier kurzzeitig nicht klar ist, welche Ansicht dem »aktuellen Bild« der Person vor dem Spiegel, und welche Ansicht der Reflektion im Spiegel, d.h. einem »virtuellen Bild« entspricht. Bei dieser filmischen »Koaleszenz« handelt es sich zwar weiter um zwei verschiedene Ebenen, die aber um einen Punkt der Ununterscheidbarkeit kreisen, an dem sie sich gegenseitig den Pol des »Aktuellen« und des »Virtuellen« zuweisen. Deleuze (ebd., S. 95–98) nennt Orson Welles' *CITIZEN KANE* (1941) und *THE LADY FROM SHANGHAI* (1947) als Beispiele, in denen konkrete Spiegelszenen die handelnden Figuren in ein Kaleidoskop unterschiedlicher Ansichten vervielfachen.

Zentral für Deleuze ist die Ununterscheidbarkeit, die im Zusammentreffen von aktuellen und virtuellen Bildern eintritt. Es handelt sich dabei aber nicht um eine Egalisierung von Unterschieden, und auch nicht um den Wegfall der Differenz zwischen Realem und Imaginärem, wie Deleuze mit Nachdruck betont:

Das Kristallbild oder die kristalline Beschreibung besitzt zwei Seiten, die *nicht* miteinander zu vermengen sind. Die Vermengung von Realem und Imaginärem ist nämlich ein simpler Tatsachenirrtum und beeinträchtigt keineswegs ihre Unterscheidbarkeit: die Konfusion stellt sich einzig und allein »im Kopf« des Betreffenden ein. Die Ununterscheidbarkeit dagegen ist eine objektive Illusion; sie *verhindert zwar nicht die Unterscheidung der beiden Seiten, wohl aber ihre Zuordnung*, wobei jede Seite die Rolle der anderen innerhalb einer Relation einnimmt, die man als reziproke Voraussetzung oder als Umkehrbarkeit bezeichnen kann. (Ebd., S. 96–97, Herv. FH)

In den Kristallbildern, die Deleuze beschreibt, können also weiterhin zwei Seiten des Bildes unterschieden werden. Doch es ist nicht mehr möglich, sie eindeutig dem Pol des Aktuellen oder dem Pol des Virtuellen zuzuordnen. Beide Bilder können in Bezug aufeinander die Position des Aktuellen oder des Virtuellen einnehmen.

Der Epilog kann zunächst als Kristallbild in Bezug auf die Figur Lee/Dracula bestimmt werden. Den zwei Seiten, von denen Deleuze spricht, entsprechen die zwei Seiten von Lees Körper: Lee einmal als die Figur Dracula, Lee aber auch als Schauspieler, der diese Figur in einer spanisch-englischen Koproduktion darstellt. Abstrahiert von Lees Körper wird jedoch auch ein allgemeines Prinzip erkennbar, das Portabellas Film insgesamt strukturiert. *CUADECUC, VAMPIR* kann als Variation der zwei Seiten eines Kristallbildes verstanden werden, die sich zwar voneinander trennen lassen, aber immer wieder zu Momenten einer Ununterscheidbarkeit zusammenlaufen. Das hors-cadre von *COUNT DRACULA* wäre dann nicht länger das, was in Marshs Lektüre zum Supplement erhoben wird, sondern das, was systematisch zur Herstellung von Ununterscheidbarkeitsmomenten genutzt wird. Die »kristalline Beschreibung« in *CUADECUC, VAMPIR* resultiert aus der Koaleszenz einer Wirklichkeit der filmischen Dracula-Produktion und einer Wirklichkeit der filmischen Dracula-Fiktion. Es ist möglich, beide Seiten visuell zu unterscheiden: Die Spinnweben-Ventilator-Spule gehört zweifellos zum Bereich der Produktion, ebenso wie die Lichtstative und der Ford, während die Mehrzahl der handelnden Figuren eher dem Bereich der Dracula-Diegesen zuzuschlagen wäre. Der Ununterscheidbarkeitspunkt in *CUADECUC, VAMPIR* liegt, wie in Deleuzes Ausführungen, deshalb in der Frage, welcher dieser Bereiche nun in Bezug auf den anderen eher dem »aktuellen« und welcher dem »virtuellen« Bild entspricht. Aus der Perspektive der Dracula-Fiktion wird die Produktion zum virtuellen Bild, das als phantomhaftes hors-cadre in *CUADECUC, VAMPIR* ständig neben den Bildern von *COUNT DRACULA* mitläuft. Aus der Perspektive der Produktion hingegen wird der Dracula-Film zum virtuellen Bild, das sich nicht minder geisterhaft in den profilmischen Studioumgebungen manifestiert. Beide Zuordnungen sind denkbar; beide Ebenen können in Deleuzes Begriffen als aktuell und virtuell in Bezug aufeinander bestimmt werden.

Die Qualität des Films *CUADECUC, VAMPIR* besteht darin, diese Ununterscheidbarkeit über 70 Minuten Laufzeit aufrechtzuerhalten und daraus die Möglichkeit abzuleiten, beides zugleich zu sein: der Dracula-Film ebenso wie eine Dokumentation der Produktion des Dracula-Films. *CUADECUC, VAMPIR* interpretiert die Vorgänge im hors-cadre also gerade nicht als Rückseite des Referenzfilms *COUNT DRACULA*, wie es in typischen DVD-Making-ofs zu beobachten ist. In Portabellas Making-of ist eine eindeutige Zuordnung von Vorder- oder Rückseite im Hinblick auf Filmproduktion und Referenzfilm nicht möglich. Interessanterweise beschreibt auch Deleuze die Austauschbeziehungen zwischen Aktuellem und Virtuellem im Kristallbild mit den gleichen Begriffen: »[I]n der Tat gibt es kein Virtuelles, das nicht durch Bezug auf das Aktuelle aktuell würde, während dieses innerhalb derselben Beziehung virtuell wird: wir haben es hier mit vollständig umkehrbaren *Vorder- und Rückseiten* zu tun« (ebd., S. 97, Herv. FH). Hors-cadre und Dracula-Film weisen sich gegenseitig beide Positionen zu. Dieses Wechselspiel können sie aber wiederum nur innerhalb des ästhetischen Rahmens entfalten, den *CUADECUC, VAMPIR* absteckt. Portabellas Beitrag zur Formgeschichte des Making-of ist damit nichts weniger als der Versuch, ein veritables »Making-of-Zeitbild« zu produzieren.

Hors-cadre-Taktik

Guy Maddin und Evan Johnson geben an, erst nach den Dreharbeiten in Jordanien von der Existenz von *CUADECUC, VAMPIR* erfahren zu haben (Adams 2015). Aber beide räumen ein, dass es offensichtliche Parallelen zwischen ihrer Arbeit und Portabellas Film gibt. Damit bestätigen sie, was auch der Filmkritik aufgefallen war. Nicholas Rapold (2015) bezeichnet *CUADECUC, VAMPIR* als expliziten Vorläufer zu *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON*; Mark Peranson spricht in seiner Rezension davon, dass Maddin und die Johnsons »Paul Gross' wannabe populist war epic Hyena Road« einem »right and proper cuadecuc-ing« (2015) unterziehen. Evan Johnson proklamierte im Nachgang des Films gar ein »Cuadecuc Manifesto« (das leider nicht in Textform existiert), in dem er weitere Filme nach dem *CUADECUC*-Modell einfordert: »every big-budget film should have a companion experimental art film as a kind of aesthetic insurance, so that there's a chance if the big-budget film is no good, the art version will be« (Johnson, zit. n. Adams 2015).

Die ästhetische Rückversicherung des Blockbusters durch einen begleitenden »experimental art film« äußert sich bei Maddin und den Johnsons in der gezielten Ausnutzung von Randerscheinungen des Referenzfilms *in the making*: Soldaten, die unvermittelt auf Schaumstoffmatten purzeln, oder ein Kameramann, der beim Dreh einer Kampfszene mit seinem Schulterstativ in einem Mauerdurchbruch hängen bleibt. Diese Szenen replizieren zunächst die Stellung von Portabellas Kamera gegenüber Francos Vampirfilm. Wie bei Portabella lässt eine leichte Positionsveränderung gegenüber den Aufnahmen von Gross' Crew etwas an den Rändern der Inszenierung hervortreten, ohne dabei die Spielhandlung völlig auszublenden. Auch bei Maddin und den Johnsons gibt es Männer in kanadischen Uniformen und Taliban-Kostümen, die rennen, schießen, getroffen zu Boden gehen oder Deckung suchen. Wie bei Portabella gerät durch den leicht veränderten Blickwinkel auf das Geschehen aber ein Ausschnitt des Produktionsraums mit ins Bild.

Die abweichende Perspektive von Maddins, Johnsons und Johnsons Making-of-Kamera ist eine erste, markante Intervention in den entstehenden Film. Ihr Blickwinkel fördert etwas Komisches, Unpassendes an den Rändern der pompösen Inszenierung zu Tage. Die von Evan Johnson formulierte *companionship* des Experimentalfilms ist also kein harmonisches Miteinander, sondern besteht aus einer Reihe gezielter Nadelstiche, die aus Drehpannen, Missgeschicken, banalen Nebenhandlungen und Wartezeiten komisches Potenzial schlagen – mit denkbar einfachen Mitteln. Die Interventionen in den Randzonen von *HYENA ROAD* operieren demnach in einem Modus, den Michel de Certeau (1988) als »Taktik« im Unterschied zur »Strategie« bezeichnen würde. Taktik ist bei de Certeau der Handlungsmoment der Schwachen, die nicht über die Machtmittel der hegemonialen Ordnung verfügen. Taktische Handlungen, etwa das Unterwandern vorgegebener Verhaltensweisen oder das Ausnutzen kleiner Schlupflöcher, müssen jeweils »günstige Gelegenheiten« abpassen, um zu »gelungenen Coups« zu werden (ebd., S. 87–92). Maddins, Johnsons und Johnsons Vorgehen lässt sich vor diesem Hintergrund als taktischer Umgang mit dem großen, hegemonialen System des Making-of beschreiben, wie es normalerweise auf die Produktion des Referenzfilms

HYENA ROAD angewendet werden würde. Ihre »gelungenen Coups« sind die komischen Inkongruenzen, die sie in den Randgebieten der laufenden Filmproduktion inszenieren.

Die taktischen Interventionen in die laufende Filmentstehung sind aber auch die Momente, durch die sich BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON spürbar von der horscadre-Poetik in CUADECUC, VAMPIR entfernt. Maddin und die Johnsons versuchen nicht, die Erzählstruktur des Films HYENA ROAD zu duplizieren. Während CUADECUC, VAMPIR auf eigentümliche Weise noch den Vampirfilm COUNT DRACULA »enthält«, lassen sich aus den mitgefilmten Kampfsequenzen von BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON kaum Rückschlüsse auf den Handlungsverlauf irgendeiner Szene in HYENA ROAD ziehen. Auch wenn sich die Makrostruktur des Making-of noch subtil an den Plot von HYENA ROAD anlehnt, wurden eben nicht die gesamten Dreharbeiten begleitet und daraus der Referenzfilm neu rekonstruiert. Stattdessen werden die mitgefilmten Dreharbeiten auch mit Montagesequenzen aus Set-Impressionen, Maddins Voice-over oder Michael-Kennedy-Anmoderationen durchmischt.

Ein zweiter Unterschied zu Portabellas Vorgehen betrifft die Art und Weise der Nachbearbeitung. Maddin und die Johnsons starten mit der Szene des Taliban-Hinterhalts in hartem Schwarzweiß. Doch dieser Verfremdungsstil wird nicht durchgängig beibehalten. Die nachfolgende Szene, die Erstürmung des afghanischen Dorfes durch die Kanadier*innen, wird urplötzlich in fluoreszierende Neonfarben mit invertierten Hell- und Dunkelwerten getaucht. Zusätzlich werden Laserschüsse in die Aufnahmen montiert und mit Science-Fiction-Soundeffekten unterlegt (TC 00:12:20-00:13:53; Abb. 20). Ein Kameramann, der im Mauerdurchbruch stecken bleibt, lässt das Bild kurzzeitig wieder in eine normale Farbdarstellung kippen. Doch nach einer Schwarzblende ändert sich der Stil erneut. Schwarzweißbilder zeigen kostümierte Dorfbewohner*innen wie in einer pseudo-ethnografischen Beobachtung, die auf der Tonebene sofort durch eine Off-Anekdote (erzählt von Michael Kennedy) über einen Star-Moment »backstage at CinemaCon« konterkariert wird (TC 00:14:05-00:15:20). Plötzlich fallen Scharfschützen-Darsteller brüllend in die friedliche Dorfszene ein; die Komparserie kreischt. Die nachfolgende Sequenz ist wieder schwarzweiß. Durch blendendes Gegenlicht, eine niedrige Auflösung, schemenhafte Silhouetten und Zeitlupen nähert sie sich stilistisch wieder Portabellas Aufnahmen des Dracula-Sets – wäre da nicht erneut die Voice-over-Stimme aus dem Schotterpisten-Prolog, die, mit hörbaren Schnitten in der Tonspur, über »this mechanism of sight, so profoundly situated in the orbital concavities of the skull« (TC 00:16:36-00:18:53) schwadroniert.

In einer zweiten Voice-over-Sequenz kommt Maddin selbst auf die nachträgliche Bild- und Tonbearbeitung zu sprechen. »Some digital intervention« sei notwendig, »to strip away the romance long enough to expose the unspeakable sadness«, nämlich das Drama des echten Todes, wofür Gross' Genrefilm eben keine Bilder findet. Eine gezielte »distortion« mit künstlichem Soundtrack könnte als Kontrapunkt eingesetzt werden, um das Publikum in eine »intellectual confrontation with the images« zu zwingen (TC 00:18:54-00:22:08). Was wie ein direktes Zitat aus Sergej Eisensteins Montagetheorien klingt, wird zwar durch einen neuerlichen *walk and talk* unterbrochen, mit dem sich Michael Kennedy abermals in den Film hineindrängt. Trotzdem umreißt Maddin mit diesen Sätzen einen ernstzunehmenden Anspruch: BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON ist mehr als Klamauk; die Making-of-Arbeit begreift sich durchaus als kritische Gegenposi-

tion zum Referenzfilm. Aus dem hors-cadre werden verfremdete, komische Alternativen zu den Klischeebildern des gerade entstehenden Films *HYENA ROAD* entwickelt.

Abb. 20: Mitgefilmte Dreharbeiten für HYENA ROAD, durch digitale Nachbearbeitung optisch verfremdet.



Quelle: BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON, vimeo, Still.

Ästhetische Verfremdungen, die wie digitale Bildfilter (Glanz 2023) funktionieren und eine mitgefilmte Szene beispielsweise in eine neonfarbene, futuristische Lasertagpartie verwandeln, gehen über die Kristallbildlogik von *CUADECUC*, *VAMPIR* hinaus. In *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* gibt es keine zwei identifizierbaren Seiten, die Deleuze dem Kristallbild zuschreibt, also nicht die Instanz des entstehenden Films auf der einen und die partiell mitgefilmten Dreharbeiten als Experimentalfilm auf der anderen Seite, die dann vom Making-of in eine filmische Koaleszenz gebracht werden. Stattdessen wird der entstehende Kriegsfilm mit einer ganzen Reihe von post-digitalen Be- und Umarbeitungen konfrontiert, aber auch mit Versatzstücken aus dem üblichen Making-of-Motivfundus sowie mit dem Fantasma eines weiteren Experimentalfilmprojektes. Diese mehrfach gebrochene Bildästhetik ließe sich mit Lisa Åkervall (2018, S. 177–181) in Abgrenzung zum Kristallbild des modernen Kinos eher als postkinematografisches »Fraktalbild« bezeichnen. Das Making-of *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* unterhält zu *HYENA ROAD* eine vielfach zersplitterte, multiperspektivische Beziehung. Wenn es ein ästhetisches Zentrum von Maddins, Johnsons und Johnsons »ultimate war movie cine essay« gibt, dann sind es diese konstanten Brechungen.

Nimmt man Maddin und die Johnsons beim Wort und liest *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* tatsächlich als Essayfilm, dann ist die Ästhetik der Brechung nicht nur Stil, sondern auch argumentative Methode. Timothy Corrigan schlägt dafür, ebenfalls im Rückgriff auf die Metapher der Lichtbrechung, den Begriff des »refractive essay films« vor. Er meint damit eine zeitgenössische Spielart des Essayfilms, die sich verstärkt mit den Entstehungsdynamiken von Filmen und Kunstwerken auseinandersetzt: »Refractive suggests a kind of ›unmaking‹ of the work of art or the film [...]. Like the beam of light sent through a glass cube, refractive cinema breaks up and disperses the art or object it

engages, splinters or deflects it in ways that leave the original work scattered and drifting across a world outside« (2011, S. 191). Corrigan sieht eine »essayistic refraction« auch in DVD-Bonusmaterialien am Werk (ebd., S. 192), untersucht sie aber vor allem anhand von Beispielen, die ein ästhetisches Scheitern, das »unmaking« eines Films aufführen.¹⁴ Ein solches »unmaking«, nämlich des Kriegsfilms, mit Mitteln des Making-of durchzuspielen, ist ein zentrales Anliegen von Maddins, Johnsons und Johnsons Projekt.

Das »unmaking« von *HYENA ROAD* kulminiert am Ende nicht in einer argumentativen Synthese. Wie für den Essayfilm nicht untypisch, lässt sich *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* nicht auf eine klare Hauptaussage festnageln (Balke 2021, S. 204). Das bewusste Mäandern zwischen den mitgefilmten Drehsituationen, post-digitalen Verfremdungseffekten, Verweisen auf Kanada und allgemeinen popkulturelle Anleihen kommt besonders prägnant in der Schlusssequenz zum Ausdruck. Gross' Team dreht darin das Treffen eines afghanischen Warlords mit einem alten Mudschahid. Eine wichtige Rolle in *HYENA ROAD* spielt der abgeschlagene Kopf des toten Sohnes des Warlords, den der Alte unvermittelt aus einem Sack zieht und dem entsetzten Vater vor die Füße wirft. Maddin und die Johnsons platzieren hier zunächst einen weiteren hors-cadre-Gag: Ein Assistent muss den Requisitenkopf mit dem Fuß an die richtige Stelle im Bildausschnitt kicken, weil er von der markierten Position weggekullert war. Anschließend wird die mitgefilmte Spielszene in *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* zum Western-Shootout umgedeutet. In Anlehnung an Sam Peckinpahs Neo-Western *BRING ME THE HEAD OF ALFREDO GARCIA* (1974) – neben Tim Horton die zweite Referenz im Filmtitel – werden der Dialog und die Geräusche der Dreharbeiten durch Pferdegetrappel, Peitschenknallen und Westernmusik ersetzt. Die Farbgebung und der Kontrastumfang des Bildes werden dafür, abermals digital, an das Spektrum eines 35mm-Films mit zu hoher Farbsättigung angeglichen (TC 00:24:34-00:28:40).

Insgesamt lenken solche Neuinterpretationen die Semantik der geplanten Szenen in andere Richtungen. *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* zerstückelt als fraktaler Making-of-Essay die Dreharbeiten seines Referenzfilm in verstreute, nicht mehr zusammenpassende und (post-)digital verfremdete Einzelteile. Die Ansichten des hors-cadre werden zu disparaten Fluchtlinien, die auf Unterschiedliches verweisen – andere Genre-filme, Kanada, Maddins eigene Experimentalfilme usw. – und sich nicht mehr zu einer kohärenten Entstehungsgeschichte des Referenzfilms *HYENA ROAD* bündeln lassen.

HYENA ROAD verbleibt auf diese Weise in einer Art dauerhaftem Produktionsstadium, das Maddin und die Johnsons als Spielwiese für unterschiedliche Umarbeitungen nutzen. Diese Umarbeitungen unterscheiden sich deutlich von den Darstellungskonventionen herkömmlicher Making-ofs. *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* entwickelt trotzdem kein Gegenmodell zum Making-of an sich. Eher sorgt der Film für eine Ausweitung und für einen Komplexitätsgewinn der Form. Dafür gibt es mehrere Gründe.

14 Überschneidungen zwischen Making-of und Essayfilm werden klassischerweise auch anhand von Orson Welles' *FILMING OTHELLO* (1978) diskutiert. Welles referiert darin die Entstehung seiner Shakespeare-Adaption von 1952. Dabei macht er ebenfalls von einem spezifischen Postproduktionsinstrumentarium Gebrauch: Er spielt Szenen des Films auf seinem Moviola-Schneidetisch an, bevor die Kamera in die entsprechenden Ausschnitte »springt«. Zur Verbindung zwischen Essayfilm und Making-of bei Welles siehe Lopate (2017, S. 123–125).

Erstens setzen die beschriebenen komischen Inkongruenzen bestimmte Making-of-Konventionen und ihr Wiedererkennen durch ein Publikum voraus. Diese Konventionen werden an verschiedenen Stellen des Films von einer überdeutlichen Making-of-Semantik unterstrichen. Dazu gehören der Untertitel »The Making of Hyena Road« ebenso wie Michael Kennedys Moderationsvokabular und die Voice-over-Passagen der anonymen Sprecherstimme, die im Prolog angeblich hermetische (Produktions-)Wahrheiten ankündigt: »that which is not to be seen«; »the secret concealed behind the scenes of all things« (TC 00:00:24-00:01:22).

Zweitens bleibt bei allen Verfremdungen und Ironisierungen ein dokumentarischer Bezug zu Gross' Dreharbeiten erhalten. Dieser Bezug ist wichtig, denn die taktische Ausnutzung des hors-cadre von HYENA ROAD bildet keinen Gegensatz zur dokumentarischen Anlage des gesamten Projektes. Ein Teil der Herstellung von HYENA ROAD wird hier filmisch dokumentiert, und zwar als Ereignis, das auch ohne die kanadischen Experimentalfilmer stattgefunden hätte. Die Ansichten der arbeitenden Crew, etwa während Maddins Voice-over-Sequenzen, haben durchaus beglaubigenden Charakter. Sie zeigen Augenblicke im Ablauf der Produktion, beinahe wie ein Videotagebuch des Filmemachers Maddin, das reale Begebenheiten aufzeichnet – und damit auf elementare Funktionen des Dokumentarischen verweist (Renov 1993, S. 25–26).

Drittens setzen die dokumentarischen Operationen, wie deutlich geworden sein sollte, nach wie vor beim hors-cadre eines anderen Films an. Produktionsvorgänge im Off von HYENA ROAD bilden den Ausgangspunkt der taktischen Interventionen, mithin auch der ironisch-kritischen Bezugnahme auf das gesamte Projekt. Es ist die prinzipielle Eigenständigkeit dieses Außenbereichs, die es möglich macht, dass Maddin und die Johnson-Brüder alternative Bilder zu den Kampfhandlungen vor Gross' Kamera entwickeln, und dafür, wie in CUADRECUC, VAMPIR, immer wieder Filmequipment und technisches Personal als Randzone des hors-cadre von HYENA ROAD mit ins Bild holen.

BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON ist aus dieser Perspektive also keine Negation des Making-of, in ähnlicher Weise, wie ein »gegen-dokumentarischer« Film keine simple Negation des Dokumentarfilms darstellen würde.¹⁵ Vielmehr fügt BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON den traditionellen Making-of-Formen neue Dimensionen des dokumentarischen Zugriffs auf Filmproduktion hinzu. Entscheidend ist, dass damit auch ein anderer Umgang mit dem hors-cadre einhergeht. In BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON gewinnt das hors-cadre gegenüber dem Referenzfilm HYENA ROAD eine größere Autonomie. Diese Bewegung ist wichtig, weil sie über eine simple Parodie bestehender Making-of-Formen hinausgeht. Das Verhältnis von Referenzfilm und hors-cadre ist hier keine notwendige oder streng kausale Beziehung mehr, derzufolge bestimmte Herstellungsmomente zwangsläufig bestimmte filmische Bilder ergeben. Bis zu einem gewissen Grad setzen Maddin und die Johnsons das hors-cadre als unabhängigen Produktionsraum in Szene.

Dieser Raum enthält in BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON auch Elemente, die *nicht* dem profilmischen Umkreis von HYENA ROAD zuzuordnen sind. Zentral ist hier der tragbare Greenscreen, der mit den Drehaktivitäten von Gross' Team erstmal gar nichts

15 Zur Idee des »Gegen-Dokumentarischen« als Herausforderung hegemonialer dokumentarischer Formen siehe Canpalat et al. (2020).

zu tun hat. Vielmehr ist er ein Indikator für den eigenen Herstellungsvorgang des Making-of. Gemacht wird hier nicht nur *HYENA ROAD*, sondern auch ein Making-of, dessen schlussendliche Struktur am Beginn des Films noch nicht klar ist. In mehreren Szenen stellt das Making-of seine eigene Genese und allmähliche Formwerdung zur Schau. Eine solche Thematisierung der eigenen Entstehung wird interessanterweise auch in einer ganzen Reihe von zeitgenössischen Making-ofs zentral, die fingierte oder offen fiktionalisierte Geschehnisse in die Relation zwischen Referenzfilm und hors-cadre einbauen.

Mockumentary und Making-of

Wer wird in *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* eigentlich getäuscht? Vor allem, so legt es die Erzählstruktur nahe, die Verantwortlichen der Produktion von *HYENA ROAD*. Die Zuschauer*innen von Maddins, Johnsons und Johnsons Film sind dagegen von Anfang an *in on the joke*. Schnell ist klar, dass hier kein gewöhnliches Making-of gemacht wird, sondern ein entstehender Kriegsfilm und die Form des Making-of ironisiert werden. Es gibt jedoch andere Filme, die als Making-of auftreten, aber ihr dokumentarisches Vorhaben mit einer zunächst verdeckten Täuschungsabsicht kombinieren. Sie drehen also die Verhältnisse von *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* effektiv um: Wo dort die Gestaltungsmittel des Making-of brüchig werden und eine angebliche Täuschung der realen Produktionsbeteiligten inszeniert wird, gibt es hier eine scheinbar pflichtschuldige Erfüllung der üblichen Konventionen, dafür aber ein Täuschungsmanöver, das den Zuschauer*innen zu Beginn *nicht* klar ist.

Der Film *INCIDENT AT LOCH NESS* beginnt mit einer solchen Making-of-Konvention, nämlich dem Teamritual, mit dem ein Regisseur seine Mitstreiter*innen auf die Strapazen der anstehenden Dreharbeiten einschwört. Werner Herzog hat zu einer Dinnerparty in seinem Haus in Los Angeles eingeladen. Anlass ist der Beginn eines neuen Dokumentarfilmprojekts. Herzog serviert Yuccawurzeln zum Hauptgang. Sie sind leider nicht ganz durchgegart und deshalb noch ein wenig giftig. Kameramann Gabriel Beristáin muss vorkosten, für Herzog (»A cinematographer must not be a coward!« [TC 00:12:12]) zugleich eine Probe von Beristáins Stehvermögen. Ebenfalls am Tisch: Zak Penn, eigentlich Actionfilm-Drehbuchautor, der den Film produzieren soll. Nach dem Essen trinken die Männer Selbstgebrannten auf das Gelingen ihres Vorhabens, das den Arbeitstitel *THE ENIGMA OF LOCH NESS* tragen soll. Mitgefilmt wird das Abendessen und Schnapstrinken vom Kameramann John Bailey, der an einer Dokumentation über Herzog und seinen neuen Film arbeitet.

Baileys Film soll *HERZOG IN WONDERLAND* heißen. Das Loch-Ness-Projekt wäre demnach der Referenzfilm, dessen Entstehung in einem Making-of festgehalten wird. Baileys Team dreht die Vorbereitungen des Drehs, das Eintreffen von Herzog im schottischen Inverness, die Einrichtung des Produktionsbüros, schließlich auch erste Ausfahrten auf den See. Zwischendurch kommentiert das Team in Interviews den Fortschritt der Dreharbeiten, Herzogs Vorgehensweise und die wachsenden Spannungen zwischen dem Regisseur und dem Produzenten Penn. Diese Szenen ergeben am Ende jedoch nicht die angekündigte Doku *HERZOG IN WONDERLAND*. Vielmehr sind sie Hauptbestandteile des Films *INCIDENT AT LOCH NESS*, der mit der Dinnerparty be-

ginnt. Denn Herzogs Dokumentarfilm über das Monster von Loch Ness ist ebenso eine fingierte Ausgangssituation wie Baileys begleitendes Making-of. *INCIDENT AT LOCH NESS* wurde tatsächlich von Zak Penn und Werner Herzog gemeinsam entwickelt. Penn führte offiziell Regie, John Bailey fungierte als realer Kameramann. Vor der Veröffentlichung des Films wurden Berichte über Herzogs angebliches Dokumentarfilmprojekt in einschlägigen Branchenblättern platziert; und wie bei *THE BLAIR WITCH PROJECT* (1999, Daniel Myrick/Eduardo Sánchez) wurden Homepages über den Film betrieben, die den zugrundeliegenden Hoax weiter anfüttern sollten (Herbert 2009, S. 359).

INCIDENT AT LOCH NESS operiert also in einem Modus, der als *Mock-Documentary* oder *Mockumentary* bezeichnet wird. Es handelt sich dabei um Filme (oder Serien, Videos etc.), die mit erkennbar dokumentarischen Verfahren arbeiten, sie aber auf erfundene Situationen, Figuren oder andere Täuschungen beziehen, und aus dieser Reibung in der Regel komisches Potenzial schlagen. Janet Roscoe und Craig Hight (2001) bezeichnen »Mock-Documentaries« in einer grundlegenden Studie zum Thema als fiktionale Texte in dokumentarischer Aufmachung. Im Unterschied zum ebenfalls fiktionalisierten Dokudrama würden Mockumentaries ihre Fiktionalität jedoch in einer bestimmten Art und Weise an ihr Publikum kommunizieren. Mock-Documentaries produzieren somit keine falschen Wahrheitsbehauptungen, sondern unterminieren, so Roscoes und Hights These, die Evidenzansprüche gängiger dokumentarischer Formen (ebd., S. 46).

Die Autor*innen unterscheiden drei Abstufungen von »mock-docness«. Auf der untersten Stufe stehen »Parodien«. Darunter fallen Filme, die für eine Ironisierung insbesondere popkultureller Phänomene auf dokumentarische Stilmittel zurückgreifen. Ein Beispiel wäre die Beatles-Parodie *THE RUTLES – ALL YOU NEED IS CASH* (1978, Eric Idle), die sich humoristisch an die Beatles-Filme und Beatles-Berichterstattung der 1960er-Jahre anlehnt (ebd., S. 68–69). Es folgt die Stufe der »Kritik«, bei der die Übernahme von dokumentarischen Verfahren ambivalenter ausfällt. Entsprechende Filme bringen teilweise Hoaxes hervor, die nicht von allen Zuschauer*innen sofort erkannt werden – so angeblich geschehen bei *FORGOTTEN SILVER* (1995, Peter Jackson/Costa Botes), der einen neuseeländischen Filmpionier namens Colin McKenzie präsentiert, dessen unglaubliche Leistungen eigentlich zu einer Revision der gängigen Filmgeschichtsschreibung führen müssten (ebd., S. 69–72). Die dritte Ebene ist die der »Dekonstruktion«. Solche Filme bemächtigen sich dokumentarischer Praktiken, so Roscoe und Hight, um die »latente Reflexivität« der Mock-Documentary nachdrücklich hervorzukehren. Dies kann dazu führen, dass die Filme die Annahmen des Publikums über dokumentarische Wahrheit(en) ins Wanken bringen, möglicherweise sogar über die Intentionen der Macher*innen der Mock-Documentary hinaus. Als Beispiel nennen die Autor*innen den Film *C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS* (*MANN BEIßT HUND*, 1992, Rémy Belvaux/André Bonzel/Benoît Poelvoorde) über den kleinbürgerlichen Alltag eines Serienmörders (ebd., S. 72–74).

Die Lesart eines Films durch sein Publikum ist bei Roscoe und Hight ein wichtiges Kriterium für die drei Einstufungen. Potenziell nimmt das Verunsicherungspotenzial einer Mock-Documentary für ihre Zuschauer*innen mit jeder Stufe zu. Während die höchste Stufe der »Subversion von Faktualität«, so der Untertitel von Roscoes und Hights Studie, mit der Ebene der »Dekonstruktion« erreicht scheint, gestaltet sich die Übernahme von dokumentarischen Verfahren am anderen Ende des Spektrums eher harmlos und vergleichsweise »unschuldig« (ebd., S. 100).

Viele Aspekte, die Roscoe und Hight für die »Parodie« als erste Mockumentary-Ebene anführen, treffen auf den ersten Blick auch auf *INCIDENT AT LOCH NESS* zu. Der Film widmet sich populärkulturellen Phänomenen, konkret dem Aufeinandertreffen des Loch-Ness-Monsters und der öffentlichen Persona des Filmemachers Herzog. Dafür greift der Film auf konventionelle dokumentarische Verfahrensweisen zurück – allen voran die Interviews mit den Hauptbeteiligten des *ENIGMA-OF-LOCH-NESS*-Dokumentarfilms, aber auch die begleitende Beobachtung handelnder Personen in scheinbar natürlichen Situationen. Es kann diskutiert werden, in welchem Maße diese Praktiken im Film selbst thematisiert werden (das wäre nach Roscoe und Hight Ebene 2, die »Kritik«). Die Form des Interviews wird jedenfalls von allen sprechenden Personen nicht explizit als ambivalentes Verfahren angesprochen, auch wenn die Aufrichtigkeit der Person Zak Penn von den Produktionsbeteiligten offen angezweifelt wird.

Ähnlich wie in *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* werden in *INCIDENT AT LOCH NESS* auch verschiedene Erzählmuster und Gestaltungsmittel herkömmlicher DVD-Making-ofs aufgegriffen. Informationen zum Stand der laufenden Produktion werden auf Texttafeln eingeblendet, ebenso die Zählung der Drehtage. Zugleich greift der Film auf das Narrativ des Regisseurs zurück, der seine künstlerische Vision durch den gewinnorientierten Produzenten bedroht sieht. Diese Auseinandersetzung wird hier von Zak Penn und Werner Herzog ausgetragen. Penn, der Hollywood-Autor, hat bestimmte Vorstellungen von einem aufregenden Dokumentarfilm, die Herzog partout nicht teilen will. Trotzdem wird die Dramatisierung einer Filmproduktion über Antagonismen zwischen den *good guys* (den Regisseur*innen) und den *bad guys* (den Produzent*innen) als ordnungsstiftende Dramaturgie nicht grundsätzlich infrage gestellt.

Während Roscoe und Hight also einige brauchbare Begriffe anbieten, um Grundzüge der Mockumentary *INCIDENT AT LOCH NESS* zu beschreiben, reicht ihr Schema nicht mehr aus, um näher zu bestimmen, *was genau* in *INCIDENT AT LOCH NESS* (scheinbar) dokumentiert wird. Das hängt mit einem konzeptuellen Problem von Roscoes und Hights Studie zusammen: Sie verwenden die Bezeichnungen »fiktional« und »faktual« vor allem als erzähltheoretische Gattungsbegriffe, nicht als Spezifizierungen formalästhetischer Verfahren, wie Andreas Sudmann (2018, S. 45) zurecht bemängelt. Sudmann schlägt daher ein eigenes Konzept der Mockumentary (bei ihm: »Fake-Doku«) vor, das um Differenzierungen zwischen den Funktionen der eingesetzten dokumentarischen Verfahren bemüht ist.

Sudmanns Vorschlag lautet, Mockumentaries als heimliche Bekräftigung des Dokumentarischen zu lesen. Das Dokumentarische werde in den entsprechenden Filmen nämlich keineswegs ganz aufgehoben. Sudmann (ebd., S. 46–47) liefert dafür drei Argumente: Erstens würden Mockumentaries gängige dokumentarfilmische Codes selbst verwenden. Sie würden keine Gestaltungsformen in direkter Opposition zu diesen Verfahren entwickeln. Zweitens würden Mockumentaries den zugrundeliegenden Fake oder Hoax mitdokumentieren. Dessen Reichweite würde über die Grenzen der Mockumentaries oftmals nicht hinausgehen. Die Mockumentaries dokumentieren also, dass überhaupt eine Täuschung stattgefunden hat. Drittens werde durch Mockumentaries nicht selten etwas dokumentiert, das außerhalb des Fakes liegt, den sie aufführen. Erst durch eine Mockumentary werde z. B. etwas publik, das im öffentlichen Diskurs ansons-

ten nicht stattfindet. Mockumentaries erfüllen in dieser Hinsicht nach wie vor genuin dokumentarische Funktionen, etwa das Neubefragen hegemonialer Wissensbestände.¹⁶

Tatsächlich wird auch in *INCIDENT AT LOCH NESS* einiges dokumentiert, das nicht als fiktionales Geschehen im klassischen Sinne gelten kann. So greift der Film zahlreiche Autorschaftsdiskurse um die Person Werner Herzog auf, um sie von Herzog selbst kommentieren zu lassen. Aussagen wie »A cinematographer must not be a coward« sind typische Herzog-*catchphrases*, die er in Interviews und Making-ofs zu seinen Filmen immer wieder äußert.¹⁷ Daniel Herbert liest den Film daher als einen Kommentar zu Herzogs eigentümlicher Stellung als *auteur*, die er in Anlehnung an Foucaults Begriff der »Autorfunktion« als »Herzog Malfunction« bezeichnet. Dieser Diskurseffekt basiert, nach Herbert, auf drei wesentlichen Zutaten:

First, it effaces traditional generic distinctions between documentary and feature films. Second, it conflates to the point of virtual synthesis the textual corpus of his films and the contexts of their production, promotion, and reception. Third, it threatens to negate the point of enunciation which brought about the discourse in the first place. (2009, S. 355)

Für das Werk des Filmemachers Herzog ist also die Vermengung von Dokumentar- und Spielfilm immer schon zentral. Auch Herzog-Dokumentarfilme, die sich nicht als Mockumentaries enttarnen lassen, enthalten mutmaßliche Täuschungen. Die »Herzog Malfunction« macht es praktisch unmöglich, hinter dem öffentlichen Bild des Filmemachers irgendeine »authentische« Person Herzog auszumachen. Was bleibt, ist eine beispiellose Überblendung von Werk und Person, Produktionsumständen und Film. Auch andere Autor*innen verwenden diese Einschätzung als Lektüreschlüssel für *INCIDENT AT LOCH NESS*. So schreibt Eric Ames (2010), dass Herzog in dem Film sehr bewusst die Diskurse, Produktionsmythen und Kontroversen um die eigene Person vor der Kamera durchspielt. Für Linda Rugg (2014, S. 81–82) gerät der Film zu einer performativen Aufführung von Herzogs eigenem kulturellen Status', den er zugleich dokumentiert und wieder reproduziert. Häufig bleibt jedoch unkommentiert, dass das ganze Diskursbündel Herzog im Film zwar aufgerufen wird, er sich selbst aber ironisch von der eigenen dokumentarischen Poetik distanziert. Durchgängig gibt Herzog den bierernsten Filmemacher, der sich sämtliche Eingriffe in die Situation vor Ort verbittet.¹⁸

Diese feinen Metakommentare bleiben Teil der dokumentarischen Ebene in der Mockumentary, die ganz auf den Filmemacher Herzog ausgerichtet ist. *INCIDENT AT LOCH NESS* dokumentiert den *auteur* Herzog, seine Stellung im popkulturellen Diskurs und seine eigene dokumentarfilmische Programmatik, auch wenn Herzog keinen wirklichen

16 Auch im Sinne des dokumentarischen »reveal« und »interrogate« nach Renov (1993).

17 So etwa in der berühmten »Minnesota Declaration« über »Truth and fact in documentary cinema«, die Herzog 1999 bei einer Diskussionsrunde mit Roger Ebert im Walker Art Center in Minneapolis vortrug. Zu Herzogs Dokumentarfilmen siehe einführend Ames (2012).

18 Dieser Hinweis fehlt etwa bei Ames. Trotzdem hat er natürlich Recht, wenn er in den verflochtenen Ebenen des Hoax einen Grundzug von Herzogs Dokumentarfilmschaffen erkennt: »*Incident at Loch Ness* suggests that, in a way, mockumentary is also Herzog's *modus operandi*« (2010, Herv. i. O.).

Film macht. Deshalb ist es allerdings ungleich schwieriger, das Dokumentarische hier auch für das Mitfilmen eines entstehenden Films zu reklamieren. *THE ENIGMA OF LOCH NESS* sowie der begleitende *HERZOG IN WONDERLAND* konstituieren hier den Hoax, also das Objekt der Täuschung in der Mockumentary. Das ist ein wesentlicher Unterschied zu *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON*. Bei Maddin und den Johnsons gibt es den Referenzfilm zweifelsohne; er wird auch ohne das begleitende Making-of real gedreht und veröffentlicht. Bei *INCIDENT AT LOCH NESS* ist die Sachlage anders: Hier ist die Entstehung des Referenzfilms das, was (in humoristischer Absicht) vorgetäuscht wird. Die Existenz eines solchen Referenzfilms war aber bislang der Prüfstein, um Making-ofs von vielen anderen Filmen über die Entstehung eines Films zu unterscheiden. Macht es vor diesem Hintergrund überhaupt Sinn, *INCIDENT AT LOCH NESS* als Making-of zu diskutieren? Welchen Mehrwert bietet diese Perspektive?

Ich möchte vorschlagen, dass *INCIDENT AT LOCH NESS* durch die mock-dokumentarische Konstruktion des entstehenden Dokumentarfilms, der von einem anderen Film dokumentiert wird, in erster Linie etwas beobachtbar macht: die Übersteigerung eines Referenzfilms durch sein Making-of, das zum eigentlichen Film wird, sobald der Referenzfilm in sich zusammenfällt. Dies hängt wieder mit Vorgängen im extradiegetischen Außen der Produktion zusammen, die sich hier alles andere als stabilisierend auf den entstehenden Film auswirken. Deshalb wird die Übernahme des scheiternden Referenzfilms durch sein Making-of speziell am Raum des hors-cadre ablesbar.

Das Umfeld der Dreharbeiten ist in *INCIDENT AT LOCH NESS* durchgängig ein Konfliktfeld. Produzent Penn verfolgt eigene Ideen, wie das Projekt zu einem guten, sprich: unterhaltsamen und einträglichen Film werden könnte. Für Penn heißt das zunächst, die Bootsfahrten auf den Loch Ness mit einem exzentrischen »Kryptozoologen«, einer Sonarassistentin im Stars-and-Stripes-Bikini und einem ferngesteuerten Nessie-Modell aufzuhübschen. Das Team beschwert sich über die unlautere Verfälschung der Situation vor Ort, Penn ist das egal, es kommt zum Streit mit Herzog. Die Pointe des Films besteht darin, dass jedoch nicht nur Penn laufend in den entstehenden Film eingreift. Die eigentliche Intervention, die *THE ENIGMA OF LOCH NESS* scheitern lässt, geht vom Seeungeheuer selbst aus. Möglicherweise von Penns Attrappe provoziert, greift es nachts das Boot an und bringt es zum Kentern.

In den Konfliktmomenten der Produktion – der Streit mit Penn, der Angriff des Monsters aus dem See – kommt es nun zu interessanten Überlagerungseffekten. Beide Filme, die in *INCIDENT AT LOCH NESS* gemacht werden, ziehen jeweils ein hors-cadre hinter sich her. *THE ENIGMA OF LOCH NESS* hat ein produktionsseitiges Off, das nicht Teil der gedrehten Bilder ist, ebenso wie der begleitende Dokumentarfilm *HERZOG IN WONDERLAND*. Ein Großteil der zu sehenden Produktionsaktivitäten gehört zu jenem ersten hors-cadre im Sinne eines technisch-apparativen Offs von *THE ENIGMA OF LOCH NESS*. Es handelt sich um die Produktionsgespräche zwischen Herzog und Penn, die Arbeit des Kameramanns Beristáin und des Tonmeisters Russell Williams II., aber auch um den Raum, in dem Penn dem Regisseur Herzog besserwisserisch ins Handwerk pfuscht. Punktuell werden Aufnahmen von Beristáins Kamera eingeschoben, etwa die Interviews, die Herzog an Bord des Boots mit dem Kryptozoologen führt (TC 00:40:44-00:41:49). Die Tätigkeiten des Teams und die technischen Abläufe bilden, zusammengenommen, ein hors-cadre in Bezug auf diese Aufnahmen. Ins Bild gesetzt

wird dieses hors-cadre wiederum von Baileys Making-of-Team. Zwischen den Making-of-Aufnahmen und Beristáins Aufnahmen wird mit kleinen visuellen Markern unterschieden: andere Lichtverhältnisse und Farbtemperaturen, Filmkörnigkeit statt digitaler Auflösung (Beristáin dreht auf 16mm, Bailey digital).

Ein zweites hors-cadre wird vom Making-of-Team selbst evoziert. Dieses hors-cadre materialisiert sich lange nicht als Bild. Aber in unterschiedlichen Situationen wird deutlich auf das filmende Team im Off hingewiesen. Diese Fingerzeige – Stella Bruzzi spricht von einem ständigen »acknowledgement of the filming process« (2006, S. 190) – sind für Mockumentaries nicht untypisch. Häufig werden Personen, die (scheinbar) die momentanen Einstellungen mit ihrer Kamera drehen, in die mock-dokumentarische Situation mit einbezogen. Die Filmenden sind handelnde Akteur*innen; oder sie gehören irgendwann, meist unfreiwillig, zum handelnden Figurenensemble dazu. Paradigmatisch geschieht dies in *THE BLAIR WITCH PROJECT*, den Philipp Blum in seiner Studie zu Vermischungen von Dokumentar- und Spielfilm nicht ohne Grund als »produktionssimultanes Making-Of« bezeichnet (2017, S. 174). In *INCIDENT AT LOCH NESS* erfolgt der Verweis auf die Filmenden im Off meistens dann, wenn sich der Konflikt im hors-cadre des zu drehenden Films *THE ENIGMA OF LOCH NESS* gefährlich zuspitzt. In Auseinandersetzungen mit Herzog versucht Penn etwa, das Making-of-Team abzuwimmeln, oder will ihnen das Filmen ganz untersagen. Die Making-of-Kamera weicht zurück, wird aber selbstverständlich nicht ausgeschaltet, sondern filmt aus Verstecken und hinter halb geschlossenen Türen unbeirrt weiter. Das Making-of schaltet in diesen Szenen in einen »partizipativen Modus« (Nichols 2010, S. 179–194). Es ereignen sich Interaktionen zwischen den Filmemacher*innen hinter und den Menschen vor der Kamera; und sie werden gerade dann besonders betont, wenn jemand die Interaktionen gewaltsam unterbinden will.

Die Mockumentary gibt also vor, ihr eigenes Entstehen mit zu dokumentieren, indem sie eine Art Pseudo-Transparenz zum hors-cadre ihrer eigenen Einstellungen aufbaut. Das Off ist daher nicht nur die Erweiterung des gerade sichtbaren Bildraumes – das wäre das klassische hors-champ –, sondern wird auch als Off der laufenden Produktion des Dokumentarfilms inszeniert.¹⁹ Das hors-cadre des entstehenden Referenzfilms *THE ENIGMA OF LOCH NESS* und das hors-cadre des parallel entstehenden Making-of stehen allerdings nicht getrennt nebeneinander. Beide (Außen-)Räume gleiten, im Gegenteil, zunehmend ineinander. Das wird besonders in den Schlusszenen deutlich, dem krisenhaften Höhepunkt der Dreharbeiten, die letztlich zum Abbruch des Herzog-Dokumentarfilms führen.

Dieses Scheitern vollzieht sich in mehreren Schüben. Erst reisen Beristáin und Tonmeister Williams unverhofft ab, weil sie eine erste Sichtung des Monsterbuckels im Wasser für einen unangekündigten Trick von Penn oder Herzog halten, und unter derart

19 Zum Zusammenfall von hors-champ und hors-cadre in der Mockumentary siehe Blum (2017, S. 180). Blum legt überzeugend dar, dass sich das Hinweisen auf ein hors-cadre in der Mockumentary vom *direct cinema* und *cinéma vérité* unterscheidet, weil die Kamera dort nicht zur »Figur der eigenen Darstellung« wird. Die dargestellte Realität wird zuverlässig, nicht unzuverlässig gezeitigt (ebd., S. 195).

unprofessionellen Umständen nicht weiterarbeiten wollen. Penn nötigt daraufhin Herzog, die Kamera selbst zu übernehmen. Beim abendlichen Dreh auf dem See greift plötzlich etwas mit mächtigen Stößen das Boot an. Der Kryptozoologe fällt ins Wasser (und mutmaßlich dem Monster zum Opfer); Penn macht sich mit dem Rettungsboot aus dem Staub. Die Making-of-Kamera läuft weiter, auch, als Baileys Team sie in ein wasserdichtes Gehäuse verfrachtet. Bei einem weiteren Angriff aus dem See spült eine Welle das verbliebene Equipment von Bord. Kurzzeitig fällt die Making-of-Kamera aus. Als sich ihr Bild nach einigen digitalen Störungen wieder stabilisiert, ist das Making-of-Team verschwunden. Herzog, die falsche Sonarassistentin und der Skipper sind die letzten Personen an Bord.

Oliver Fahle identifiziert vergleichbare Momente auch in anderen Mockumentaries: Der oder das Gefilmte attackiert die Kamera und schaltet die Crew im hors-cadre aus. Die Kamera geht zu Boden, filmt aber führungslos weiter. Solche Angriffe auf den Aufnahmeapparat gehen nach Fahle (2020, S. 92–93) über die Anleihen am *direct cinéma* oder *cinéma vérité* hinaus, weil sie dem Dokumentarfilm ein Stück weit den Boden entziehen. Mit den Benutzer*innen der Kamera verschwindet eine Instanz, die die Aufnahmen in eine referentielle Ordnung überführen, also die Aufzeichnungen in eine dokumentarische Struktur einbetten könnte. In *INCIDENT AT LOCH NESS* ist es Herzog selbst, der dieses Auslaufen des Dokumentarischen im stumpfen Registrieren zunächst noch verhindern kann. In einer heroischen Anstrengung übernimmt er die Making-of-Kamera – und damit kurzfristig wieder die Kontrolle über die dokumentarische Situation. »There was noting left to do at that point but shoot« (TC 01:21:13), erklärt Herzog, der in Schwimmweste und Neoprenanzug wenig später das sinkende Boot verlassen muss, um sich selbst, die Kamera und damit auch das Making-of irgendetwas ans nächstgelegene Ufer zu retten.

Von *THE ENIGMA OF LOCH NESS* ist an diesem Punkt nur noch ein produktionsseitiges Außen zurückgeblieben: ein hors-cadre ohne Film. Mit Beristáins analoger Filmkamera verschwinden mögliche Bilder dieses Referenzfilms aus dem Film *INCIDENT AT LOCH NESS*. Was bleibt, ist die Drehsituation als solche, denn die Making-of-Kamera läuft weiter. Herzogs Übernahme von Baileys laufender Videokamera kann folglich auch als Übernahme seines Filmprojekts durch das begleitende Making-of gelesen werden: *HERZOG IN WONDERLAND*, der begleitende Dokumentarfilm, nimmt das in sich auf, was vom Referenzfilm *THE ENIGMA OF LOCH NESS* übriggeblieben ist. Doch auch diese Konstellation ist nur eine vorübergehende. Auch Herzog entgleitet die Kontrolle über die Making-of-Kamera, als das Boot tatsächlich untergeht.

Am Ende triumphiert der Produzent Penn: Ein Ehepaar, das auf einer Ausflugsyacht auf dem See unterwegs ist, fischt morgens den bewusstlosen Herzog aus dem Wasser. Neben ihm dümpelt die immer noch laufende Making-of-Kamera in ihrem Schutzgehäuse. Penn, der schon vorher geborgen wurde, leiht sich den einfachen Consumer-Camcorder von seinen Helfern und filmt, wie Herzog und die Kamera an Bord des Boots gehievt werden. Penn tauscht die Amateurkamera gegen die offenbar weitgehend intakte Making-of-Kamera, schaut kurz die letzten (unscharfen) Aufnahmen durch und beginnt dann, mit dieser Kamera weiterzufilmen. Als alle Überlebenden an Bord sind, steuert Penn jeden einzelnen einmal mit der Making-of-Kamera an, um am Schluss bei

John Bailey und seinem Assistenten anzukommen, die nun zum ersten Mal selbst im Bild sind.

Damit hat sich folgendes Szenario vollzogen: Der abgebrochene Referenzfilm wird im Making-of fortgesetzt, dessen exklusiver Inhalt nun der Raum der gescheiterten Dreharbeiten ist. Am Ende ist es der Produzent, der sich des Making-of bemächtigt, und aus den Aufnahmen den Film *INCIDENT AT LOCH NESS* konstruiert – quasi ein dritter Film, der nun auch das hors-cadre des innerfilmischen Making-of *HERZOG IN WONDERLAND* umfasst. *INCIDENT AT LOCH NESS* könnte dementsprechend als Making-of zum Making-of verstanden werden: als Dokumentarfilm, der eigentlich die Entstehung des Dokumentarfilms *HERZOG IN WONDERLAND* zum Thema hat, der wiederum von einem gescheiterten Dokumentarfilmprojekt namens *THE ENIGMA OF LOCH NESS* handelt.²⁰ Diese Konstruktion mutet wie eine praktische Umsetzung von Paul Arthurs Beobachtung an, dass ein Making-of zuweilen seinen Referenzfilm übersteigt. Das Making-of des Making-of bildet in dieser Mockumentary den eigentlichen Film, den die Zuschauer*innen sehen. Penns Making-of-Making-of bringt es fertig, in Arthurs Worten, »to supplant, even devour, its host« (2004, S. 39).

Damit hängen zwei interessante Begleiterscheinungen zusammen. Erstens wird das hors-cadre hier zunehmend als autonomes Terrain inszeniert, das sich von der engen Bindung an Bilder eines Referenzfilms löst. *INCIDENT AT LOCH NESS* spielt zu großen Teilen in einem Raum, der strukturell eigentlich ein Off des geplanten, aber nicht (oder anders) fertiggestellten Referenzfilm darstellt. Der Nebenschauplatz der Dreharbeiten wird zum Hauptort der Handlung, und dieser Ort ist ein Schauplatz von Auseinandersetzungen, Einmischungen und Störaktionen.

Wenn sich das Umfeld der fingierten Dreharbeiten auf diese Weise über den eigentlich entstehenden Film aufschwingt, kann natürlich diskutiert werden, ob es sich überhaupt noch um ein echtes hors-cadre handelt, also um ein empirisches Außen, das dem Off eines realen Filmbildes entspricht. In der Mockumentary ist mindestens das hors-cadre des Referenzfilms Teil des Hoax', denn es wird erst im Spiel der handelnden Personen erzeugt. Doch das gilt nicht unbedingt für das hors-cadre des innerfilmisch gedrehten Making-of. Die Aufnahmen von Baileys Kamerateam sind größtenteils die tatsächlichen Bilder des Films *INCIDENT AT LOCH NESS*, bzw. suggeriert der Film, überwiegend aus diesen Aufnahmen zu bestehen. Wenn in Konfliktmomenten ein hors-cadre dieser Bilder evoziert wird, dann wird also auf ein Außen verwiesen, das im realen Off dieser Bilder situiert ist. Auch, wenn das Geschehen vor der Kamera eine uneigentliche Performance ist, bleibt das evozierte hors-cadre tatsächlich das Außen der Kadrierung. Denn die Kadrierung als solche ist nicht fingiert oder gefälscht.

Zweitens fällt auf, dass die Übernahme des gescheiterten Films durch das Making-of auch als Ablösung des analogen Films durch digitale Videoaufzeichnungen erzählt wird. Beristáins analoge 16mm-Kamera ist die erste, die ausfällt und über Bord geht.

20 Bei dieser Schachtelkonstruktion bleibt allerdings, wenigstens innerfilmisch, die Frage der Autorchaft unbeantwortet. Es ist unklar, ob Penn derjenige sein soll, der für die Anordnung der Aufnahmen und der begleitenden Interviews verantwortlich ist. Immerhin ist es gerade Penn, der in den Interviews und Spielszenen nicht sonderlich gut wehkommt.

Am Schluss filmt Penn mit einem digitalen Camcorder, bevor er wieder auf die ebenfalls digitale Videokamera des Making-of-Teams zurückgreift. Das Making-of, das seinen Referenzfilm schluckt, wird also mit dem digitalen Film assoziiert. Ich werde diesen Gedanken zum Abschluss des Kapitels wieder aufgreifen, weil die Assoziation von Making-of-Praktiken mit spezifisch ›digitalen‹ Bildern in allen hier diskutierten Beispielen eine wichtige Rolle spielt. Zunächst soll aber der Beziehung zwischen Making-of und Mockumentary weiter nachgegangen werden.

Faking-of-Epistemologie

Vergleicht man *INCIDENT AT LOCH NESS* mit anderen Filmen, die als Mockumentary bezeichnet werden, fällt eine Gemeinsamkeit ins Auge: Nicht wenige dieser Filme handeln explizit von Dreharbeiten. *THE BLAIR WITCH PROJECT* und *C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS* wurden schon erwähnt. Auch in *EXIT THROUGH THE GIFTSHOP* (2010, Banksy) oder *WHAT WE DO IN THE SHADOWS* (2014, Jermaine Clement/Taika Waititi) ist die Ausgangssituation ein Dokumentarfilm, der gewissermaßen simultan zur fortschreitenden Handlung gedreht wird und dem Film entsprechen soll, den die Zuschauer*innen sehen. Im Fokus der fingierten Dokumentarfilme stehen außerdem oft Figuren, die künstlerisch tätig sind, auch wenn es sich nicht unbedingt um Filmemacher*innen handelt. *EXIT THROUGH THE GIFTSHOP* gibt anfangs vor, den Künstler Banksy bei seiner Arbeit zu begleiten; *THE RUTLES, THIS IS SPINAL TAP* (1984, Rob Reiner) und *FRAKTUS – DAS LETZTE KAPITEL DER MUSIKGESCHICHTE* (2012, Lars Jessen) widmen sich den abenteuerlichen Karrieren angeblicher Bands.

Es scheint also eine beachtliche Schnittmenge zwischen Mockumentaries und der Form des Making-of zu geben. Wieland Schwanebeck (2013) schlägt dafür sogar einen eigenen Begriff vor: das »Faking-of«, das von künstlerischen Prozessen erzählt, die selbst einen Hoax darstellen. Woher kommt das Interesse der Mockumentary am Filmemachen und, allgemein, an den Entstehungsweisen von Kunst und Populärkultur?

Fahle (2020) zufolge geht es der Mockumentary nicht primär darum, eine möglichst überzeugende Täuschung zu konstruieren. So kann auch für *INCIDENT AT LOCH NESS* angenommen werden, dass Herzogs Dokumentarfilmprojekt relativ schnell als Hoax erkannt wird – spätestens durch den nächtlichen Monsterangriff. Für das Phänomen Mockumentary ist es außerdem unerheblich, wie komisch das *mock* in der Mockumentary jeweils ausfällt. Das Kernanliegen der Mockumentary ist nämlich, laut Fahle, ein anderes. Ihm zufolge leisten die Filme in erster Linie Aufklärungsarbeit »über die Natur oder die Realität des Dokumentarfilms und des Dokumentarischen«, indem sie »den Dokumentarfilm als philosophisches, oder genauer, epistemologisches Problem [behandeln]« (ebd., S. 89).

Die Aufklärungsarbeit der »Faking-of«-Filme könnte vor diesem Hintergrund darin bestehen, dass sie ihre Zuschauer*innen erstens auf die mediale Konstruktion der dokumentierten, künstlerischen Verfahrensweisen und Entstehungsprozesse aufmerksam machen. Zweitens können sie auch die ökonomischen Motive der Macher*innen offenlegen, was filmindustrielle Making-ofs eher vermeiden würden. Felix Lempp und Janis Funk (2014) argumentieren in diesem Sinne, dass Making-ofs als Marketinginstru-

mente per se »hochstapelnde« Tendenzen aufweisen, die erst in Making-of-Mockumentaries (ihr Beispiel: RAIN OF MADNESS [2008, Justin Theroux/Steve Coogan] zu TROPIC THUNDER [2008, Ben Stiller]) wirklich transparent gemacht werden. Roscoe und Hight entwickeln ein vergleichbares Entlarvungsargument, das sie aber in höheren Ebenen der »mockdoc-ness« verorten. Entsprechende Filme würden häufig darauf hinweisen, durch welche dokumentarischen Codes und Verfahren mediale Repräsentationen konstruiert werden. Die Absicht dieser Filme sei deshalb durchaus eine didaktische: »A consequent intention of these mock-documentaries is to open more space for an audience to recognize the problematic nature of any appropriation of documentary codes and conventions« (Roscoe/Hight 2001, S. 70) – zum Beispiel durch das Making-of. Im konkreten Fall von INCIDENT AT LOCH NESS ist allerdings auffällig, dass Gestaltungsmittel des Making-of nicht in das mock-dokumentarische Spiel mit einbezogen werden. Höchstens werden die narrativen Konstruktionen und Unterhaltungserwartungen des Publikums in den abschließenden Interviewszenen thematisiert: Herzogs großes Vorhaben erfüllt sich nicht, doch die gescheiterte Produktion ergibt trotzdem eine gute, vielleicht sogar die bessere Geschichte.²¹ Dadurch wird der Darstellungsmodus des Making-of keineswegs in Frage gestellt oder verunsichert, sondern, im Gegenteil, durch die Hintertür erneut bekräftigt.

Die Aufklärungsarbeit der Making-of-Mockumentaries erschöpft sich aber nicht im Entlarven versteckter Interessen und im Hinweisen auf die Konstruiertheit dokumentarischer Codes. Mockumentaries verhandeln, nach Fahle, auch dokumentarische Wahrheitsbehauptungen als solche. Für diese These greift Fahle auf Derridas Wahrheitsbegriff zurück. Mit Derrida stellt sich der Wahrheitsanspruch des Dokumentarfilms, so Fahles Argument, gerade nicht als eine Engführung von Zeichen und Referent dar, also eines Films und einer außerfilmischen Wirklichkeit. Wahrheit im Dokumentarfilm sei, mit Derrida gelesen, eher ein Problemfall von Zeichen und »Präsenz«.

Fahle (2020, S. 95–97) fasst Derridas Position folgendermaßen zusammen: Wahrheit ist für Derrida die unmittelbare Präsenz einer Wirklichkeit, die »ganz bei sich selbst ist« (ebd., S. 95). Die Crux besteht darin, dass eine solche Präsenz bereits eine zeichenhafte Repräsentation voraussetzt. Nach Derridas Auffassung ist Wissen über die Welt grundsätzlich nur über vermittelnde Zeichen möglich. Will man zu einem ursprünglichen Kern der Dinge vordringen, der noch nicht von historischen Zeichengebilden überformt ist, so kann dieses Vordringen wiederum nur über Zeichen erfolgen. Die Zeichen kommen aber notwendigerweise nach dem ursprünglichen Ding; sie sind immer sekundäre Ableitungen. Die Präsenz der Wirklichkeit bleibt deshalb ein Fluchtpunkt, der außerhalb von Zeichen uneinholbar und nur durch Zeichen überhaupt erfahrbar ist. Umgekehrt ist aber auch die Bedeutung des Zeichens niemals »ganz bei sich selbst«. Zeichen sind stets in historische Gebrauchsweisen eingebettet. Diese Gebrauchsweisen konstituieren Differenzen zu einer reinen, kulturell noch unkontaminierten Bedeutung. Die Bedeutung des Zeichens als solche ist demnach ebenfalls unverfügbar. Präsenz und Zeichen bleiben aufeinander bezogen und weisen sich gegenseitig Sinnhaftigkeit zu, sind aber jeweils durch eine unauflösbare Differenz gekennzeichnet.

21 Dazu Penn in der Schlusszene: »That's what's so amazing: How much cooler the truth is than fiction« (TC 01:27:32).

Fahle identifiziert dieses Differenzphänomen als eigentlichen Gegenstand der Mockumentary. Mit Beispielen wie *FORGOTTEN SILVER* oder *FRAKTUS* führt er aus, wie Mockumentaries häufig eine Ursprungserzählung anbieten – der neuseeländische Regisseur, der eine ganze Reihe filmischer Ausdrucksmittel noch vor Edwin S. Porter oder D. W. Griffith zum ersten Mal eingesetzt haben soll, oder die legendäre deutsche Band, die als die eigentlichen Erfinder minimalistischer Technomusik gelten müssen. Mockumentaries konstruieren auf diese Weise fiktive Präsenzen, die zeitlich vor den üblichen Pionieren, Erfindern und Gründungsfiguren anzusiedeln wären. Diese Figuren erscheinen nun ihrerseits als sekundäre Ableitungen. In der herkömmlichen (Popkultur-)Geschichtsschreibung wird damit, so Fahle, ein Begehren nach einer ursprünglichen, einer ersten und grundlegenden Wahrheit erkennbar, die jedoch immer auf die Differenz von Zeichen und Präsenz zurückgeworfen wird.²²

Ich möchte vorschlagen, das starke Interesse der Mockumentary an künstlerischen Prozessen und an Vorgängen des Filmemachens als eine vergleichbare Auseinandersetzung mit der Relation von Zeichen und Präsenz zu verstehen. Die fiktive Präsenz ist hier zunächst die Szene der Entstehung eines künstlerischen Werks, die mit dokumentarfilmischen Mitteln eingeholt werden soll. Das Wahrheitsversprechen herkömmlicher Making-ofs besteht genau darin: einen Zugang zur Entstehung eines Films (bzw. im weiteren Sinne: eines künstlerischen Werks) freizulegen und dokumentarisch zu beglaubigen, wie der entsprechende Film konkret entstanden ist. Genau diese Relation wird nun durch Mockumentary-Making-ofs problematisiert. Die Filme mobilisieren die üblichen filmischen Gestaltungsmittel (beobachtende Behind-the-Scenes-Aufnahmen, Interviews, Montagen aus Rohaufnahmen und Set-Ansichten etc.), doch diese Zeichengebilde weisen nunmehr auf eine fiktive Präsenz: die fingierten Dreharbeiten, oder, wenn kein Film gemacht wird, auf die fingierten künstlerischen Herstellungsvorgänge.

Was Mockumentaries im Gewand eines Making-of problematisieren, ist also die Idee, aus der dokumentierten Entstehung eines Werks eine *Begründung* und damit auch eine letztgültige *Erklärung* dieses Werks abzuleiten. Solche Begründungen sind ein verdecktes Erbe der philologischen Hermeneutik: Auch bei der Arbeit mit literarischen Texten werden Annahmen über die Bedeutung eines Textes bevorzugt aus einer möglichst guten Kenntnis seiner Entstehungsbedingungen hergeleitet (Binczek 2017, S. 225–226). Die Mockumentary lässt dieses hermeneutische Nachforschen ganz bewusst ins Leere laufen. Die künstlerischen Entstehungskontexte bilden keine stabilen Grundlagen, um gesicherte Hypothesen über die Bedeutung des hergestellten Werks zu formulieren. Mockumentaries führen stattdessen vor, dass von Einblicken in Produktionsprozesse manchmal keine großen Einsichten zu erwarten sind. So resümiert Herzog am Ende von *INCIDENT AT LOCH NESS* – in einer ironischen Distanzierung vom eigenen

22 Paul Ward (2006) entwickelt ein ähnliches Argument anhand der Fernsehfilme *SMALLPOX 2002*: *SILENT WEAPON* (2002, Daniel Percival) und *THE DAY BRITAIN STOPPED* (2003, Gabriel Range). Anders als Fahle rückt er vor allem die Rezeption der Filme in den Fokus. Außerdem geht er nicht von Derridas Zeichen/Präsenz-Modell aus, sondern versteht die Filme als quasi-grammatikalische Modi des Konditionalen oder des Subjunktiven: ›was wäre [gewesen], wenn...‹. Ward zieht daraus aber ähnliche Schlüsse wie Fahle: Die Filme würden ein bestimmtes Modell von Geschichtsschreibung infrage stellen und das Publikum auf sein eigenes historiografisches Begehren aufmerksam machen.

dokumentarfilmischen Ethos: »The truth did not seem ecstatic. It seemed vulgar and pointless« (TC 01:28:02).

Produktion in der Making-of-Mockumentary begründet nichts; sie ist sogar das, was dem entstehenden Werk tendenziell den Boden entzieht. Es gibt deshalb noch eine zweite Präsenz, die im Mockumentary-Making-of oft nicht eingeholt werden kann: die Präsenz des Referenzfilms, dessen angebliche Entstehung eigentlich dokumentiert werden soll. Viele Making-of-Mockumentaries entwickeln ein ähnliches Szenario wie *INCIDENT AT LOCH NESS*: Der (Dokumentar-)Film, dessen Dreharbeiten in der Mockumentary durchgeführt werden, bleibt unfertig oder wird abgebrochen. Der Referenzfilm wird als solcher anfangs angedeutet, aber manifestiert sich nie als eigenständiger, werkhafter Film. An diesem Punkt weicht die Making-of-Mockumentary außerdem sehr deutlich vom erklärten Ziel anderer Dokumentarfilme über unvollendete Filmprojekte ab. Bekannte Beispiele wie *LOST IN LA MANCHA* (2002) bemühen sich explizit um eine *Annäherung* an den unvollendeten Film. Louis Pepes und Keith Fultons Dokumentarfilm dokumentiert den Anfang und vorläufigen Abbruch der Dreharbeiten zum Film *THE MAN WHO KILLED DON QUIXOTE* (der letztendlich rund 15 Jahre später doch noch realisiert werden konnte). *LOST IN LA MANCHA* versucht, beispielsweise über längere Storyboard-Sequenzen, einen genauen Eindruck davon zu vermitteln, wie der Film, wäre er fertiggedreht worden, am Ende ausgesehen hätte. In Mockumentaries findet das genaue Gegenteil einer solchen Annäherung statt. Der fingierte Referenzfilm wird nicht über substitutive Bilder präsent gemacht, sondern rückt in eine immer weitere Ferne.

Dieses permanente Aufschieben des Referenzfilms ist ein wichtiger Topos jüngerer Making-ofs, die Impulse der Mockumentary-Konjunktur der späten 1990er- und frühen 2000er-Jahre aufnehmen.²³ Entsprechende Filme entwickeln das Modell von *INCIDENT AT LOCH NESS* aber in mehrfacher Hinsicht weiter. Erstens sollen die dokumentierten Dreharbeiten nun wieder, so wird anfangs suggeriert, klassische Spielfilme ergeben. Zweitens dokumentieren die Making-ofs verschiedene Produktionsvorgänge, doch darin scheint schon das eigentliche Filmprojekt zu bestehen. Die Macher*innen der entstehenden Filme und die Macher*innen der Making-ofs sind dieselben Personen; der eigentliche Film soll aus den dokumentierten Produktionsprozessen für einen Film bestehen, der am Ende nicht fertig wird oder außerhalb des Making-of nicht zugänglich ist. Insofern enthalten entsprechende Filme durchaus eine Ebene des Fingierens, des Vortäuschens falscher Tatsachen. Doch der Hoax, das genaue Moment der Fälschung, ist hier ungleich diffuser. Er lässt sich weitaus schwieriger lokalisieren als in *INCIDENT AT LOCH NESS*. Was es jedoch nach wie vor gibt, sind Konflikte im hors-cadre. Die Widerstände und Einmischungen gehen nun aber von einer neuen Figurengruppe aus: nicht von Regisseur*innen, auch nicht von Produzent*innen, sondern von Schauspieler*innen. Diese Entwicklung möchte ich mit zwei Beispielen veranschaulichen.

INTERIOR. LEATHER BAR. (2013) beginnt als Dokumentarfilm über ein Filmprojekt: Travis Mathews und James Franco wollen die legendären 40 herausgeschnittenen Minuten des Films *CRUISING* (1980, William Friedkin) nachdrehen. Angeblich hatte Fried-

23 Sofern man sie, wie in der Forschung häufig argumentiert, als Reaktion auf eine Ubiquität dokumentarfilmischer Formen ab den 1990er-Jahren versteht, etwa dem Reality TV (Sudmann 2018, S. 43; Fahle 2020, S. 85–86).

kin schwulen Sex in New Yorker Gay Bars gefilmt, musste die Aufnahmen für ein *R-rating* aber wieder aus der Kinofassung entfernen. Das weggeschnittene Material war anschließend nicht mehr auffindbar. Der Schauspieler Val Lauren soll bei Mathews und Franco die Rolle des damaligen Hauptdarstellers Al Pacino übernehmen. Ein Großteil von *INTERIOR. LEATHER BAR.* spielt auf einer Studiobühne, rudimentär ausgestattet als der titelgebende S/M-Club. Das Geschehen auf und neben der Bühne ist so strukturiert, dass *INTERIOR. LEATHER BAR.* insgesamt einen einzigen Drehtag mitverfolgt. Dreimal vollführt der Film den typischen ›Sprung‹ aus den Dreharbeiten in die fertige Filmszene (oder umgekehrt, die Eröffnungsmontage nicht mitgerechnet). Die nachgedrehten *CRUISING*-Szenen werden ästhetisch durch eine diegetische Musik- und Tonkulisse, eine blaue Clubausleuchtung und formvollendete Schuss-Gegenschuss-Montagen vom Rest des Films abgesetzt. Außerhalb dieser Einschübe existieren die gedrehten Szenen nicht als eigenständiger Film.

Handelt es sich bei *INTERIOR. LEATHER BAR.* also um eine Mockumentary, eine lediglich fingierte, uneigentliche Produktionsgeschichte? Der Film wird häufig so eingeordnet. Worin hier aber eine Fälschung besteht, und ob es überhaupt eine gibt, ist nicht ohne Weiteres klar. Außerdem fehlen die typischen Markierungen und Ironisierungen, die normalerweise den Hoax als einen solchen an die Zuschauer*innen kommunizieren.²⁴ Vielmehr ist durchaus denkbar, dass Franco und Mathews niemals wirklich beabsichtigt hatten, die Lücken von *CRUISING* mit einem Reenactment aufzufüllen, das nichts über die Produktionsumstände und Darstellungspolitiken seiner eigenen Entstehung verrät. Dennis Göttel (2019, S. 136–139) interpretiert den Film in diesem Sinne als eine Art verlängerte Postproduktion. *INTERIOR. LEATHER BAR.* ist für ihn Teil einer alternativen Produktionsgeschichte von *CRUISING*, auch wenn der Film formell bereits Jahrzehnte früher gedreht und veröffentlicht wurde. *CRUISING* wird bei Franco und Mathews weiter gemacht, nur eben so, dass gleichzeitig die Möglichkeit mitverhandelt wird, filmische Darstellungen von schwulen, nicht-heteronormativen Sexpraktiken zu produzieren.²⁵ Dazu gehört auch der Verzicht auf kinematografisches High-End-Gerät. Gefilmt wird im Stil eines Low-Budget-Films mit DSRL-Kameras und digitalen Camcordern (ebd., S. 138–139). Die Dreharbeiten sind performative Dreh-Akte (nicht umsonst ähnelt das Studio einem Theatersetting): Indem gefilmt wird, wird das Gefilmte gleichzeitig hervorgebracht, und kann von den Zuschauer*innen als mögliche Szenen für die fehlenden Teilstücke von *CRUISING* rezipiert werden. Die Szenen stehen gleichwohl in einem Modus des Konditionalen. Es sind immer nur mögliche Ersatzstücke für die herausgeschnittenen Sequenzen. Göttel (ebd., S. 137–138) argumentiert mit Maria Muhles Begriff des Reenactments (2013), dass der Film also keine mimetische Angleichung an *CRUI-*

24 Das Argument der Kommunikation des Fakes an die Zuschauer*innen machen vor allem Roscoe und Hight stark, es findet sich aber auch bei Niney (2012, S. 192).

25 Der Film entfaltet indes eine andere Wirkung, wenn er in dem Wissen rezipiert wird, dass mehrere ehemalige Schauspielschülerinnen 2019 eine Klage wegen sexueller Nötigung gegen Franco einreichten. Der Kontext ist insofern relevant, als Franco in *INTERIOR. LEATHER BAR.* als Mentor eines Schauspielers auftritt und ihn zu einem offenen Umgang mit Sex am Set ermuntert (›Sex should be a storytelling tool!‹). Franco gab die Vorwürfe 2021 in mehreren Interviews zu.

SING anstrebt, sondern in seinen Rekonstruktionsbemühungen eine ästhetische Differenz und einen historiografischen Abstand zu CRUISING markiert.

Wenn es in *INTERIOR. LEATHER BAR.* einen offensichtlichen Hoax gibt, dann ist es die Rolle, die Hauptdarsteller Val Lauren bei den Dreharbeiten des Reenactments übernimmt. Ihm obliegt es, den unsicheren, heterosexuellen Schauspieler zu geben, der sich anfangs inmitten offen praktizierter schwuler Sexualität sichtlich unwohl fühlt, später aber doch bei der S/M-Party mittanzt.²⁶ Diese ›Lösung‹ der angedeuteten dramaturgischen Konfliktlinie erfolgt nach einer reflexiven Wendung: Nachdem ein Paar vor der Kamera Sex hatte, telefoniert Lauren draußen auf dem Parkplatz mit seiner Partnerin und liest eine Szene im Drehbuch, die exakt beschreibt, was er gerade tut – nämlich auf dem Parkplatz sitzen und das Drehbuch lesen (TC 00:50:27-00:52:41). Franco hat zu diesem Zeitpunkt das Set (und damit den Film) verlassen. Die Abwesenheit der Figur des Regisseurs macht es möglich, dass der Schauspieler die Szenen, gegen die er sich vorher so gesträubt hatte, am Ende doch noch dreht.

Eine Fälschung, die erst im Laufe des Films als solche erkennbar wird, gibt es in *INTERIOR. LEATHER BAR.* nicht. Ebenso verzichtet der Film auf typisch humoristische Tropen der Making-of-Mockumentary (siehe *INCIDENT AT LOCH NESS*). Stattdessen tritt ein Schauspieler auf, der mit seiner Rolle hadert und dadurch zum Stichwortgeber für repräsentationspolitische Fragen wird. Eine vergleichbare Ausgangssituation wählt *KATE PLAYS CHRISTINE* (2016, Robert Greene). Wieder steht ein Filmprojekt im Mittelpunkt; wieder geht es um eine Nachstellung von Aufnahmen, die heute nicht mehr auffindbar sind.

In *KATE PLAYS CHRISTINE* soll die reale Geschichte der Fernsehmoderatorin Christine Chubbuck verfilmt werden, die 1974 in einer Nachrichtensendung vor laufenden Kameras Selbstmord beging. Die Rolle der Christine Chubbuck soll die Schauspielerin Kate Lyn Sheil übernehmen. Sheil bereitet sich akribisch auf die Rolle vor: Sie zieht nach Sarasota, Florida, Chubbucks letztem Wohn- und Arbeitsort. Sie interviewt ehemalige Kollegen, lässt sich eine Chubbuck-Perücke anpassen, erstet einen Revolver in demselben Laden, in dem auch Chubbuck ihre Waffe gekauft hatte. Sheil beginnt außerdem, an diesen Orten im Chubbuck-Kostüm zu improvisieren. In Spielszenen agiert sie als Christine neben Chubbucks Mutter, Chubbucks Bruder und ihren Kolleg*innen, verkörpert durch professionelle Schauspieler*innen. Kulminationspunkt ist der Dreh des Selbstmords. Erst weigert sich Sheil, die Requisitenwaffe abzudrücken, weil sie gegen die erneute Sensationalisierung des Live-Selbstmords protestieren möchte. Am Ende spielt sie den Kopfschuss dann doch; der Film endet mit mehreren Wiederholungen des Takes.

Wie in *INTERIOR. LEATHER BAR.* entsteht in *KATE PLAYS CHRISTINE* bis zum Schluss kein eigenständiger (fiktionaler) Film. Es bleibt unklar, ob es einen solchen Film überhaupt hätte geben sollen, oder ob die Vermischung aus dokumentarischer Recherche

26 In einigen Rezensionen wurden auch kritische Stimmen laut: *INTERIOR. LEATHER BAR.* würde hauptsächlich um die angeblich ungeklärte sexuelle Orientierung des Stars James Franco kreisen; die Diskussion um schwulen Sex vor der Kamera würde den pseudo-provokanten Tabubruch nur weiter fortschreiben, ohne dazu eine eigene, neue Perspektive anzubieten. Siehe hierzu Anderson (2013) und Lee (2014).

und Spielszenen von Anfang an geplant war. Wie in *INTERIOR. LEATHER BAR.* ist also keineswegs eindeutig, ob die Dreharbeiten im Film einen Hoax im engeren Sinne konstituieren; zudem fehlen Ironisierungen und komische Brechungen, die für andere Mockumentaries charakteristisch sind. Greenes Film will als ernsthafte Auseinandersetzung mit medialer Gewalt, weiblicher Wut und ihrer filmischen Darstellbarkeit verstanden werden.²⁷ Dokumentarische Recherche und Spielszenen sind wieder formalästhetisch differenziert – hier durch farbiges und kontrastreiches Licht sowie eine stilisierte Ausstattung, die, so erklärt es Sheil ihrem Vater am Telefon, an Soap-Operas der 1970er-Jahre erinnern soll. Beim Wechselspiel zwischen beiden Ebenen gibt es interessanterweise keine direkten Ansichten des Filmteams. Regisseur Greene sitzt nur einmal kurzzeitig neben Sheil auf einem Sofa und versucht flüsternd, ihr seine eigenen Ideen zu Chubbucks psychischer Verfassung zu vermitteln (TC 01:12:32). Erst bei den Wiederholungsschleifen des Selbstmord-Takes ist der reale Kameramann des Films, Sean Price Williams, kurz mit seiner Kamera im Anschnitt zu sehen (TC 01:49:17).

KATE PLAYS CHRISTINE ist damit keine direkte Verfilmung des historischen Ereignisses. Der Film wählt die Form eines Making-of, um die Möglichkeiten einer solchen Verfilmung im Modus eines Reenactments auszuloten. Der Selbstmord kann sich in *KATE PLAYS CHRISTINE* erneut ereignen, aber grundlegend anders als in der möglicherweise noch irgendwo existierenden Aufzeichnung, und auch grundlegend anders als in anderen, durchgängig fiktionalisierten Verfilmungen des Falls.²⁸ Sheils Performance ist eine mögliche, keine definitive Verkörperung, denn sie wird die historische Person Chubbuck in ihrem Spiel nie ganz einholen. »Christine,« schreibt James Lattimer in einem Essay zum Film, »will forever be one step ahead« (2016). Sheils Performance und Chubbuck können auch deshalb nie zur Deckung kommen, weil der Film erstens keine letztgültige Erklärung für Chubbucks Selbstmord präsentiert, und zweitens auch keine zufriedenstellende Begründung liefern kann, warum der Selbstmord für den Film zwangsläufig wiederholt werden muss. Warum Chubbuck sich vor laufenden Kameras in den Kopf schoss, und welche Ursache die morbide Faszination für diesen Live-Suizid eigentlich hat, kann die Making-of-Konstruktion des Films nicht beantworten.

KATE PLAYS CHRISTINE verunsichert also erneut die Idee, dass ein Einblick in die Herstellungsumstände eines Films einen hermeneutischen Schlüssel zum besseren Verständnis dieses Films darstellen könnte. Gemeinsam mit *INTERIOR. LEATHER BAR.* verdeutlicht der Film gleichzeitig, dass nicht nur die Präsenz einer Produktionswirklichkeit, sondern auch die Präsenz eines Referenzfilms in der Making-of-Mockumentary problematisiert werden kann. *KATE PLAYS CHRISTINE* und *INTERIOR. LEATHER BAR.* deuten einen solchen Referenzfilm an, der sich im Verlauf des Making-of aber immer weiter entzieht. Das hängt auch mit dem Modus des Reenactments zusammen: In beiden Fällen werden verschollene Filmaufnahmen teilweise nachgedreht, aber niemals so, dass

27 Sheil erklärt zu Beginn, dass Chubbucks Fall als Vorlage für den Film *NETWORK* (1976, Sidney Lumet) diene, und wirft dem damaligen Drehbuchautoren Paddy Chayefsky vor, die Figur der depressiven Chubbuck in den »macho angry man« Howard Beale umgedeutet zu haben. Zur Beziehung von *KATE PLAYS CHRISTINE* zu *NETWORK* siehe Heller-Nicolas (2016).

28 Etwa in *CHRISTINE* (2016, Antonio Campos), zeitgleich zu *KATE PLAYS CHRISTINE* erschienen. Für einen Vergleich beider Filme siehe Brody (2016).

die neuen Szenen das historische Material vollständig kompensieren. Die im Film gedrehten Szenen sind immer nur mögliche, keine definitiven Annäherungen an die fehlenden Originale. Ihr Möglichkeitscharakter wird durch die Einwände und Widerstände der beteiligten Schauspieler*innen unterstrichen, die wiederum im hors-cadre der nachgestellten Szenen, also im Raum der Dreharbeiten und der Vorbereitungen dieser Dreharbeiten, laut werden.

Das, was laut den dokumentierten Dreharbeiten einmal einen Referenzfilm ergeben könnte, manifestiert sich also nie als eigenständiger Film. Was ist aber mit den Spielszenen, die als Ausschnitte eines solchen Referenzfilms in beide Making-ofs eingelassen sind? Im Vergleich zu *INCIDENT AT LOCH NESS*, der von einem Dokumentarfilm namens *THE ENIGMA OF LOCH NESS* nur vereinzelte, unbearbeitete Rohaufnahmen zeigt, scheinen die Referenzfilme in *INTERIOR. LEATHER BAR.* und *KATE PLAYS CHRISTINE* eher eine Art »virtuelle Existenz« zu führen.²⁹ Das bedeutet: Sie sind kein abstraktes diegetisches Motiv, und sie sind auch kein rein fiktionales Geschehen. Szenen für die geplanten Filmprojekte werden in den jeweiligen Making-ofs ja durchaus real *gemacht*, und dieses Machen wird auch zuverlässiger dokumentiert als in einer Mockumentary wie *INCIDENT AT LOCH NESS*. Daraus entsteht aber trotzdem kein autonomer Film, sondern eine lose Ansammlung von Szenen. Sie deuten einen umfangreicheren Referenzfilm an, ohne im Verbund wirklich einen solchen Referenzfilm zu ergeben. Sie haben einen eigenen Wirklichkeitsgehalt innerhalb der Making-of-Erzählung, bleiben aber als Filmszenen an ihr Making-of gebunden und können nur innerhalb des Making-of als Filmszenen rezipiert werden.

Filme wie *INTERIOR. LEATHER BAR.* und *KATE PLAYS CHRISTINE* können damit als Weiterentwicklung der Mockumentary verstanden werden. Über die Form des Making-of nähern sie sich wieder stärker unverfälschten, nicht fingierten Szenarien an. Die intervenierenden Produktionshandlungen sind keine uneigentlichen Fakes, aber lassen trotzdem keinen herkömmlichen, geschlossenen Referenzfilm entstehen. Zum Abschluss dieses Kapitels möchte ich einen letzten Film intensiver untersuchen, dessen Protagonist in ähnlicher Weise wie Val Lauren und Kate Lynn Sheil mit den Richtungsentscheidungen seines Regisseurs nicht einverstanden ist. Der mögliche Hoax ist hier nicht mehr ein angeblich geplanter Referenzfilm, sondern wird ganz in den Raum der Dreharbeiten verschoben.

Einmischungen, behind the scenes

Nouri Bouzids *MAKING OF* (2006) beginnt wie ein konventioneller Spielfilm. Der 25-jährige Chokri, genannt Bahta, lebt bei seinen Eltern in einem Vorort von Tunis. Er ist leidenschaftlicher Breakdancer, hat keinen festen Job und träumt von der Emigration nach Italien, um dort Profitänzer zu werden. Nachdem er mit einer gestohlenen Uniform als falscher Polizist in einem Bistro auftritt, fahndet die Polizei nach ihm. Der Steinmetz

29 Hier in Anlehnung an Rodowicks (2007, S. 91) Lektüre von *ÉLOGE DE L'AMOUR* (2001, Jean-Luc Godard), in dem der Protagonist Edgar an einem nicht näher spezifizierten Werk arbeitet, ohne es je fertigzustellen.

Abdallah gewährt ihm Unterschlupf. Wenig später entpuppt sich der Alte als Kopf einer islamistischen Terrorzelle, die Bahta für einen Anschlag zu rekrutieren versucht.

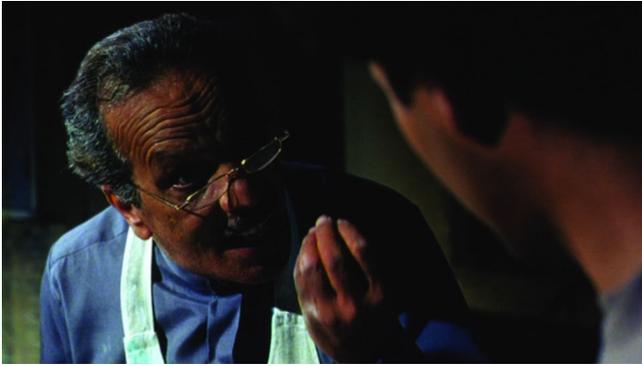
Die Enthüllung erfolgt nach ungefähr 40 Minuten Laufzeit. In seiner Werkstatt fordert der Steinmetz seinen Schüler Bahta auf, regelmäßig zu beten, weil Tanzen im Islam »unrein« sei. An diesem Punkt wechselt Bahta plötzlich aus dem Arabischen ins Französische: »J'arrête! [Ich höre auf!]« und lässt den verdutzten Abdallah mitten im Raum stehen. Die Kamera folgt erst Bahta, schwenkt dann auf Abdallah zurück, der direkt in die Linse spricht, nun ebenfalls auf Französisch: »Nouri, qu'est-ce qui se passe, là? [Nouri, was läuft hier?]«. Über einen Schnitt wechselt der Film in ein niedrig aufgelöstes Videobild. Der Bahta-Darsteller, der tunesische Tänzer und Schauspieler Lotfi Abdelli, verlässt verärgert den Raum. Nouri Bouzid, der Regisseur, eilt ihm nach. Abdelli beschwert sich, dass in dieser Szene das Tanzen verunglimpft werde. An einem solchen Film möchte er sich nicht länger beteiligen. Erst eine andere Schauspielerin kann ihn überreden, doch weiterzudrehen (TC 00:42:18–00:44:51; Abb. 21–23). Nach Abdellis widerwilliger Rückkehr ans Set folgt wieder eine klassische Spielszene, die keinerlei Hinweise auf ein arbeitendes Filmteam oder den Filmemacher Bouzid im Off enthält. Zehn Filmminuten später ereignet sich jedoch ein zweiter, ähnlich abrupter Wechsel aus dem laufenden Film in eine Drehsituation, nach weiteren zwanzig Filmminuten ein drittes und letztes Mal.

Die Einschübe sind der Grund für die Mehrdeutigkeit des Filmtitels. »Making Of lässt sich zum einen auf die Hauptfigur Bahta beziehen. »By its very title, MAKING OF suggests that terrorists are made, not born,« schreibt Jeffrey Ruoff (2011, S. 28) in einem ausführlichen Kommentar. Der Filmtitel spielt zum anderen auf das reale Machen des Films an, das in den drei Sequenzen geräuschvoll unterbrochen wird. Was hier miteinander assoziiert wird, sind also eine dokumentarfilmische Form und eine negative Bildungserzählung.³⁰ Auf beiden Seiten gibt es die Figur des Schülers und des Mentors. Die Konstellation Chokri/Abdallah entspricht der Konstellation Lotfi Abdelli/Nouri Bouzid in den Behind-the-Scenes-Passagen. Kritiker*innen warfen Bouzid deshalb vor, sich seinem Hauptdarsteller gegenüber in den Einschüben ähnlich manipulativ zu verhalten wie die Filmfigur Abdallah gegenüber dem jungen Bahta (ebd., S. 31). Die Anschuldigung ist nicht unerheblich: Bouzid gilt als herausragender Vertreter des neuen tunesischen Kinos und wichtige politische Stimme in der tunesischen Öffentlichkeit (Gana 2017). Die bisherige Auseinandersetzung mit dem Film konzentriert sich daher stark auf Bouzids Rolle als Auteur und die Themen seines Gesamtwerks, die auch in MAKING OF eine Rolle spielen – Fragen von (arabischer) Männlichkeit etwa, aber auch Ohnmachtsgefühle arabischer Gesellschaften gegenüber der geopolitischen Hegemonie Europas und der USA.³¹

30 Der französische Autor Ariel Denis (2019) nutzt den Begriff »Making-of« tatsächlich als Titel für einen autobiografischen Bildungsroman. Diese Begriffsverwendung ist einigermaßen idiosynkratisch, belegt aber die heutige Anschlussfähigkeit und allgemeine Verbreitung des Ausdrucks.

31 Bouzid entwickelte dazu den Begriff des »defeat-conscious cinema«, um ein Filmemachen zu beschreiben, das sich kritisch mit einem soziokulturellen Affekt in arabischen Gesellschaften auseinandersetzt: einem panarabischen, postkolonialen Nationalismus, der sich nach einer kulturellen Vormachtstellung vor der europäischen Neuzeit zurücksehnt, gleichzeitig aber mit schmerzhaften militärischen Niederlagen der jüngeren Geschichte konfrontiert ist, etwa im Sechstagekrieg 1967 (Ruoff 2011, S. 22–23; Gana 2017, S. 254–260).

Abb. 21–23: Die erste Unterbrechung in MAKING OF: Abdallah und Bahta in einer Spielszene (oben), die Abdelli als Schauspieler von Bahta plötzlich in der laufenden Einstellung abbricht (Mitte) und sich anschließend im Gespräch mit Regisseur Bouzid weigert, weiterzudrehen (unten).



Quelle: MAKING OF, DVD, Stills.

Diese Aspekte sind wichtig, doch sie führen tendenziell von der merkwürdigen Verschaltung von Behind-the-Scenes-Sequenzen und der sonstigen Filmhandlung weg. Ich möchte deshalb an dieser Stelle von kulturellen oder biografischen Kontextualisierungen Abstand nehmen und mich näher mit den Implikationen der drei Behind-the-Scenes-Sequenzen für zeitgenössische Making-of-Ästhetiken auseinandersetzen.

MAKING OF setzt wie BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON oder INCIDENT AT LOCH NESS eine Wiedererkennbarkeit bestimmter Making-of-Formen voraus, sonst würde die Doppeldeutigkeit des Titels nicht funktionieren. Anders als beim Gespann Werner Herzog/Zak Penn oder Filmen wie KATE PLAYS CHRISTINE existiert hier sehr wohl ein Referenzfilm im klassischen Sinne, hypothetisch auch losgelöst von dokumentarischen Ansichten seiner Herstellung. Die Fälschung wäre also nicht auf der Ebene eines fingierten Filmprojektes anzusiedeln, sondern eher auf der Ebene der drei abrupten Unterbrechungen. Tatsächlich sind sie so in den Film integriert, als würde Abdelli spontan auf den Fortgang der Handlung reagieren. Die Montage erweckt den Eindruck, ihm würde erst im Moment der Dreharbeiten klar werden, in welche Richtung sich die gerade gespielte Szene entwickelt. Diese Spontanität wird auch durch das niedrig aufgelöste, wackelige Videobild unterstützt. Der Film kippt in ein »poor image« (Steyerl 2009) – veräuschter und informationsärmer als das bisherige 35mm-Filmbild, aber dadurch auch, so argumentiert Francesco Casetti (2015, S. 121), mit einer größeren dokumentarischen »Wahrhaftigkeit« konnotiert. Dass die Szene aber wirklich unvermittelt während der Dreharbeiten unterbrochen wurde, ist indes nur unter bestimmten produktionslogistischen Voraussetzungen wirklich plausibel: Erstens hätte chronologisch gedreht werden müssen; Abdelli hätte zweitens über die Entwicklung seiner Figur im Unklaren gelassen werden müssen; und drittens hätte er den vollständig Dialogtext entweder vorher nicht kennen dürfen oder tatsächlich im Moment der Dreharbeiten extrem impulsiv auf den Dialog reagieren müssen, auch wenn er ihn bereits in Proben einstudiert hätte. Vor diesem Hintergrund lassen sich die Zweifel erklären, die an der Echtheit und Zuverlässigkeit der drei Unterbrechungen geäußert wurden.³²

Ob die drei Sequenzen gestellt sind oder sich spontan ereignet haben, lässt sich nur auf Grundlage des Films nicht letztgültig beantworten. In jedem Fall haben die abrupten Wechsel aus dem Film in seine Produktionssituation und wieder zurück sehr markante Wirkungen. Rabiāt halten sie den Plot an, katapultieren das Publikum aus der Eintaktung in den bisherigen Rhythmus des Films heraus, stoppen Identifikationsvorgänge und ein affektives Miterleben der Szenen. Viele Kommentator*innen verstehen die Behind-the-Scenes-Passagen deshalb als Brecht'sche Verfremdungseffekte, die eine konventionelle Rezeption der Handlung verhindern und stattdessen eine Ebene der Selbst-

32 Vanessa Marlog (2016, S. 81–85) geht in ihrer Lektüre des Films schlicht davon aus, dass die Unterbrechungen inszeniert sein *müssen*. Ruoff (2011, S. 29, 35 [FN 31]) diskutiert die Einschübe differenzierter, weil er sich auf ergänzende Erläuterungen des Regisseurs Bouzid und des Hauptdarstellers Abdelli beziehen kann: Bouzid habe wirklich chronologisch gedreht und Abdelli bestimmte Informationen vorenthalten. Abdelli habe seine erste Protest-Unterbrechung aber vorher angekündigt, damit ein Making-of-Team die Konfrontation filmen konnte. Die dritte Unterbrechung sei dagegen nicht abgesprochen worden. Der Konflikt zwischen Bouzid und Abdelli sei also wenigstens in Teilen echt.

kommentierung in den Film einziehen.³³ Nouri Gana formuliert das so: »*Making Of* becomes as much a film about the making of a Kamikaze as a film about the making of a film about the making of a Kamikaze« (2017, S. 268).

Diese Metaisierung läuft vor allem über das mündliche Gespräch. Bouzid erklärt seinem Hauptdarsteller seine Sicht des Islam, erläutert seine Motivation, den Film zu machen, und bittet ihn dafür um Vertrauen. Das produktionsseitige Außen des Spielfilms wird damit wieder zum Diskursraum. Abdelli kann hier seinem Ärger über den gerade entstehenden Film Luft machen. Umgekehrt nutzt Bouzid denselben Raum für rhetorische Kunstgriffe, um seinen Hauptdarsteller zum Weitermachen zu überreden. Der Verweis auf Brecht ist insofern nicht falsch: Abdelli distanziert sich von seiner Rolle, Bouzid von Abdallahs Auslegung des Islam.³⁴ Beides wird durch Brüche in der Filmhandlung ermöglicht.

Die Form des Making-of wird dadurch mit reflexiver Energie aufgeladen. Das ist ungewöhnlich, weil die Bezugnahme des Making-of auf seinen Referenzfilm nicht notwendigerweise als (selbst)reflexives Verhältnis zu verstehen ist, wie ich im vorherigen Kapitel anhand der Behind-the-Scenes-Aufnahmen in DVD- und Blu-ray-Making-ofs zu zeigen versucht habe. Die Reflexivität der drei eingeschobenen Sequenzen manifestiert sich in MAKING OF primär in den jeweiligen Gesprächen. Die Bedeutung des Sprechens wird durch Wechsel in der gesprochenen Sprache zusätzlich hervorgehoben. Die Wechsel aus der Spielfilmhandlung in den Making-of-Modus sind Sprachwechsel aus dem Tunesisch-Arabischen ins Französische (die Sprache der ehemaligen Kolonialmacht), wobei Französisch vor allem als punktuelle Markierung eingesetzt wird und auch in den Making-of-Passagen nicht durchgängig gesprochen wird.

Die Behind-the-Scenes-Sequenzen sind demnach auch ein anderer Sprach-Raum. Durch den Wechsel vom 35mm-Film auf digitales Video und vom Stativ auf eine Handkamera sind sie außerdem visuell anders ausgestaltet. Die deutliche ästhetische Verschiedenheit der Einstellungen weist das Making-of hier als Bildpraxis des Digitalen aus. »Making-of« ist ein Modus, in den der Film schalten kann, und dann seine satten analogen Bilder kurzzeitig gegen niedrig aufgelöstes und tendenziell überbelichtetes digitales Video eintauscht. Erst, wenn die Spielfilmhandlung wieder aufgenommen wird, wechselt der Film zurück in den kontrollierten Look des 35mm-Bildes. Insgesamt betonen die drei Unterbrechungen auf diese Weise eine grundsätzliche Andersartigkeit des Raums der laufenden Filmproduktion zu den Bildern, die in ihm hergestellt werden.

Dieser Raum der Produktion unterscheidet sich allerdings auch deshalb vom Handlungsraum der hergestellten Szenen, weil er einem anderen Zeitregime angehört. Bei

33 Berthold Brechts Theaterkonzept wird von einigen Autor*innen als Impulsgeber für die selbstreflexive Wende des modernen Films in den 1960er- und 1970-Jahren angeführt, siehe beispielhaft Elsaesser/Hagener (2007, S. 94–95).

34 Ruoff (2011, S. 30) spekuliert, dass Bouzid diese Gespräche nutzt, um seine eigene politische Haltung deutlich zu machen und mögliche Zensureingriffe zu umgehen. Tatsächlich erhielt der Film, produziert während der strikt säkularen Ben-Ali-Diktatur, Fördermittel des tunesischen Kulturministeriums. Bouzid begrüßte den Sturz des Ben-Ali-Regimes im Januar 2011, äußerte sich aber besorgt über den wachsenden Einfluss islamistischer Kräfte in Tunesien. Im April 2011 wurde er selbst von einem Unbekannten mit einer Eisenstange attackiert und am Kopf verletzt (Stollery 2013).

den Wechseln in die drei Gespräche zwischen Regisseur und Schauspieler wird der laufende Film plötzlich mit einer Produktionssituation konfrontiert, die zeitlich eigentlich vor den eben noch zu sehenden Szenen gelegen haben muss. Produktion ist etwas, das einem Film notwendigerweise zeitlich vorausgeht, worauf Autor*innen von Christian Metz bis David N. Rodowick aus unterschiedlichen Theorieperspektiven hingewiesen haben.³⁵ Deshalb ist es eigentlich unmöglich, dass Abdelli den laufenden Spielfilm pausiert, um mit dem Regisseur über den Fortgang der Handlung zu diskutieren. In der medialen Konstellation eines live aufgeführten Theaterstücks, um noch einmal auf Brecht zurückzukommen, wäre dies anders: Hier würde eine Unterbrechung der Handlung keinen zeitlichen Bruch erzeugen.

De facto bringt MAKING OF einen solchen Ebenenwechsel trotzdem fertig – Abdelli steigt ja aus der laufenden Spielhandlung aus. Mit ihm begibt sich auch der Film auf eine andere Zeitebene. Dieser paradoxe Ebenenwechsel wird in der Erzähltheorie klassischerweise als »Metalepse« bezeichnet (Martínez/Scheffel 2009, S. 79). Das Übertreten einer ontologischen Grenze zwischen Diegese und Produktionsraum ist in MAKING OF aber nicht nur ein narratologisches Problem. Die Wechsel werden schon ab der ersten Unterbrechung als eine Frage des Offs behandelt. Darin besteht der wesentliche Beitrag des Films zu einer zeitgenössischen Making-of-Ästhetik.

Der Blick des Abdallah-Darstellers in die Kamera aktiviert einen Raum, der nicht mehr einer Fortsetzung des diegetischen Spielorts jenseits der aktuellen Einstellung entspricht. Aus diesem Raum kommt Bouzid, wenn er die Trennlinie der Kadrierung überschreitet und selbst Teil des Bildes wird. Auch Abdelli überquert eine Grenze, wenn er sich aus der Kadrierung des Films hinausbewegt und damit die laufende Einstellung »ent-diegetisiert«. Diese Bewegung ist eine kontinuierliche. Es findet kein Ortswechsel statt; der Raum der Produktion und der Raum der Spielszene hängen unmittelbar zusammen. Trotzdem verwandelt sich das Off des hors-champ durch Abdallahs Blick sowie Bouzids und Abdellis Bewegungen in ein Off des hors-cadre. Der Film wechselt temporär in dieses hors-cadre hinüber (und produziert dabei unweigerlich ein weiteres hors-cadre der Making-of-Kamera), bevor die eigentliche Spielhandlung wieder aufgenommen wird.

Während der Film bei der ersten Unterbrechung einen fließenden Übergang von einem Modus zum anderen vollführt, gibt es am Beginn der zweiten und dritten Unterbrechung schärfere Bruchkanten. Die zweite Sequenz startet bereits aus einer klassischen Behind-the-Scenes-Position: Die Making-of-Videokamera filmt schräg neben der Filmkamera den Schauspieler Abdelli, der sich weigert, eine Szene zu beginnen und stattdessen nach dem Regisseur verlangt (TC 00:54:15-00:58:22). Der dritte Einschub entsteht wieder aus einer Spielszene, allerdings relativ abrupt. Abdallah enthüllt Bahta auf einem Friedhof, dass Bahta einen Terroranschlag begehen soll. Bahta fragt, was passieren würde, sollte er doch nicht mitmachen. Abdallah ermahnt seinen Schüler; Bahta verlässt das Bild unschlüssig nach rechts ins Off. In der folgenden Einstellung steht Abdelli neben Bouzid, mutmaßlich am selben Drehort, nun aber wieder mit der Making-of-Videokamera gefilmt. Zwischen beiden entspinnt sich ein drittes Gespräch, wieder über die Plau-

35 Siehe hierzu die Ausführungen zum hors-cadre der Zeit im ersten Kapitel.

sibilität der dargestellten Indoktrination und die möglichen Reaktionen des tunesischen Kinopublikums (TC 01:14:41-01:18:45).

Das Umschalten zwischen der Spielfilmhandlung und ihren Produktionsumständen gründet also auf einem bestimmten Raummodell, das der Film ab der ersten Unterbrechung implizit mitführt. Lotfi Abdelli und der Steinmetz-Darsteller Lotfi Dziri sind Übergangsfiguren, die von der Wirklichkeit der filmischen Diegese in den bis dato abgeschirmten Bereich der Produktion hinüberwechseln. Figuren können das hors-cadre wie ein diegetisches Off betreten. Das macht ein letzter Theatervergleich deutlich: Abdelli verhält sich wie ein Bühnenschauspieler, der kurzfristig eine Nebenbühne betritt, um dort, immer noch vor den Zuschauer*innen, einen Disput mit seinem Regisseur anzuzetteln.³⁶ Gewissermaßen erzeugt der Film einen Meta-Raum, der sowohl den Raum der diegetischen Spielhandlung als auch den Raum seiner eigenen Herstellung umfasst. Die Titeleinblendung »Making off« (TC 00:00:33) – mit doppeltem F – ist daher mehr als nur ein unabsichtlicher Schreibfehler. Der Film produziert für die eingeschobenen Produktionssituationen eine Art zusätzliches hors-champ, ein hors-cadre als Extra-Off, das zwar auf einer anderen Ebene situiert wäre als die übrigen Zonen außerhalb des Bildfeldes, aber für die Figuren trotzdem aus dem sichtbaren Bildfeld heraus zugänglich ist. Haben sie dieses Off einmal betreten, agieren Abdelli und Dziri als »sie selbst«, d.h. als Schauspieler, nicht mehr als diegetische Figuren. Umgekehrt ist der Weg zurück in die Spielhandlung auch nur ihnen, den Schauspielern, möglich. Das technische Personal, der Regisseur und alle übrigen Mitwirkenden müssen im hors-cadre verbleiben, weil es für sie keine diegetischen Entsprechungen gibt.

Womit MAKING OF also experimentiert, ist die grundlegende (Un-)Möglichkeit, ein Film und, wenigstens in Teilen, zugleich ein Making-of dieses Films zu sein.³⁷ In den bisher untersuchten Fallbeispielen ging es immer um eine dokumentarische Relation zwischen zwei separaten Filmen: einem Referenzfilm und einem zweiten Film, dem Making-of, in dem das hors-cadre dieses Referenzfilms erscheint. Auch die oben diskutierten Mockumentary-Beispiele basieren auf dieser Beziehung, selbst wenn der Referenzfilm nur noch als ein unerreichbarer Fluchtpunkt mitgeführt wird. MAKING OF versucht dagegen, Referenzfilm und Making-of in einem einzigen Film zu komprimieren. Der Film stellt dokumentarische Ansichten der Entstehung bestimmter filmischer Bilder unmittelbar neben diese Bilder und gibt vor, dass zwischen ihnen eine raumzeitliche *Verbindung* besteht.

Meines Wissens hat nur ein anderer Film diese Problematik, ähnlich wie Bouzid es tut, als wiederholtes »Kippen« des Films in (s)ein hors-cadre und *vice versa* ausbuchsta-

36 Nicola Evans (2010, S. 590) gehört zu den wenigen Autor*innen, die Behind-the-Scenes-Darstellungen im Making-of mit theatralen Hinter- und Seitenbühnen vergleichen. Diese Gegenüberstellung bleibt bei ihr allerdings kursorisch.

37 François Niney (2012, S. 204–208) beschreibt anhand von SALAAM CINEMA (1995, Mohsen Makhmalbaf) ein ähnliches Gedankenexperiment: Unter welchen Voraussetzungen könnte ein Film ein Dokumentarfilm und ein Spielfilm zugleich sein? Für Niney läuft die Frage nach Wahrheit oder Täuschung bei Makhmalbafs Film unweigerlich ins Leere: SALAAM CINEMA zeige ein Casting für einen angeblichen Film, und dieses Casting sei einerseits vorgetäuscht, andererseits auch wahr, weil die gecasteten Personen am Ende trotzdem in einem Film, nämlich in SALAAM CINEMA auftreten.

biert. *A COCK AND BULL STORY* (2005, Michael Winterbottom) verwendet diese Wechsel als filmisches Äquivalent zu literarischen Metaisierungen in Laurence Sternes Roman *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1759–1767). *A COCK AND BULL STORY* beginnt als Dokumentarfilm über eine Sterne-Verfilmung, wird zeitweise selbst zur filmischen Adaption und wechselt dann mehrmals zwischen beiden Ebenen hin und her. Das Resultat ist ein intertextuell verschachtelter Film, der von seinen Zuschauer*innen umfangreiche Vorkenntnisse des Romans, der Form des Making-of, und nicht zuletzt des Star-Images des Schauspielers Steve Coogan erfordert, der auf beiden narrativen Ebenen in unterschiedlichen Rollen auftritt (als er selbst, als Tristram Shandy und als Vater Walter Shandy).³⁸ Was Winterbottoms und Bouzids Film verbindet, ist die Logik des Nebeneinanders von Produktionsräumen und den dabei entstehenden Filmen. Auch in *A COCK AND BULL STORY* können diegetische Figuren aus einer laufenden Szene in eine Drehsituation wechseln und werden dabei zu extradiegetischen Schauspieler*innen (und umgekehrt). Das Produktionsumfeld ist aber deutlich als fiktionalisierter Inszenierungsraum erkennbar: Die Hauptdarsteller Steve Coogan und Rob Brydon agieren mit Mitwirkenden der Filmproduktion, die wiederum von anderen Schauspieler*innen verkörpert werden. Regisseur Michael Winterbottom tritt selbst nicht in Erscheinung.³⁹

Im Unterschied zu *A COCK AND BULL STORY* ist das hors-cadre in *MAKING OF* wieder Raum der Dreharbeiten und Raum der kritischen Diskussion des Films zugleich. Anders als in den bisherigen Beispielen dieses Kapitels ist die Intervention hier eine zweifache. Zum einen bestehen die Handlungen in den drei Einschüben aus Widerständen und Gegenvorschlägen des Hauptdarstellers, der mit der Entwicklung der Geschichte nicht einverstanden ist. Abdellis Hadern mit seiner Rolle und den Anweisungen des Regisseurs sind der Hauptbestandteil dessen, was in den Behind-the-Scenes-Einschüben an ›Produktion‹ gezeigt wird (denn die Dreharbeiten sind ja unterbrochen). Zum anderen ist Produktion etwas, das metaphorisch, mittels der drei Behind-the-Scenes-Sequenzen, selbst in den laufenden Film interveniert. Sobald die Schauspieler aus den Spielszenen in ein hors-cadre hinaustreten, bricht eine Realität der Dreharbeiten in den laufenden Film ein. Bei der ersten Unterbrechung scheint Batha/Abdelli sie noch selbst in den Film hineinzuholen, wenn er die Spielszene stoppt und ins hors-cadre hinüberwechselt. Bei den späteren Einschüben gibt es aber keine Personen, die eine Unterbrechung aktiv anstoßen würden. Weil die zweite und dritte Unterbrechung keinen direkten Übergang aus einer Szene ins hors-cadre zeigen, sondern über einen harten Schnitt einsetzen, drängt sich die Wirklichkeitsebene der Produktion gewissermaßen selbstständig zwischen die fiktionalen Spielszenen. Theoretisch könnte sich ein Umschalten in das virtuell mitlaufende hors-cadre jederzeit wieder ereignen – bis der Film mit klassischen Spielszenen endet.

MAKING OF wurde teilweise unter dem Titel »Akher Film« (dt.: »Der letzte Film«) auf Festivals gezeigt. Der alternative Titel bezieht sich auf die erste Unterbrechungssequenz, in der Bouzid nach der Diskussion mit Abdelli in die Making-of-Kamera seufzt, dass dies

38 Kristen Daly (2010, S. 92–93) diskutiert den Film deshalb als Beispiel für eine »interaktive« Wende des zeitgenössischen Kinos.

39 Für einen Überblick über weitere Kombinationen aus Historienfilm und Making-of in *A COCK AND BULL STORY* siehe Romney (2006).

wohl sein »letzter Film« sein werde (TC 00:44:45). Robert Lang (2014, S. 265–266) greift diese Bemerkung auf und weitet sie aus: Mit MAKING OF sei der neue tunesische Film an einem logischen Schlusspunkt angelangt, weil hier deutlich wird, dass die allegorische Kritik an Gesellschaft und Politik in ihrer bisherigen Form ausgedient habe. Ein solcher Abschluss wird indes erst durch das Aufgreifen einer anderen filmischen Form möglich: Wo der Spielfilm an sein Ende kommt, steht das Making-of.

Go, digital, go!

Die Filme, die in diesem Kapitel besprochen wurden, entstanden vor dem Hintergrund einer zeitgenössischen Konjunktur des Making-of. BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON, INCIDENT AT LOCH NESS oder MAKING OF greifen konventionalisierte und bekannte Varianten des Making-of auf, parodieren oder zitieren sie, kombinieren sie mit Momenten der Täuschung und des Fakes. Die besprochenen Filme bleiben allerdings nicht bei Anleihen und Formzitataten stehen. Sie entwickeln die Form des Making-of maßgeblich weiter, indem sie die Entstehung eines Films anders dokumentieren, als es etwa ein typisches Making-of im Bonusmaterial einer DVD-Edition versuchen würde. Insbesondere verfolgen sie die Idee eines hors-cadre, das als physisches Umfeld von Dreharbeiten gegenüber dem entstehenden Film zunehmende Eigenständigkeit gewinnt. Die hier untersuchten Making-ofs dokumentieren, wie der entstehende Film im hors-cadre behindert, kritisiert oder mit anderen Bildern konfrontiert wird. Im Mockumentary-Szenario von INCIDENT AT LOCH NESS wird das hors-cadre sogar zum Raum, in dem sich ein Scheitern des Referenzfilms beobachten lässt. Das hors-cadre bietet dem Referenzfilm nicht länger ein sicheres Fundament.

Die Vorgänge, die Making-ofs wie BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON, INCIDENT AT LOCH NESS oder MAKING OF jeweils im hors-cadre in Szene setzen, wurden in diesem Kapitel zusammenfassend als Interventionen verstanden. Es handelt sich um Eingriffe und Einmischungen, die unterschiedlich ausfallen können: humoristisch oder ernst, berechtigt oder grotesk überzogen (Produzent Zak Penn), manchmal unsicher und verstockt (Val Lauren) oder wütend und verweigernd (Kate Lyn Sheil). Alle Handlungen zielen dabei auf einen Film ab, der momentan gedreht wird. Deshalb stellen sie kein direktes Gegenteil von Produktion dar. Figuren wie Guy Maddin, Kate Lyn Sheil oder Lotfi Abdelli machen nicht unbedingt *mit*, aber sie machen immer noch *etwas*, und dieses etwas ist nach wie vor auf einen Film bezogen, der sich noch im Entstehungsprozess befindet. In diesem Sinne sind ihre Handlungen »produktiv«, auch wenn sie mit dem entstehenden Film in einen Konflikt geraten.

Es ist bemerkenswert, dass alle Beispiele dieses Kapitels bei einem klassischen profilmischen Raum ansetzen: dem Bereich rund um die filmende Kamera. Mutmaßlich wird ein solcher Raum deshalb so prominent in Szene gesetzt, weil kritische Interventionen hier problemlos als Figurenhandlungen gefilmt werden können. Andere Varianten einer Einmischung in einen entstehenden Film sind durchaus vorstellbar, aber Aktionen an einem Set können leichter von einer Kamera als physische Bewegungen aufgezeichnet werden. Eine Raumkonstruktion wie in MAKING OF funktioniert darüber hinaus nur im Umfeld von realen Dreharbeiten. Wenn eine Filmfigur den Bildausschnitt

verlässt, betritt sie entweder ein diegetisches hors-champ, oder, darin liegt die Besonderheit des Films, ein extradiegetisches hors-cadre – aber nicht ein Produktionsbüro oder einen Schnittplatz. Zur Besonderheit von MAKING OF gehört, dass die Grenzen der Kadrierung für einen Wechsel ontologischer Ebenen genutzt werden können, wobei es gerade nicht zu räumlichen Sprüngen oder tatsächlichen Ortswechseln kommt.

Die Emphase des physischen Raums der Dreharbeiten geht in allen Beispielen mit einer Betonung des digitalen Films einher. Darauf hatte ich unter anderem bei INCIDENT AT LOCH NESS hingewiesen. Dort ist es das Making-of, also das digitale Video, das sich den kläglichen Rest des noch analog gedrehten Referenzfilms einverleibt. Auch in MAKING OF bestehen die Behind-the-Scenes-Einschübe aus niedrig aufgelösten Videobildern. Die drei Macher von BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON betonen Digitalbildlichkeit ebenfalls, aber vor allem über *glitches* und Filterästhetiken digitaler Bildbearbeitung.

Insgesamt wird der Eindruck von Filmproduktion als Intervention also mit einer besonderen Spielart des digitalen Films verbunden. Interventionen ereignen sich in Bewegtbildern, die den Standard des informationssatten, wohltemperierten, früher fotochemischen und heute hochaufgelösten digitalen Kinofilmbildes bewusst unterschreiten. Es handelt sich um Bewegtbilder, »that lack the quality we are used to finding on a cinematic screen«, wie Casetti (2015, S. 118) zusammenfassend schreibt. Wo andere Formen des Making-of eher ästhetische Anchlüsse an die Bilder ihrer Referenzfilme suchen, geht es hier offenkundig um Abgrenzungen. Dokumentarische Aufnahmen von intervenierenden Produktionsvorgängen sollen gerade nicht so aussehen wie die entstehenden Filme.

Warum aber greifen die besprochenen Making-ofs so deutlich auf digitale Lo-Fi-Ästhetiken zurück? Vermutlich deshalb, weil solchen Filmbildern bereits ein dokumentarisches Moment eingeschrieben ist. Wie bei der Analyse von MAKING OF schon kurz erwähnt, beobachtet Casetti bei niedrig aufgelösten, störanfälligen Videobildern einen speziellen dokumentarischen »truth effect« (ebd., S. 121). Er knüpft mit diesem Begriff an Hito Steyerls (2015, S. 7–17) Idee eines gesteigerten Rezeptionsgefühls von Echtheit an, das umso größer wird, je unschärfer und informationsärmer das dokumentarische Bewegtbild ausfällt. Eine medientechnische Variation dieses Arguments entwickelt Antonio Somaini (2021, S. 74–75), wenn er darauf aufmerksam macht, dass unscharfe, fehlerhafte und niedrig aufgelöste Videobilder als Dokumentationen von digitaltechnischer Materialität gelesen werden können. Die Bilder würden in hohem Maße auf ihre eigenen Entstehens- und Verarbeitungskontexte aufmerksam machen, so Somaini, gerade weil sie keine ästhetisch glattegeogenen, gestochen scharfen Bilder sind.

Auf dieses Vermögen rekurrieren die hier beschriebenen Making-ofs. Sie nehmen ästhetische Unzulänglichkeiten bewusst in Kauf, um damit, in Casettis Worten, den »truth effect« der dargestellten Vorgänge zu erhöhen. Dadurch werden die abweichenden, unbotmäßigen Herstellungsvorgänge sozusagen *als Produktion* validiert. Die niedrig aufgelösten oder bewusst »schlecht« nachbearbeiteten Making-of-Bilder unterstreichen, dass eben auch solche Vorgänge im Raum des hors-cadre stattgefunden haben, die nicht dem geplanten Film zuarbeiten, und dass gerade diese Handlungen hier die eigentliche, dokumentierenswerte Produktion darstellen. Gleichzeitig verorten sich die Making-of-Bilder dadurch in einer medientechnischen Wirklichkeit, die von

den Making-of-Macher*innen und den Making-of-Zuschauer*innen gemeinsam geteilt wird – und dies durchaus auch im wörtlichen, technischen Sinne: Die Behind-the-Scenes-Sequenzen in *MAKING OF* wurden mit handelsüblichen Consumer-Camcordern gedreht, ebenso die finale Rettungsszene von *INCIDENT AT LOCH NESS*.

Es gibt jedoch einen Aspekt, den die diskutierten Fallbeispiele weitgehend unberücksichtigt lassen. Mit kostengünstigen, digitalen Postproduktionswerkzeugen wird auch ein *nachträglicher* Eingriff in entstehende Filme möglich. Unter Umständen ist eine derartige Intervention selbst ein Hoax – dann nämlich, wenn sie Behind-the-Scenes-Material so umgestaltet, als wären Personen an der Entstehung eines Films beteiligt, die zur Produktion eigentlich keinen Zugang hatten. Der Underground-Filmemacher Damon Packard klinkt sich auf diese Weise in das hors-cadre real existierender Filme ein: in die Produktionsräume von *STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE* (1999) und *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES* (2002, beide George Lucas).

In seinem Film *THE UNTITLED STAR WARS MOCKUMENTARY* (2003) mischt Packard Interviews, Filmausschnitte und BTS-Aufnahmen neu zusammen, die er aus den offiziellen DVD-Bonusmaterialien extrahieren konnte.⁴⁰ Er kombiniert das erbeutete Material mit selbstgedrehten Videoaufnahmen, neuen Tonspuren und Schnipseln aus anderen Filmen. Daraus entstehen derbe Pointen – in einem Tonstudio wird statt *STAR WARS* ein Porno nachvertont –, aber auch kleine Parodien typischer Making-of-Diskurse. Dem Schauspieler Christopher Lee werden etwa per Stimmenimitator die Worte in den Mund gelegt, er, der 80-Jährige, habe mithilfe von Verjüngungspillen noch ganz passable Rückwärtssaltos hinbekommen. Die auffälligsten Umgestaltungen sind aber Packards Videoaufnahmen von sich selbst und einigen Freunden, die er in Szenen aus den *STAR WARS*-Making-ofs integriert. Packard und Co. sitzen plötzlich bei Produktionsmeetings mit im Raum, sind an Motion-Capture-Aufzeichnungen oder an Nachvertonungen im Tonstudio beteiligt. In einer Szene skandieren Packard und sein Freund Shawn »CGI rules! Go, digital go!«, umringt von realen VFX-Mitarbeiter*innen bei einer angeblichen »ILM Mantra Ceremony« (TC 00:25:03). In einer anderen Szene treten sie als frustrierte VFX-Artists auf, die George Lucas unverblümt die Meinung sagen, als er mit einer Testanimation der Figur Yoda unzufrieden ist: »What the fuck do you want us to do?« (TC 00:36:55).

THE UNTITLED STAR WARS MOCKUMENTARY reiht noch weitere Sequenzen aneinander, die Lucas' Unvermögen als Regisseur und Drehbuchautor belegen sollen. Daraus entsteht aber keine kohärente Erzählung, wie ein (alternativer) *STAR WARS*-Film gemacht wurde. Es bleibt bei den eher disparaten Produktionsmomenten, zusammengehalten durch die Wutanfälle der frustrierten ILM-Mitarbeiter Damon und Shawn, die von Szene zu Szene immer unflätiger ausfallen. Trotz aller polemischen Kritik wird *THE UNTITLED STAR WARS MOCKUMENTARY* aber durchgängig von einem versteckten Begehren getragen: selbst Teil der Produktion zu werden, auch wenn man nicht direkt an der Herstellung eines Films wie *STAR WARS* beteiligt ist. Die Verfügbarkeit von Making-of-Materialien macht es möglich, sich mit digitalen Mitteln in die Entstehung eines Films einzuschreiben.

Packard musste sein Werk im Jahr 2003 noch über selbstorganisierte Vorführungen für Freund*innen und Fans aus der Underground-Kunstszene von Los Angeles bekannt-

40 Persönliche Email, 24.08.2022.

machen. Die technischen Hürden für eine Internetauswertung waren zu hoch.⁴¹ *THE UNTITLED STAR WARS MOCKUMENTARY* bringt gleichwohl verschiedene Aspekte zusammen, die vor allem für Making-of-Formen im Internet charakteristisch werden: die Fokussierung auf einzelne Filmproduktionsmomente ohne größere dramaturgische Einbettung, die Inszenierung von Produktion als momentanen Handlungsvollzug, eine gesteigerte Faszination für beeindruckende filmtechnische Abläufe, und nicht zuletzt die Idee, sich selbst in eine Beziehung zur Produktion zu setzen, diese Produktion quasi ›live‹ mitzuerfolgen. Diese Aspekte des Online-Making-of stehen im Zentrum des folgenden Kapitels.

41 Persönliche Email, 25.08.2022.

4. Produktion als Performance

Im April 2011 wurde auf Peter Jacksons Facebookseite ein Video unter dem Titel »THE HOBBIT Start of Production« gepostet. Der Regisseur führt die Facebook-User*innen darin zehn Minuten lang durch Kostüm- und Requisitenwerkstätten, über Kulissenbau- stellen und halbfertige Sets für die Filmtrilogie THE HOBBIT (2012–2014). Das Video endet mit einer Māori-Zeremonie zum offiziellen Drehstart. Auf dieses Video folgten weitere, ebenfalls konzipiert als Einblicke in die Entstehung der drei Filme. Jackson bezeichnete die Videos zunächst als »Blogs« und reihte sie damit in ähnliche Videoserien zu anderen Filmproduktionen ein (Tryon 2009, S. 140–141). Bei späteren Uploads auf Jacksons YouTube-Kanal wurden die Videos dagegen als »Production Diaries« betitelt. Zehn dieser Videotagebücher entfielen auf den ersten HOBBIT-Film, vier auf den zweiten. Danach wurde das Format von Jacksons Social-Media-Team eingestellt.

Die Videotagebücher zur HOBBIT-Produktion orientieren sich an Making-of-Filmen. Sie präsentieren ausgiebige Behind-the-Scenes-Aufnahmen, strukturiert durch verbale Erläuterungen von Jackson und einigen Mitarbeiter*innen. Dramaturgisch folgen sie dem Modell der Produktionschronologie, die zum Mitverfolgen einzelner Etappen der Filmherstellung einlädt. Einen großen Raum nimmt der Technikdiskurs zur »Schärfe« der 3D-Bildaufzeichnung in hoher Auflösung ein (gedreht wurde in 5K mit 48 *frames per second*).¹ Was im Vergleich zu anderen Formen des Making-of allerdings fehlt, sind Ausschnitte der fertigen Filme, um die technische Brillanz der Bilder auch am Material zu belegen. Ein wahrscheinlicher Grund ist der Veröffentlichungszeitpunkt. Das erste Video erschien schon eineinhalb Jahre vor der Kinopremiere von THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY auf Jacksons Facebookseite.

Ähnlich gestaltete Making-ofs wären einige Jahre zuvor eher für die DVD- oder Blu-ray-Edition eines Films erstellt worden.² Um 2010 wurden sie, wie frühere TV-Making-

1 Zum Diskurs des hochauflösten 3D-Bildes siehe Rothöhler (2013, S. 42–47).

2 Aufnahmen aus den Videotagebüchern wurden später ins Bonusmaterial der DVD- und Blu-ray- »Extended-Edition« der Hobbit-Filme integriert. Die Māori-Zeremonie am ersten Drehtag wird etwa in A LONG-EXPECTED JOURNEY. THE CHRONICLES OF THE HOBBIT – PART I ausführlich gezeigt (TC 00:42:52–00:48:50).

ofs, zeitlich wieder vor dem eigentlichen Film lanciert. Geändert hat sich auch ihr Auswertungskanal. Die Videotagebücher des Regisseurs Jackson wurden insbesondere auf Websites platziert, die sich selbst als »Plattformen« verstehen: Videoportale wie YouTube oder TikTok und »soziale Netzwerke« wie Facebook, Twitter oder Instagram. Diese Onlinedienste treten als Vermittler (»intermediaries«) auf, die digitale Inhalte (»content«) speicherbar, navigierbar und abrufbar machen – und ihr Geld hauptsächlich mit der Monetarisierung von Nutzungsdaten verdienen (Gillespie 2010; van Dijck/Poell/de Waal 2018, S. 9–16). Making-ofs zirkulieren auf diesen Plattformen neben anderen paratextuellen Formaten, die Film- und Fernsehunternehmen seit geraumer Zeit im Internet verbreiten (Grainge/Johnson 2015, S. 161–172; Johnson 2017a).

Die Verlagerung von paratextueller Filmwerbung ins Internet ist eine wichtige Facette des Online-Making-of – aber es ist nicht die einzige. Wenn man heute nach den Videotagebüchern der laufenden HOBBIT-Produktion sucht, stößt man unweigerlich auf weitere Videos (je nach Plattform auch auf weitere Bilder oder weitere Texte), die sich nicht immer klar spezifischen Akteuren wie einem Filmstudio, einem Verleih oder einem bekannten Filmemacher zuordnen lassen. YouTube lädt, wie es Thomas Elsaesser (2008, S. 26–27) in einem frühen Text zur Videoplattform beschreibt, zu endlosen, verschlungenen Entdeckungsreisen ein. Es gibt immer weitere Videos, die wieder zu weiteren Videos führen usw. YouTube generiert auf diese Weise individuelle Fortsetzungsserien. Angestoßen werden sie zum Beispiel durch die Autoplay-Funktion, die automatisch neue Videos startet, wenn ein Clip zu Ende angesehen wurde. Potenzielle Fortsetzungsserien entstehen aber auch durch Videovorschläge, die als Leiste neben dem jeweils aktuellen Video eingeblendet werden. So erscheinen neben einem HOBBIT-Produktionstagebuch beispielsweise Interviews mit Schauspieler*innen, eine touristische Begehung der Drehorte, Ausschnitte aus TV-Shows oder sogar Teilstücke des Bonusmaterials von früheren LORD-OF-THE-RINGS-DVDs. Wieder andere Videos verdoppeln das Videotagebuch, indem sie dasselbe Material einfach unter einem anderen Titel hochladen. Teilweise wird Videomaterial auch umgeschnitten, neu bearbeitet oder mit anderem Bildmaterial kombiniert, jeweils im Rahmen der *copyright policy* der Plattform.

Diese Gemengelage des Online-Making-of steht im Zentrum des vorliegenden Kapitels. Ich möchte verschiedene Varianten des Online-Making-of untersuchen, die teilweise auf frühere Making-of-Formate zurückgeführt werden können, aber auf ihrem Weg ins Internet verschiedene ästhetische Neujustierungen erfahren. Das Making-of passt sich an die Erfordernisse der Plattformen an, wobei es neue Gestaltungsmuster und Verbindungen zu anderen Plattformgenres und -formaten ausbildet.³

Diese Veränderungen wirken sich darauf aus, wie Making-ofs auf das hors-cadre eines anderen Films Bezug nehmen. Wie alle Making-ofs fußen auch Onlinevarianten zunächst darauf, dass filmische Bewegtbilder ihre eigene Entstehung nicht vollständig abbilden können. Bestimmte Aspekte ihrer eigenen Entstehung bleiben ihnen äußerlich. Wie im ersten Kapitel dargelegt, kann Produktion als Gesamtheit der Entstehungsvorgänge verstanden werden, die in diesem Außen stattfinden. Making-ofs fächern diese

3 Hier angelehnt an Robert Dörre (2022, S. 51–59), der Formate auf Onlineplattformen als strukturierende und im weitesten Sinne formale Typen versteht, Genres dagegen eher als thematische Kategorien und Trends.

Produktion im Außen des Bildes unterschiedlich auf. Sie können, wie im zweiten Kapitel beschrieben, Produktion zum Beispiel als ›Rückseite‹ eines Films interpretieren und suggerieren, dass diese Produktion gewissermaßen zeitgleich im Rückraum des Filmbildes mitläuft. Oder sie können Produktion als eine Intervention verstehen – als eine Einmischung aus dem hors-cadre in den entstehenden Film, der sich dadurch verändert, d.h. anders gemacht wird. Wenn Making-of-Filme solche Interventionen in Szene setzen, schwingt meistens die Grundidee mit, dass das hors-cadre ein exkludierter *Raum* ist. Produktion wird als ein Geschehen begriffen, das rechts und links, oben und unten, in einer verdeckten Tiefe oder im Diesseits des kadrierten Filmbildes stattfindet. Das hors-cadre wird als realer Außenbereich der Bewegtbilder aufgefasst, der durch ein Making-of ›aktiviert‹ und in ein filmisches Bild gesetzt werden kann.

Wenn sich das Making-of auf Onlineplattformen ausbreitet, bleibt dieser räumliche Bezug zu Filmproduktionsvorgängen prinzipiell erhalten. Noch wichtiger werden nun aber die zeitlichen Dimensionen von Filmproduktion. Online-Making-ofs sind weniger damit beschäftigt, die räumliche Abgeschiedenheit von Produktion zu kompensieren. Sie versuchen primär, eine zeitliche Distanz zwischen einem Film und seiner Entstehung zu überbrücken.

Mit dieser Betonung von Zeitlichkeit hängt ein Konzept von Produktion zusammen, das ich als *Performance* bezeichnen möchte. Damit ist gemeint, dass die Online-Making-ofs Aktivitäten und Tätigkeiten zur Herstellung von Filmen als einen *momentanen* Handlungsvollzug betonen. Sie nehmen Abläufe und Prozesse in den Fokus, die sich vermeintlich ›gerade jetzt‹ ereignen. Die These lautet, dass Online-Making-ofs diese Abläufe vor allem als eine *Live-Performance* dokumentieren. Das gilt auch dann, wenn die entsprechenden Videos keine direkten Livestreams sind (und das sind sie in die Mehrzahl nicht). Online-Making-ofs betonen immer wieder den augenblicklichen Charakter des Vorgangs, den sie aufzeichnen. Sie sorgen rezeptionsästhetisch für ein gegenwärtiges Miterleben und Nachvollziehen dieses Vorgangs, der zum Zeitpunkt der Rezeption des Online-Making-of eigentlich längst vorbei ist.

Um welche Art von *liveness* es hier geht, können Philip Auslanders Bemerkungen zum »live recording« deutlich machen. »Live recordings« sind für Auslander (2008, S. 60–61) ein Beispiel dafür, wie sich Live-Performances vor einem Publikum und mediale Aufzeichnungen heute überschneiden.⁴ Er meint mit dem Begriff vor allem Konzertmitschnitte, die akustisch die vermeintliche Unmittelbarkeit der aufgezeichneten Performance betonen. Bands oder Solokünstler*innen spielen scheinbar ›gerade jetzt‹, aber dieses ›Jetzt‹ ist für die Hörer*innen durch CDs oder digitale Audiodateien medial vermittelt.

Diese Struktur lässt sich mit Jacksons Videotagebüchern vergleichen. Jackson tritt darin als Person auf, die ›live‹ vom Set der *HOBBIT*-Filme berichtet. Aber *liveness* entsteht nicht dadurch, dass ein Publikum Jackson zeitgleich bei seinen Ausführungen zuschaut, sondern ist ein spezifischer Effekt der medialen Darstellung – etwa das Sprechen in die Kamera, die Adressierung des Publikums, die Länge der Aufnahmen etc. Ähnliche Live-

4 Ein ähnliches Argument zur Verschmelzung von Liveübertragung und Aufzeichnung entwickelt Rombes (2009, S. 85) am Beispiel eines Videos, das sofort nach seiner Aufnahme im Internet veröffentlicht wird.

Effekte lassen sich in vielen der im Folgenden näher betrachteten Making-ofs auf Onlineplattformen wiederentdecken. Sie treten als »live recordings« von Produktionsperformances auf – und wollen auch als solche rezipiert werden.

Das Material für die folgenden Analysen stammt von Videoportalen wie YouTube, Vimeo und TikTok, sowie von Social-Media-Plattformen, darunter vor allem Facebook und Instagram. Die dort kursierenden Online-Making-ofs sind ausnahmslos digitale Videos. Sie werden auf den Plattformen gesehen, geteilt, gelikt, manchmal kommentiert, vor allem aber von den jeweiligen Uploader*innen mit Hashtags versehen. #filmmaking, #behindthescenes, #filmproduction oder #setlife lauten einige der häufigsten, wiederkehrenden Schlagworte. Solche Hashtags führen zu einer Vielzahl ähnlich strukturierter Making-of-Videos, sowie zu User*innen-Communities, die sich um einzelne Videoformate gebildet haben. Im eigenen Plattform-Feed multiplizieren sich diese Videos immer weiter, wenn der jeweilige Plattformalgorithmus die Suche nach Making-of-Inhalten registriert und selbst beginnt, neue Videos vorzuschlagen. Die in diesem Kapitel versammelten Varianten des Making-of sind die Ergebnisse von Streifzügen durch die Videos, die auf Onlineplattformen unter den oben genannten Hashtags zirkulieren.⁵ Es handelt sich also um Material, das bewusst durch jene offenen, weitschweifenden Suchbewegungen generiert wurde, wie Elsaesser sie bei seiner eigenen YouTube-Nutzung beobachtet. Ein Online-Making-of führt immer zu mindestens einem weiteren Video.

Das Kapitel ist folgendermaßen aufgebaut: Zunächst werden verschiedene Wege nachgezeichnet, wie das Making-of ins Internet gelangt ist und sich an die Erfordernisse der Plattformen angepasst hat. Online-Making-ofs werden beispielsweise spürbar kürzer als televisuelle oder disc-basierte Varianten; außerdem nehmen sie Filmproduktion stark ausschnitthaft in den Blick. An die Analyse der relativen Kürze des Online-Making-of schließt eine Betrachtung ihrer Technikästhetik an. Online-Making-ofs auf Plattformen wie Instagram setzen einen Schwerpunkt auf die eigene Performance des eingesetzten Filmequipments. Menschliches Personal spielt dabei nur eine untergeordnete Rolle. Das gilt auch für Making-ofs, die Produktionsabläufe von visuellen Effekten demonstrieren.

In der zweiten Hälfte des Kapitels werden stärker personenbezogene Formate in den Blick genommen. Eine Personalisierung erfährt das Online-Making-of zum einen durch professionelle Angehörige der Film- und Medienindustrien, die ihre Berufstätigkeit auf Social-Media-Plattformen präsentieren. Zum anderen verbreiten auch Personen eigene Online-Making-ofs, die gar nicht direkt in den Film- und Medienindustrien arbeiten. Fans oder zufällige Passant*innen können heute Dreharbeiten im öffentlichen Raum mit eigenen Videokameras und Smartphones mitfilmen. Am Beispiel dieser Praktiken und ihrer Weiterverarbeitung in einem Videoessay gehe ich abschließend noch einmal auf die besondere »Außen-Stellung« von Filmproduktion ein.

5 Deshalb sind sie auch nicht unbedingt repräsentativ. Es handelt sich um Making-ofs, die ich zwischen Mai 2019 und Januar 2023 auf Onlineplattformen gefunden habe. Andere User*innen, die zum Beispiel mit Inhalten zu bestimmten Filmen oder Serien stärker interagieren als ich, würden bei Recherchen möglicherweise andere Making-of-Materialien zutage fördern.

Making-of online

Wie gelangen Making-ofs ins Internet? Für die Beantwortung dieser Frage lohnt zunächst ein Blick auf die Erschließung des Internets für neue Formen der Filmdistribution. Ab den frühen 2000er-Jahren boten erste Websites ausgewählte Filmtitel als digitale Dateien zum Download an. Es entstanden verschiedene Bezahlmodelle (*pay-per-view*, Abonnements, zeitlich begrenzte Ausleihe etc.), die sich teilweise am kostenpflichtigen US-amerikanischen Kabelfernsehen orientierten. Der DVD-Verleih-Service Netflix richtete ab 2007 ein eigenes Video-on-Demand-Streamingangebot ein; 2008 folgte Apples iTunes Store. Video-on-Demand wurde ebenfalls in Videospielsysteme (Microsofts Xbox, Sonys Playstation) und in den Onlineversandhandel (Amazon) integriert (Tryon 2013, S. 22–31).

Parallel begannen Film- und Fernsehunternehmen, ihren bisherigen »industrial promotional surround« (Caldwell 2011) ins Internet auszuweiten. Etablierte Werbeformate, darunter der Trailer, wurden schon ab den späten 1990er-Jahren offiziell ins Internet gestellt, zunächst auf studioeigene Websites sowie auf Internetseiten, die speziell für neu erscheinende Filme eingerichtet wurden. Einige Online-Trailer konnten als Videodateien von solchen Websites heruntergeladen werden, wieder andere ließen sich erst über das Bonusmaterial einer DVD abrufen (Johnston 2009, S. 136–143). Neben etablierten Studios und Verleihern sorgten auch andere Akteure für eine wachsende Ausbreitung des Trailers im Internet. Apple, eigentlich gar nicht im Film- und Fernsehgeschäft tätig, wurde zeitweise mit der Website www.trailers.apple.com (mittlerweile offline) zu einer Hauptanlaufstelle für Online-Trailer, die das Unternehmen geschickt mit Werbung für die eigene QuickTime-Software verknüpfte (Williams 2014, S. 116).

Der frühe Online-Trailer verband sich in Einzelfällen auch mit dem Making-of. Studios stellten bestimmte Trailer mit Behind-the-Scenes-Aufnahmen der laufenden Produktion aus. Ein Beispiel war ein Online-Trailer zu *THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING*, den New Line Cinema im April 2000 veröffentlichte (Johnston 2009, S. 141). Diese Kombination aus Trailer und Making-of hatte vereinzelt historische Vorläufer, etwa die sechsteilige Trailer-Reihe *The Making of a Movie*, produziert als Kinowerbung für den Film *SAINT JOAN* (1957, Otto Preminger) (Motion Picture Exhibitor 1957, S. 10).⁶ Neu war im Jahr 2000, dass die Behind-the-Scenes-Aufnahmen der Trailer schon auf eine spätere DVD-Auswertung angelegt waren.

Mit YouTube kam zusätzliche Bewegung in die Online-Trailer-Landschaft. Das Videoportal wurde im Februar 2005 gegründet und im Dezember 2005 für eine allgemeine, öffentliche Nutzung freigegeben. Unter dem Slogan »Broadcast Yourself« präsentierte sich YouTube als Webportal für digitale Videos, die von User*innen selbst erstellt und hochgeladen werden konnten. Schon in den Anfangsjahren des Videoportals kursierten allerdings zahlreiche Videos auf YouTube, die alles andere als *user-generated content* waren, sondern herkömmlichen Film- und Fernsehformaten zugeordnet werden können. Jean Burgess und Joshua Green (2018, S. 59–72) weisen nach, dass bereits im Jahr 2007 rund 42 % der populären YouTube-Videos auf traditionelle, professionell produzierte Medieninhalte zurückgingen. Etwa 11 % der Uploads entfielen auf Formate wie Trailer,

6 Einen Überblick über Making-ofs als Spezialtrailer bietet Hediger (2001, S. 133–137).

die damals noch von User*innen ohne direkte Anbindung an die Film- und Fernsehindustrie hochgeladen wurden (ebd., S. 69).

Traditionelle Filmstudios und TV-Sender tasteten sich schon früh in den Raum des neuen Videoportals vor. Zwischen Oktober 2005 und Juli 2006 richteten alle großen US-Studios eigene YouTube-Accounts ein: Metro-Goldwyn-Mayer bereits in YouTube's Beta-Phase am 29. Oktober 2005, 20th Century Fox als letztes Major-Studio am 13. Juli 2006.⁷ Anfangs standen die Studios und Sender dem Videoportal allerdings eher zwiespältig gegenüber. So verklagte Paramounts Mutterkonzern Viacom das Unternehmen YouTube 2007 wegen Urheberrechtsverletzungen auf 1 Milliarde US-Dollar Schadenersatz. Erst ab 2008 konnte YouTube durch eigene Lizenzvereinbarungen (u.a. mit MGM, Lionsgate, HBO und Showtime) die Vorbehalte der Film- und Fernsehunternehmen nach und nach abbauen (Wasko/Erickson 2009, S. 379).

Ungefähr ab 2011 begannen die großen US-Filmstudios, systematisch eigene Videos auf YouTube zu veröffentlichen. Ein stichprobenartiger Vergleich der sechs US-Majors zeigt, dass die Studios, wenig überraschend, das Videoportal damals wie heute primär als Werbepattform nutzen. 2011 verbreiteten sie überwiegend klassische Trailer, die in ihrer Betitelung manchmal noch als Weiterverwertung von TV- und Kinotrailern gekennzeichnet waren. Making-ofs wurden zumeist unter der Bezeichnung »Featurette« veröffentlicht, fielen 2011 gegenüber der Menge von Trailern aber kaum ins Gewicht.⁸

Die Uploads aus dem Jahr 2019 – dem letzten prä-pandemischen Geschäftsjahr – ergeben dagegen ein anderes Bild. Klassische Trailer sind immer noch das häufigste Genre, machen nun aber weniger als die Hälfte der Uploads aus. Der Anteil von Making-of-Formaten hat dagegen zugenommen, ebenso wie andere Videokategorien: Impressionen von Filmpremieren, Interviews und vor allem auch zusammenhängende Szenen aus (neuen) Filmen. Mit dem Umschwenken auf Alternativen zum Trailer scheinen die Studios vor allem zwei Strategien zu verfolgen: Zum einen nutzen sie YouTube nun intensiver für Onlinewerbung als noch in den späten 2000er-Jahren. Dafür setzen sie verstärkt auch solche Formate ein, die einige Jahre zuvor eher die Attraktivität von unterschiedlichen Heimvideo-Editionen steigern sollten. Zum anderen diversifizieren die Studios ihre Videoangebote, damit User*innen durch möglichst viele unterschiedliche Videos mit

7 Warner Bros. betrieb 2006 schon zwei parallele YouTube-Accounts: »Warner Bros. Entertainment«, mit dem Portfolio des damaligen Time-Warner-Konzerns, und »Warner Bros. Pictures« als Kanal für die konzerneigene Filmsparte. Paramount Pictures unterhält seit dem 2. März 2006 einen eigenen YouTube-Account, Sony Pictures Entertainment seit dem 2. Juni, Universal Pictures seit dem 19. Juni. Der größte französische Filmverleih Studiocanal ist seit dem 20. September desselben Jahres auf YouTube vertreten; der größte deutsche Verleih Constantin Film seit dem 18. Oktober. Bis Ende des Jahres 2006 erstellten außerdem alle großen Fernsehunternehmen eigene YouTube-Auftritte, darunter auch die US-Networks und -Kabelsender.

8 Die Zahlen sind das Ergebnis eines Crawls im Januar 2022 mit den YouTube Data Tools der Amsterdamer Digital Methods Initiative (Rieder 2015). Zugrunde gelegt wurden sämtliche verfügbaren Videos der Kanäle von Paramount, Sony Pictures, Universal, 20th Century Fox, Warner Bros. und der Walt Disney Studios (gestartet am 18. November 2008) aus dem Jahr 2011. MGM wurde aufgrund des Insolvenzverfahrens 2010 ausgeklammert; für Warner Bros. wurde wegen der besseren Vergleichbarkeit der Kanal »Warner Bros Pictures« ausgewertet. Von insgesamt 530 Videos der sechs Kanäle sind 427 klassische Trailer, also etwa 80,6 % der Uploads. 27 Videos (5,1 %) entsprechen klassischen Making-ofs.

einem Film oder einer Serie in Berührung kommen können. In kalkulierten Abständen zur Kino-, TV- oder Streaming-Premiere werden diverse Teaser und Trailer hochgeladen, teilweise gefolgt von Videopaketen mit dutzenden Uploads zu einem einzigen Film oder einer Serie. Solche Cluster flankieren vor allem die saisonalen, hochbudgetierten Produktionen, die im Industriejargon als »tent-pole« (Fleury et al. 2019, S. 6) bezeichnet werden.⁹ Die Verteilung, Variation und Vermehrung von Videomaterial auf YouTube soll die Onlinepräsenz der beworbenen Filme erhöhen.¹⁰ Mehr Videos bedeuten, dass potenziell mehr geklickt, kommentiert, weitergeleitet oder auf irgendeine andere Weise mit den Angeboten der Kanäle interagiert werden kann.

Etwas anders als die Accounts der Studios und Sender agieren die Accounts großer Streamingdienste. Kanäle wie *Prime Video* (Amazon) oder *Netflix: Behind the Streams*¹¹ veröffentlichen auf YouTube nur wenige Teaser und Trailer, sondern vor allem das, was in früheren Heimkino-Veröffentlichungen klassische Extras gewesen wären: Interviews, weggefallene Szenen, *supercuts* und insbesondere auch Making-ofs. Diese Inhalte sind oft nicht direkt beim jeweiligen Streaminganbieter verfügbar. Im Unterschied zu DVD- und Blu-ray-Editionen werden Bonusmaterialien also nicht auf demselben Trägermedium bzw. auf derselben Onlineplattform wie ihr Referenzfilm veröffentlicht. Making-of und Referenzfilm liegen nun weiter auseinander, weil sie auf unterschiedlichen Plattformen rezipiert werden müssen.

YouTube wird damit zu einem wichtigen Sammelbecken für filmindustriell produzierte Making-ofs im Internet. Die verfügbare Menge von YouTube-Videos, die reale Filmproduktionsvorgänge dokumentarisch bebildern, ist allerdings nicht nur auf Uploads durch große Film- und Fernsehunternehmen zurückzuführen. YouTube fungiert auch als Plattform für Making-of-Uploads anderer Accounts. Dazu zählen autorisierte Dritte wie Onlinehändler, Medienagenturen oder Fanportale, etwa der Kanal der Games- und Unterhaltungs-Website IGN oder *Movieclips Trailers* des US-amerikanischen Kinoticketanbieters Fandango. Hinzukommen Accounts, bei denen nicht eindeutig klar ist, ob sie überhaupt über die Rechte an dem hochgeladenen Videomaterial verfügen. Diese Kanäle sind nicht immer als Accounts von individuellen Nutzer*innen erkennbar; manchmal treten sie selbst wie autorisierte Medienagenturen auf. Der englischsprachige YouTube-Kanal *Behind the Scenes*, mit immerhin ca. 41 Millionen Aufrufen im Februar 2022, veröffentlicht beispielsweise ausschließlich professionell produziertes Making-of-Material aktueller Film- und Serienproduktionen, versieht sie mit einem eigenen Vorspann und einem eigenen, digitalen Wasserzeichen. Doch der Kanal gibt

9 Bei den Uploads im Jahr 2009 ist der Disney-Kanal Spitzenreiter mit 44 einzelnen Videos für *MALEFICENT: MISTRESS OF EVIL* (2019, Joachim Rønning). Sony veröffentlicht 36 Videos zu *MEN IN BLACK: INTERNATIONAL* (2019, F. Gary Gray), 20th Century Fox für größere Filme jeweils zwischen 20 und 30 Videos, Paramount für *TERMINATOR: DARK FATE* (2019, Tim Miller) immerhin noch 23. Bei Universal sind die Ballungen von Videos zu einzelnen Filmen nicht so exzessiv, doch auch auf hier werden in der Regel mehrere Videos für jeden neuen Film veröffentlicht.

10 Zur Nutzung von Social-Media-Plattformen als »Verstärker« traditioneller Film- und Fernsehhalte siehe Flew (2018, S. 517–518).

11 Siehe <https://www.youtube.com/@PrimeVideo> und <https://www.youtube.com/@NetflixBehindTheStreams> [letzter Zugriff: 02.01.2024].

kein Firmenimpressum an und wird – Stand Februar 2022 – mitnichten aus einem englischsprachigen Land, sondern aus Belarus betrieben.

Making-ofs werden also prinzipiell von sehr unterschiedlichen Akteur*innen im Internet verbreitet. Das hat aber nicht unbedingt stark divergierende Videoästhetiken zur Folge. Tatsächlich teilen sich viele Online-Making-ofs drei grundsätzliche, gemeinsame Merkmale – unabhängig davon, wer sie auf YouTube oder einer anderen Plattform hochgeladen hat und sie dort weiterverbreitet.

Im Vergleich mit früheren DVD- und Blu-ray-Bonusmaterialien fällt als Erstes auf: Die Videos sind relativ kurz. Making-ofs auf YouTube dauern heute selten länger als zehn Minuten. Die knappen Laufzeiten scheinen vor allem den technischen Anforderungen des Videoportals entgegenzukommen.¹² Außerdem basieren Making-ofs auf YouTube nicht mehr auf einer festen, mehrteiligen Dramaturgie, die zu älteren Werbematerialien wie dem Press Kit zurückverfolgt werden kann (siehe Kapitel 2). In den Vordergrund treten nun einzelne Aspekte des Referenzfilms (z.B. eine Figur, ein Spielort, ein Requisit) oder die situative Darstellung einzelner Produktionsabläufe (z.B. Dreharbeiten zu einer individuellen Szene). Eher müsste man also von einzelnen *Referenzszenen* oder *-bildern* sprechen, deren Einbettung in den Gesamtzusammenhang eines Films nicht länger miterzählt wird. Kontext ist etwas, das sich die Zuschauer*innen selbst erschließen müssen – z.B. über weitere YouTube-Videos zum selben Film.¹³

Auf YouTube und anderen Video-Websites wird das Making-of also zu einer intertypischen, kleinen Form.¹⁴ Dadurch kann es sich besser an die Kommunikationsflüsse auf Social-Media-Plattformen anpassen (Röhle 2015). Mit seiner Kürze hängt deshalb noch ein zweites Merkmal zusammen: Das Online-Making-of ist ein hochmobiles Format. Seine Ausbreitungschancen im Internet sind umso höher, je kompakter es ausfällt. Ein aufwendig produzierter, dreißigminütiger Dokumentarfilm wirkt im virtuellen Raum einer Videoplattform vergleichsweise schwerfällig. Dagegen kann ein Ausschnitt eines solchen Dokumentarfilms, ein auf wenige Minuten oder gar Sekunden verdichteter Clip, problemlos von Websites wie YouTube in andere Onlineumgebungen migrieren. Eine kürzere Videolauzeit ergibt – tendenziell – kleinere Datenmengen, die einfacher abgespielt, schneller transportiert und dadurch effektiver auf andere Plattformen verteilt werden können (Wasson 2007, S. 80–83).

12 Anfänglich lag die Obergrenze für Uploads auf YouTube bei drei Minuten (Lovink 2011, S. 140). Später wurde die Länge eines YouTube-Videos für einfache Accounts auf zehn Minuten angehoben, im Juni 2010 dann nochmals auf 15 Minuten heraufgesetzt (Siegel 2010).

13 Eine Partikularisierung lässt sich schon in DVD- und Blu-ray-Bonusmaterialien beobachten, möglicherweise, weil das Making-of damit an verschiedene Onlineumgebungen anpassungsfähig gemacht wird. Auf YouTube werden die Making-ofs allerdings noch kürzer. Sie können hier sogar übliche Trailerlaufzeiten unterschreiten. Die Uploads der Studio-Accounts auf YouTube illustrieren das quantitativ: Von 178 Making-of-Videos, die auf den internationalen Accounts von Warner, Paramount, Sony, Universal, 20th Century Fox und Disney im Jahr 2019 zu den hauseigenen Filmen hochgeladen werden, sind nur noch 25 länger als drei Minuten. Ungefähr drei Viertel der hochgeladenen Making-ofs haben eine Laufzeit von zwei Minuten oder weniger.

14 Zur Medienhistoriografie kleiner Formen siehe die Beiträge in der 19. Ausgabe des *Archiv für Mediengeschichte* (Balke/Siegert/Vogl 2021).

Eine solche Migration bzw. Dissemination findet im Fall des Online-Making-of immer wieder statt: Bildmaterial aus längeren Making-ofs, die ursprünglich für andere Distributionskanäle konzipiert wurden, taucht irgendwann auf YouTube auf und wird von unterschiedlichen Social-Media-Accounts gepostet, wobei das Material radikal auf einige prägnante Produktionsmomente eingedampft wird. Diese Reduktion und Weiterverbreitung der Clips geht oft mit ästhetischen Umgestaltungen einher, die als drittes Charakteristikum des Online-Making-ofs bestimmt werden können. User*innen editieren Online-Making-ofs neu; dadurch entstehen neue Kopplungen von Produktionsansicht und Filmausschnitt.

Dieser Umgestaltungsvorgang lässt sich gut mit einem Making-of zu *CIDADE DE DEUS* (*CITY OF GOD*, 2002, Fernando Meirelles/Kátia Lund) veranschaulichen. *CIDADE DE DEUS* erzählt die Geschichte eines ärmlichen Stadtviertels in Rio de Janeiro anhand einer Gruppe Heranwachsender, darunter Zé Pequeno, der zum Anführer einer brutalen Gang aufsteigt, und Buscapé, der davon träumt, ein professioneller Fotograf zu werden. Auf einigen Special-Edition-DVDs von *CIDADE DE DEUS* war ein 25-minütiger Dokumentarfilm über die Entstehung des Films enthalten. Eine Szene dieses Making-of-Bonusfilms zeigt die Crew beim Aufbau von Dolly-Schienen für eine 360°-Kreisfahrt. Der Vorgang wird zunächst in eine Serie von Großaufnahmen aufgelöst, in denen Schienen mit Holzkanten und einer Wasserwaage gerade ausgerichtet (»nivelliert«) werden. Eine aufsichtige Totale zeigt anschließend den fertigen Schienenkreis. Assistenten schieben den Dolly mitsamt Kamera rund um Luis Otávio, Darsteller der Figur Buscapé, der inmitten des Schienenkreises steht. Aus diesem Moment wird, wie für solche Making-ofs nicht untypisch, in einen Filmausschnitt geschnitten, in dem die Kamera Buscapé in mehreren Runden wie im Flug umkreist (Abb. 24–25).

Abb. 24–25: *Behind-the-Scenes-Ansicht der Dreharbeiten (links) und ein Ausschnitt der gedrehten Szene (rechts) als separate Einstellungen im DVD-Making-of zu CIDADE DE DEUS.*



Quelle: *CIDADE DE DEUS – MAKING OF*, DVD, Stills.

Die kurze, dokumentarische Szene der Dreharbeiten taucht nun auch in verschiedenen YouTube-Videos zur Produktion von *CIDADE DE DEUS* auf, teilweise aber leicht verändert. Auf dem Kanal des Users *Bertopeng* wird sie als dreisekündiger Loop am 11. Fe-

bruar 2021 hochgeladen.¹⁵ Die Szene wurde dafür in ein smartphone-freundliches Bildformat, nämlich in ein vertikales Splitscreen-Bild, umgewandelt. Dies bedeutet, dass nun der fertige Filmausschnitt im oberen Bildteil zu sehen ist, die dokumentarischen Aufnahmen der Dreharbeiten gleichzeitig im unteren Bildteil. In ähnlicher Form ist der Making-of-Clip auf Instagram verfügbar. Die Seite *behindthescenegram* teilt am 14. Februar 2021 drei kurze Ausschnitte aus dem *CIDADE-DE-DEUS*-Making-of, darunter auch die Kamerakreisfahrt, ebenfalls als vertikales Video, wieder mit dem Filmausschnitt oben und den Dreharbeiten unten (Abb. 26).¹⁶

Abb. 26: BTS-Ansicht und Filmausschnitt aus dem DVD-Making-of als simultanes Splitscreen-Video in einem Instagram-Post.



Quelle: Instagram-Account *behindthescenegram*, Screenshot.

Der Weg des Making-of zu *CIDADE DE DEUS* von der DVD zu Onlineplattformen verdeutlicht, dass mit der Verkürzung nicht nur eine bestimmte Dramaturgie verschwin-

15 Siehe <https://www.YouTube.com/shorts/oIPfa8TDtjc> [letzter Zugriff: 02.01.2024].

16 Siehe <https://www.instagram.com/p/CLRbxbdH5z7/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].

det, sondern auch eine spezifische Montageform. Aus der dokumentarischen Szene der Dreharbeiten wird im DVD-Making-of so in den Filmausschnitt gewechselt, als würde das Making-of unmittelbar in das Bild der Kamera ›springen‹, die den Buscapé-Darsteller umkreist. In Kapitel 3 habe ich vorgeschlagen, derartige Schnitte als ›Suture‹ von Filmausschnitt und Produktionsansicht zu verstehen. Im DVD-Making-of zu *CIDADE DE DEUS* werden mitgefilmte Produktion und fertige Filmszene dafür linear aneinandergeschritten: erst die Aufnahme der Dreharbeiten, dann, nach einem harten Schnitt, die fertige Filmszene. Optional kann danach wieder zur Aufnahme der Dreharbeiten gewechselt werden, worauf unter Umständen wieder ein Ausschnitt der Filmszene folgt usw. Auf diese Weise entsteht eine typische Wechselschnittmontage, die sich in zahllosen DVD-Making-ofs zu unterschiedlichen Filmen beobachten lässt.

Das Online-Making-of privilegiert dagegen ein anderes Gestaltungsprinzip. Mit Begriffen von Malte Hagener (2012) lässt sich diese Umstellung so beschreiben: Aus dem alternierenden »Nacheinander« einer traditionellen Montage von Produktionsaufnahme und Filmszene im DVD-Making-of wird im Online-Making-of ein »Nebeneinander« im Splitscreen-Video (ebd., S. 323). Der Splitscreen stiftet hier einen »synthetischen Raum« (ebd., S. 318), der zwei eigentlich getrennte Zeitlichkeiten überbrückt: den Moment der Bildaufnahme und die Rezeption des schlussendlichen Filmbildes. In der Splitscreen-Variante des *CIDADE-DE-DEUS*-Making-of laufen die Filmszene (im oberen Bildausschnitt) und die mitgefilmte Produktion (im unteren Bildausschnitt) nun tatsächlich simultan, wenn das Video auf YouTube oder Instagram abgespielt wird. Der temporale Abstand zwischen Produktion und Filmbild wird gewissermaßen rezeptionsästhetisch ausgeglichen. Dennoch ist hier die Anordnung von Produktionsansicht und Filmausschnitt nicht weniger künstlich als im Schuss-Gegenschuss-Wechselschnitt eines DVD-Making-of: Bei genauem Hinsehen ist die fertige Kreisfahrt im oberen Filmausschnitt wesentlich schneller und in der zweiten Hälfte der Einstellung mit einem leichten Zeitraffer versehen. Während die Kamera im Filmausschnitt auf diese Weise mehr als zwei Runden um Buscapé schafft, wird der Kamerawagen in der unteren Produktionsansicht nur ein Viertel des Schienenkreises entlang geschoben.

Der vertikale Splitscreen aus Produktionsansicht und fertiger Einstellung kann als eine stark standardisierte Form des Online-Making-of verstanden werden, die insbesondere auf Instagram eine weite Verbreitung findet. Gerade das eigentlich verpönte, vertikale Format des Smartphone-Videos¹⁷ bietet eine Nische für existierendes Making-of-Material, das durch Formatänderungen und radikale Verknappungen an Plattformerfordernisse angepasst wird. Onlineplattformen verhelfen damit älteren Making-ofs zu einer gewissen Wiedererkennbarkeit, wenn sie, wie das *CIDADE-DE-DEUS*-Beispiel, auf unterschiedlichen Plattformen hochgeladen und mehrfach *reposted* werden.

Videos wie der *CIDADE-DE-DEUS*-Clip stecken damit zentrale Koordinaten des Online-Making-of ab: Es ist kurz und auf einige wesentliche Aktionen verdichtet, sofern es nicht mehr einer klassischen Informationsdramaturgie folgt. Es ist hochmobil, weshalb es zwischen Plattformen migrieren und dabei formal modifiziert werden kann. Und es bringt neue ästhetische Verknüpfungen zwischen Filmausschnitten und dokumentarischen Herstellungsansichten hervor. Ein wesentlicher Effekt dieser Verknüpfung ist die

17 Zur unterstellten ›Anrühigkeit‹ des vertikalen Videoformats siehe Gotto (2017, S. 355–357).

Betonung des einzelnen Herstellungsablaufs oder eines einzelnen, kurzen Arbeitsvorgangs. Produktion im CIDADE-DE-DEUS-Clip ist primär in der Aktion (an) einer filmtechnischen Apparatur, nämlich dem Dolly-Schienenkreis situiert. Das ist ein erster, wesentlicher Baustein der Art und Weise, wie Produktion im Online-Making-of verstärkt als eine momentane *Performance* in Szene gesetzt wird.

Schweres Gerät

In seiner Relektüre von Roland Barthes *Die helle Kammer* notiert James Elkins (2011), dass beim Schreiben über Fotografie klassischerweise zwei Diskursregister unterschieden werden: theoretische Ausführungen auf der einen Seite, Bemerkungen zur technischen Ausrüstung auf der anderen Seite. Beide Register können mit der gleichen Leidenschaft bespielt werden, aber eine Trennung bleibe bestehen: »The pleasure of equipment and the pleasure of discourse can be observed with equal but separate devotion, and therefore be at odds with one another. The fetish for theory, philosophy, and history may exclude the fetish for the apparatus« (ebd., S. 152). Ähnliches gilt für die Filmtheorie. Zwar wurde auch hier unter dem Stichwort des »apparatus« eine technische Basisanordnung ausführlich auf psychologische und ideologische Effekte abgeklopft. Aber es ging dabei nur punktuell um konkrete technische Mechanismen (häufig: die Projektion eines Films im Kino und die Kamera als idealisiertes Produktionsinstrument) und eher nicht um das, was Elkins unter »Equipment« versteht – eine Ansammlung von physischen Gerätschaften, die zur Herstellung von Fotos oder Filmbildern notwendig sind. Dazu zählen Kameragehäuse, Objektive mit unterschiedlichen Brennweiten, Stativ, Festplatten, Sucher, Vorschaumonitore, Halterungs- und Stabilisierungssysteme, Mikrofone, Mischpulte usw.¹⁸ Umgekehrt gilt: Wenn Film als Vorführ- und Aufnahme-technik untersucht wird, dann häufig unter expliziter Ausklammerung von ästhetischen und semantischen Fragestellungen. Materialität der Technik und ästhetische Bedeutung – beides zugleich, argumentiert Vinzenz Hediger (2018), ist in der Film- und Medientheorie nicht zu haben.

Making-ofs, speziell in ihren Onlinevarianten, positionieren sich genau zwischen einem technisch-materiellen und einem ästhetisch-hermeneutischen Diskursregister. Sie behandeln Filme, deren Entstehung sie dokumentieren, bevorzugt als eine technische Angelegenheit – die aber ansprechend in Szene gesetzt wird. Online-Making-ofs entwickeln anhand unterschiedlicher Gerätschaften, ihren Funktionsweisen und Operationen eine eigene *Technik-Ästhetik* von Filmproduktion. Ihr Kernstück ist die von Elkins angesprochene »pleasure of equipment«: eine genussvolle Präsentation der technischen Ausrüstung, die normalerweise in ein anderes Diskursregister sortiert wird als in konzeptuelle Theoriebildung. Das CIDADE-DE-DEUS-Splitscreen-Video liefert mit der Dolly-Kreisfahrt ein gutes Beispiel. Im Fokus des maximal verknappten Making-of stehen

18 Branigan unterstreicht diesen Punkt am Beispiel der Kamera. Wenn in der Filmkritik und -theorie von »Kamera« die Rede ist, dann sei eher eine metaphorische, konzeptuelle Entität gemeint, denn: »no critic uses the term »camera« to refer to a piece of equipment« (2006, S. 201, Herv. i. O.).

nicht die künstlerischen Entscheidungen der Regie, nicht die Gedanken eines Schauspielers zu seiner Rolle, auch nicht die Übertragung der Dreharbeiten in ein Narrativ, das der verfilmten Geschichte ähnelt. Stattdessen präsentiert das Video ausschließlich einen technischen Vorgang, seine handwerkliche Vorbereitung und Ausführung, in Verbindung mit einer fertigen Einstellung.

Diese Hervorhebung von Equipment möchte ich in zwei Etappen näher untersuchen. Als Erstes soll die Ästhetisierung von Technik in den Online-Making-ofs präziser beschrieben werden, die den Charakter einer momentanen Produktionsperformance, der sich im CIDADE-DE-DEUS-Splitscreen-Video andeutet, weiter vertieft. Als Zweites werde ich auf einige Werbeclips eingehen, die eng mit dieser Ästhetisierung von Filmtechnik zusammenhängen: zum einen, weil Splitscreen-Videos wie das CIDADE-DE-DEUS-Beispiel oft als Making-ofs zu Werbeclips eingesetzt werden, zum anderen, weil die Werbeclips ihrerseits eine Zurschaustellung von Produktionsabläufen aus den Online-Making-ofs übernehmen. Auch Werbeclips sind demnach daran beteiligt, Filmproduktion als laufende Performance in Szene zu setzen.

Ein wichtiger Sammelplatz für Onlinevideos zu Filmequipment ist die Plattform Instagram. Auf Accounts wie *behindthescenegram*, *learnfilmmaking*, *camera_setups*, *filmup.co* oder *filmcrewmagazine* werden kurze Clips und Fotos von Filmproduktionsvorgängen geteilt. Meistens handelt es sich um *reposts* anderer Accounts, die hier, mit entsprechenden Hashtags versehen (*#bts*, *#behindthescenes*, *#cinematography* etc.), zu einem kleinen audiovisuellen Archiv anwachsen.¹⁹ Wie bei anderen Varianten des Making-of scheinen auch diese Videos zu veranschaulichen, was Jean-Louis Comolli als »metonymische« Funktion der Filmkamera beschrieben hat. Die Kamera »represents the whole of cinema technology, it is the part for the whole. It is brought forward as the *visible part* for the *whole of the technique*« (1980, S. 124, Herv. i. O.). Kameras stehen nach Comolli also stellvertretend für Filmtechnik als solche. Sie sind auch in den Instagram-Videos das mit Abstand häufigste Motiv. Meistens handelt es sich um Modelle mit voll digitaler Bildaufzeichnung, etwa aus der Alexa-Reihe des Herstellers Arri, teilweise auch um videofähige Spiegelreflexkameras. Sie sind allerdings immer Teile größerer, technischer Vorrichtungen. Kameras werden auf Dollys oder in Steadicam-Halterungen montiert, an Jib-Auslegearmen befestigt, an großen Kränen bewegt, oder, für Fahrtbewegungen nah am Motiv, auf sogenannten ›Slidern‹ eine kleine Schienenstrecke entlanggeschoben.

Die Videos demonstrieren Bewegungsabläufe, die mit den hochgerüsteten Kameras an unterschiedlichen Sets ausgeführt werden. Dazu gehören etwa die komplexen Trajektorien roboterisierter Kransysteme mit computergestützter *motion control*, die eine exakte Wiederholung vollautomatisierter, programmierter Bewegungsabläufe ermöglicht (Flückiger 2008, S. 239–243). Plattformnutzer*innen erhalten dadurch einen Eindruck, wie solche Systeme in Aktion aussehen, welche Funktionen sie erfüllen und welche Wirkungen sie am Set hervorrufen. Diese Wirkungen können selbst als Ausdruck kultureller Bedeutung gelesen werden, wie Caldwell (2008, S. 167–173) am Beispiel extrem dünner, länglicher Objektive ausführt: Mit ihnen wird der profilmische Raum als eine Topografie

19 Zum Archivcharakter der Plattform Instagram siehe Geismar (2017).

interpretiert, in die sich die Kamera, losgelöst von menschlichen Operateur*innen, nach Belieben immer tiefer hineinschrauben und -bohren kann.²⁰

Obwohl sich die Kamera durch vollautomatisierte Systeme immer weiter von einer menschlichen Bedienung entfernt, zeigen viele kurze Making-of-Clips weiterhin eine Filmcrew. Meistens ist eine vielköpfige Gruppe zu sehen, die gemeinsam an der Entstehung eines Bewegtbildes arbeitet. Die Technik- und Wissenschaftssoziologie nach Bruno Latour würde für ein solches Ensemble den Begriff des »Akteur-Netzwerks« vorschlagen: eine Anordnung aus »menschlichen« und »nicht-menschlichen« Wesen, die durch Übersetzungs- und Vermittlungsvorgänge bestimmte Handlungen möglich machen, welche nicht klar auf einzelne Urheber zurückgeführt werden können (Latour 2010, S. 81–82). Equipment und Filmcrew könnten aus Latours Perspektive also als der hybride Akteur verstanden werden, der letztendlich den Film *macht*.²¹

Für Latour (2010, S. 223–231) sind Netzwerke keine physischen Anlagen. Er versteht sie in erster Linie als konzeptuelle Werkzeuge, die eine dichte Beschreibung von Vermittlungsphänomenen erlauben. Diese Klarstellung ist wichtig, weil sich seine *Techniksoziologie* an diesem Punkt deutlich von der *Technikästhetik* des Online-Making-of entfernt. Das Online-Making-of liefert gerade keine Beschreibung von technischen Vermittlungen und Interaktionen zwischen Menschen und Equipment. Es nimmt filmtechnisches Gerät eher als etwas in den Blick, das Latour an anderer Stelle als »black box« (2002, S. 222–226) bezeichnet. Eine soziologische Beschreibung von Filmproduktion als Akteur-Netzwerk müsste sich nach Latour um ein »reversibles blackboxing« bemühen, also die vielen kleinen Aktionsmomente identifizieren, die in filmtechnischen Gerätschaften und Herstellungsabläufen zusammengefasst sind. Das Online-Making-of leistet dagegen kein funktionales *un-boxing* filmischer Produktionsverfahren. Es beobachtet die sinnliche Qualität des Zusammenwirkens von Equipment und Crew, ohne dieses Zusammenwirken analytisch zu zerlegen. Im Mittelpunkt steht die Ästhetik, die äußere Oberfläche der *black box* Filmproduktion, weniger ihr technisches Funktionieren.

Das Vokabular der Akteur-Netzwerk-Theorie ist daher nur bedingt geeignet, die Erscheinung filmtechnischen Geräts im Online-Making-of näher zu beschreiben. Eine Alternative bieten zentrale Begriffe in Gilbert Simondons Technikphilosophie: zum einen, weil Simondon, einige Jahrzehnte vor Latour, technische Objekte ebenfalls in Ensembles mit menschlicher Beteiligung situiert, zum anderen, weil er dabei auch Anstöße für eine *ästhetische* Betrachtung technischer Objekte formuliert. Simondon positioniert sich gegenüber künstlerischen Darstellungen von Technik eher ambivalent, aber er beschreibt ein Prinzip der Ästhetisierung von Technik, das, so die folgende Überlegung, auch im Online-Making-of zum Tragen kommt.

Simondon (2012 [1958]) entwickelt ein Modell der Genese »technischer Objekte«. Er versteht sie nicht als fixe, ahistorische Artefakte, sondern als fortlaufende Konkretisatio-

20 Die Objektive werden deshalb im Englischen als *probe lenses* bezeichnet.

21 Auch die Production Studies weisen darauf hin, dass Filmproduktion aus ANT-Perspektive als eine verteilte Handlungsform verstanden werden kann (Caldwell 2008, S. 6–7, 151–153; Strandvad 2013, S. 35–38). Die Konsequenzen einer Anwendung der ANT-Begriffe auf Filmproduktion müssten allerdings weiter eruiert werden, was über den Fokus der vorliegenden Studie hinausgeht.

nen und Individuationen. Deshalb kann er grundlegend zwischen den Ebenen des technischen »Elements«, des »Individuums« und der »Ensembles« unterscheiden. Tendenziell ordnet er klassische Werkzeuge den technischen »Elementen« zu, automatisierte Maschinen dagegen den technischen »Individuen«. Eine Maschine wird dann zum technischen Individuum, wenn sogenannte »assozierte Milieus« vorliegen: Umgebungen, die eine Maschine braucht, um adäquat funktionieren zu können (ebd., S. 53). »Technische Ensembles« sind demgegenüber Anordnungen, die Verbindungen zwischen verschiedenen technischen Individuen ermöglichen, zugleich aber eine Unabhängigkeit der jeweiligen assoziierten Milieus zueinander garantieren (ebd., S. 56–60). Simondon führt als Beispiel ein Audiometer zur Messung des menschlichen Hörvermögens an. Das Gerät muss unter bestimmten Bedingungen aufgestellt und betrieben werden, aber für sein Funktionieren ist ebenso wichtig, dass einige Komponenten technisch voneinander abgeschirmt werden.

Eine Übertragung dieser Begriffe auf Filmproduktionsvorgänge wird möglich, wenn Simondon argumentiert, dass auch ein Labor, eine Werkstatt, eine Fabrik oder eine Baustelle als technische Ensembles verstanden werden können (ebd., S. 70). Anhand der Fabrik beschreibt er, wie sich solche Ensembles durch eine besondere Beziehung zwischen technischen Objekten und Menschen auszeichnen. In technischen Funktionsabläufen – Simondon denkt hier vor allem an kybernetische Maschinen – gebe es immer einen kritischen »Unbestimmtheitsspielraum«. Der Mensch ist für Simondon die Instanz, die solche Unbestimmtheitsspielräume verschiedener technischer Individuen produktiv ausartieren kann (ebd., S. 123–135). Eine techniksoziologische Untersuchung von Filmproduktionsabläufen könnte also zeigen, dass eine ähnliche Konstellation auch beim Umgang der Crew mit technischen Gerätschaften an Filmsets vorliegt. Auch eine Filmkamera könnte als Maschine verstanden werden, die einzelne Prozesse automatisiert ausführt, aber in ihrem eigenen Funktionieren teilweise unbestimmt bleibt. Ein Bewegtbild aufzuzeichnen würde bedeuten, dass die Kamera von ihren Benutzer*innen in immer neue Relationen zu anderen filmtechnischen Objekten gebracht wird.

Diese Überlegungen sagen indes noch nicht viel über die Erscheinungsweisen von Filmtechnik in unterschiedlichen Making-of-Formaten aus.²² Relevant wird das Erscheinungsbild von Filmtechnik dort, wo Simondon dezidiert auf die Ästhetik technischer Objekte zu sprechen kommt. Er geht davon aus, dass sich ein »technisches Denken« an einigen Punkten mit einem »ästhetischen Denken« überschneidet. Als Beispiel nennt er die Annahme, dass es »eine eigene Schönheit der technischen Objekte« geben kann (ebd., S. 172). Technische Objekte sind für ihn dann »schön«, wenn sie sich in eine Umgebung *einfügen* (Michaud 2012), in der ihr eigenes Funktionieren besonders gut zur Geltung kommt. Simondon beschreibt etwa ein Segel, das zur ästhetischen Wertschätzung einlädt, wenn es sich an einem Schiffsmast majestätisch im Wind bläht – nicht aber, wenn es zusammengeschmürt in einem Lagerraum liegt. Das Schiff, die Besatzung und nicht zuletzt der Wind – ein zentraler Bestandteil des assoziierten

22 Die Analogien zwischen Simondons Technikphilosophie und realen Filmproduktionsvorgängen bleiben deshalb an dieser Stelle spekulativ. Für eine detaillierte Untersuchung wären genaue technikhistorische Studien notwendig, die vom Schwerpunkt dieser Arbeit wegführen. Siehe hierzu exemplarisch, am Beispiel des Suchers und des Vorschauemonitors, Turquety (2018).

Milieus – bieten dem Segel eine Bühne. Hier kann es seine technische Funktion als wahrnehmbare Aktion demonstrieren, auf die ein Publikum aus Zuschauer*innen (oder Zuhörer*innen etc.) reagieren kann.

Simondons Ästhetik technischer Objekte kommt ohne die Ebene einer mediatisierenden Darstellung aus. Es geht ihm nicht um bildliche Repräsentationen technischer Abläufe. Ohnehin bezweifelt Simondon, dass künstlerische Abbildungen und insbesondere audiovisuelle Aufzeichnungen in der Lage sind, ein umfassendes Verständnis technischer Objekte zu vermitteln. Fotografien und Tonaufnahmen hält er vor, »Ausbeutungen«, keine »Enthüllungen« der technischen Wirklichkeit zu sein – ein »Spektakel«, das ohne eine philosophische Durchdringung »albern und unvollkommen« bleiben muss (2012, S. 212). Dieser Vorbehalt mag auf einige Darstellungen von technischen Abläufen zutreffen, die tatsächlich zu wenig aussagekräftigen, stumpfen Bildklischees geronnen sind (im Making-of zum Beispiel das Schlagen der Filmklappe). Aber insgesamt scheint Simondon hier das Vermögen audiovisueller Medien zu unterschätzen, mit ihren eigenen Mitteln zu einer »Bewusstwerdung« der technischen Wirklichkeit beizutragen. Anders als Simondon gesteht etwa Siegfried Kracauer (1985 [1960], S. 77–84) gerade dem Film eine besondere »enthüllende Funktion« zu, die er unter anderem aus dem Wechsel der Einstellungsgrößen und Kamerastandpunkte ableitet und, wenn auch nicht direkt mit einem technischen Ingenieurwissen, so doch mit einer naturwissenschaftlichen Durchdringung der Welt in Verbindung bringt. Speziell der Lehr- und Unterrichtsfilm hat außerdem eine Fülle unterschiedlicher Verfahren etabliert, um technisches Wissen anschaulich zu vermitteln (Hediger/Vonderau 2007, S. 30; Orgeron/Orgeron/Streibler 2012; Schätz 2019).

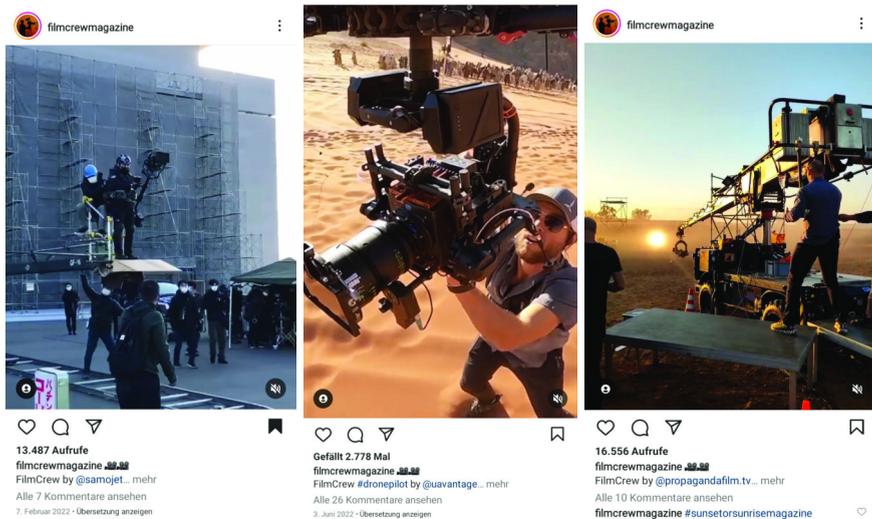
Es wäre zu diskutieren, ob gerade der traditionell eher wenig beachtete Lehrfilm für das 20. Jahrhundert ein wichtiges Pendant zu Medien darstellt, die schon vor der Erfindung des Films einer allgemeinen Verbreitung technischer Wissensbestände zugeordnet haben. Ein zentrales Beispiel für solche Medien der Wissensvermittlung wäre die Mitte des 18. Jahrhunderts entstandene *Encyclopédie*. Sie nimmt laut Simondon (2012, S. 85–93) in der historischen Genese des technischen Wissens einen wichtigen Platz ein.²³ Hier lohnt es sich, wieder auf das filmische Making-of zurückzukommen. Hediger (2005a, S. 62) bescheinigt gerade dem Making-of – in einem kühnen medienhistoriografischen Wurf – eine funktionale Verwandtschaft zu Diderots und d'Alemberts epochalem Nachschlagewerk. Hedigers Argument lautet, dass in der *Encyclopédie* wie auch im Making-of in erster Linie technische Gerätschaften und Prozesse für ein allgemeines Publikum anschaulich dargestellt werden. Sein Kommentar zur *Encyclopédie* weicht dabei an einem entscheidenden Punkt von Simondon ab. Simondon (2012, S. 86) geht davon aus, dass die *Encyclopédie* ihre Leser*innen befähigt, die abgebildeten Maschinen selbst zu bedienen oder sogar nachzubauen. Hediger betont hingegen, dass die Illustrationen eher zur zwecklosen Erbauung anregen: »They are not instruction manual illustrations; rather, they simply produce, and circulate, knowledge

23 Simondon geht in seinen Ausführungen zur *Encyclopédie* auch auf mediale Umbrüche des 20. Jahrhunderts ein, beschließt sie aber mit einer – aus meiner Sicht – verkürzten Medienkritik. Speziell dem Kino und dem Fernsehen unterstellt er eine »starke hypnotische Wirkung und einen Rhythmus, welche die reflexiven Fähigkeiten des Individuums einlullen [...]« (ebd., 91).

about production processes. They make production processes visible« (2005a, S. 62). Das ist eine Akzentverschiebung: Hediger zufolge geht es der *Encyclopédie* weniger um instruktive Erklärungen als vielmehr um eine Sichtbarmachung technischer Abläufe für interessierte Laien.

Diese Sichtbarmachung findet auch in Making-of-Videos auf Plattformen wie Instagram oder Tiktok statt. Hier folgt sie einem ähnlichen Prinzip, das Simondon, obwohl er künstlerischen Darstellungen eher kritisch gegenübersteht, auch für die Ästhetisierung technischer Objekte beschreibt. In unzähligen Online-Making-ofs wird ein kurzer, technischer Ablauf anschaulich ins Bild gesetzt. Die Videos zeigen Filmequipment in Situationen, in denen ihr technisches Funktionieren in besonders eindrucksvoller Weise zum Ausdruck kommt. Die Videos bieten also keine Enthüllung verborgener technischer Vermittlungen, sondern die Möglichkeit, ein technisches Aktionsvermögen zu beobachten: Ein Dolly wird rasend schnell über eine Schienenstrecke geschoben, wobei sich einzelne Crewmitglieder zielsicher bei der Bedienung ablösen. Ein Steadicam-Operator demonstriert mit seinem Schwebestativ eine anspruchsvolle, fließende Kamerabewegung. Ein dünnes Spezialobjektiv macht extrem nahe Einstellungen in einem dichten Szenenbild möglich. Crew und Equipment treten als ein gut eingespielter, symbiotischer Organismus auf, rhythmisch präzise aufeinander eingestimmt und deshalb zu besonderen Produktionsleistungen fähig (Abb. 27–29).

Abb. 27-29: Kurze Making-of-Videos, gepostet auf dem Instagram-Account *filmcrewmagazine*.



Quelle: Instagram-Account *filmcrewmagazine*, Screenshots.

Die Zuschauer*innen der Videos sind angehalten, diese Vorführung ästhetisch zu bewerten, also ein Urteil über den dargestellten Vorgang abzugeben.²⁴ Das entschei-

24 Dieses Publikum muss natürlich, schreibt Simondon, ein technisch gebildetes sein. Die Wertschätzung der »schönen« Einfügung des technischen Objekts in eine natürliche Umgebung erwächst

dende Kriterium ist weniger das entstehende Bewegtbild, sondern vielmehr die Funktionsleistung der Aufnahmetechnik und das handwerkliche Vermögen ihrer Benutzer*innen. Eine besondere Qualität liegt primär im dokumentierten *Machen*, also, nach Richard Sennett (2008), in der versierten »craftsmanship« am jeweiligen Produktionsgerät.

Simondons Bemerkungen zur Ästhetik technischer Funktionsabläufe können also durchaus für die Ästhetik von Filmequipment in Online-Making-ofs fruchtbar gemacht werden. Was Simondon umsichtig herausarbeitet, ist ein ästhetischer Eigenwert des technischen Funktionsablaufs. Dieses Erscheinungsbild muss nicht notwendigerweise als problematische Maskierung der »eigentlichen« Funktionsabläufe interpretiert werden, worauf eine Betrachtung des Making-of mit dem Vokabular der Akteur-Netzwerk-Theorie oder der Science and Technology Studies vermutlich hinauslaufen würde. Das Making-of ist als audiovisuelle Form maßgeblich an der Sichtbarmachung von Produktionsabläufen beteiligt. Dieses mediale Potenzial unterschätzt Simondon; es widerspricht aber nicht seinen grundsätzlichen Überlegungen zu Kontaktpunkten zwischen Technik und Ästhetik.

Online-Making-ofs bieten auf diese Weise Beispiele für das, was Elkins »pleasure of equipment« nennt. Dabei lehnen sich die Aufnahmen von Filmtechnik an existierende, techno-ästhetische Looks auf den Plattformen an. Lev Manovich (2020) zeigt am Beispiel von Instagram-Fotos, wie die Plattform immer wieder prägnante, wiedererkennbare Gestaltungsmuster ausbildet. Vergleichbares geschieht bei Videos. Hier scheinen die Plattformen vor allem dynamische, aber auch überschaubar begrenzte und klar strukturierte Bewegungsabläufe mit definierten Anfangs- und Endpunkten zu forcieren.

Die Online-Making-ofs setzen aber auch bei einem Ästhetisierungspotenzial an, das schon im Aussehen des Geräts angelegt ist. Denn das Erscheinungsbild von Kamerakränen oder Dollys auf Schienen folgt gerade nicht den übergeordneten Trends des modernen Industriedesigns. Während anderswo immer mehr technische Funktionsabläufe unter glatten Oberflächen verborgen werden (Asendorf 2020, S. 66), wird etwa ein Steadicam-Schwebestativ bis heute nicht von einem blickdichten Gehäuse eingehüllt. Seit seiner Erfindung in den 1970er-Jahren ist es ein sichtbar unübersichtliches Konstrukt aus Stativkopf, Tragarm, Gewichten, Griffen, Weste, Vorschau-Monitor, Batteriepack und offen verlaufenden Kabeln. In den Making-of-Videos wirken diese Produktionsgeräte umso ansprechender, weil sie dynamische, unvermutet schnelle oder filigrane Bewegungen ausführen. Ihre Attraktivität als unzeitgemäße, weil nicht vollständig ummantelte technische Objekte erinnert deshalb an andere Zurschaustellungen von »nackter« Technik in der gegenwärtigen Unterhaltungskultur, etwa an das Design von Achterbahnen (ebd., S. 77).

Die Making-ofs arbeiten ihrerseits durch filmische Gestaltungsmittel kräftig an der Ästhetisierung von Filmtechnik mit: durch die Blickwinkel der Making-of-Kamera, durch Wechsel zwischen Normalgeschwindigkeit und Zeitlupe, oder die schon erwähnten vertikalen Splitscreens aus Behind-the-Scenes-Ansicht und fertigem Bild.

nicht allein aus der sinnlichen Wahrnehmung. Dennoch setzt ästhetische Wertschätzung bei ihm kein praktisches Anwendungswissen voraus: Man sollte wissen, wie ein Segel funktioniert, um es an einem Mast bestaunen zu können, man muss dafür aber nicht selbst Matrose sein. Ähnliches gilt für die Wertschätzung von Produktionsabläufen in Online-Making-ofs.

Solche Splitscreen-Szenen, die filmtechnische Vorgänge und ihre Resultate zeigen, sind dabei keineswegs auf Making-ofs zu Spielfilmen beschränkt. Tatsächlich ist eine Ästhetisierung von Filmtechnik durch kurze, dokumentarische Videos vor allem dort zu beobachten, wo gar keine Spielfilme (oder Serien) gedreht werden, sondern in ganz anderen Formaten gearbeitet wird. Besonders in einem Bereich kommt es zu auffälligen Verbindungen zwischen ästhetisierten Produktionsvorgängen und den Bildern, die dabei entstehen, nämlich: in der Werbung.

Grundsätzlich stehen zeitgenössische Filmästhetik und Inszenierungsweisen der Bildwerbung in einem engen Austauschverhältnis. Das gilt z.B. für die Art und Weise, wie die *Mise-en-scène* von Produkten in Werbefotografie und -film die Darstellung von technischen Objekten in Spielfilmen informiert. Charles Soukop (2009) beobachtet im Gegenwartskino etwa eine »Techno-Skopophilie«, eine Schaulust an der Technik, die unmittelbar auf Werbeästhetiken zurückgeführt werden kann. Umgekehrt bedient sich auch die Werbung großzügig an filmischen Formen – unter anderem auch an Ikonografien des Filmsets und des Filmstudios, wie sie das Making-of in seiner langen Formengeschichte ausgeprägt hat.

Die Anlehnung an Making-of-Darstellungen kommt besonders in Werbeclips zum Ausdruck, in denen eine Figur in einem ununterbrochenen Take verschiedene Räume durchquert, die deutlich als Kulissenarrangements in einem Filmstudio zu erkennen sind. Narrativ wird in diesen Videos oft ein Tagesablauf in eine komprimierte Aneinanderreihung von Orten wie dem Schlafzimmer, dem Frühstückstisch, dem Arbeitsplatz oder dem Supermarkt übersetzt. In einem Werbeclip für den vietnamesischen Teehersteller Cozy Tea (2020, Ham Tran) wacht eine junge Frau morgens in ihrem Bett auf, zieht sich für ihre Arbeit an, sitzt am Schreibtisch in einem Großraumbüro, macht sich Notizen während eines Meetings und steht augenrollend in der Schlange an einer Supermarktkasse – alles in einer durchlaufenden Einstellung, in der die Kamera lediglich vor und zurückfährt, während sich die Räume hinter der Frau verändern. Andere Werbeclips arbeiten ebenfalls mit der Idee einer sich konstant verändernden Umgebung, kombinieren sie aber stärker mit seitlichen Figurenbewegungen von Raum zu Raum (IXBET ADVERTISING CONQUERS THE WORLD [2020, Ivan Krasnyi]), von Studioset zu Studioset (RESPONSIBLE PENSIONS BY IRISH LIFE [2022, Wolfberg]), oder, in einem besonders elaborierten Fall, mit einem eigentlich statischen Auto, das sich während eines kreisenden *one takes* durch wechselnde Schauplätze bewegt (HONDA – SHOWROOM DRIVE [2014, Us]).

Diese und ähnliche Videos wollen mitnichten den Eindruck einer geschlossenen filmischen Welt erzeugen. Die Szenen sollen dezidiert als Choreografie in einer künstlichen Studio- oder Setumgebung gelesen werden. Das, was normalerweise in einem Making-of als Produktionsvorgang gezeigt wird, findet hier im Werbevideo selbst statt. Der Qualitätsmaßstab ist gerade nicht ein »makelloser«, von allen Herstellungsspuren »bereinigtes« Erscheinungsbild, wie es Sennett bei anderen handwerklichen Tätigkeiten beschreibt. Der Werbeclip soll, im Gegenteil, »the narrative of its [own] making« (Sennett 2008, S. 258) vermitteln. Dazu werden in den Clips während der laufenden Aufnahme Kulissentile bewegt und Räume neu angeordnet. Lichtverhältnisse wechseln, Fußböden rotieren, Wände werden an Drähten nach oben gezogen oder brechen plötzlich auseinander. Auch im Cozy-Tea-Beispiel basiert die gesamte Bewegungskhoreografie auf ei-

ner dichten Serie von räumlich ›falschen Anschlüssen‹, die als solche nur auf einer Studiobühne realisiert werden können.²⁵

Online-Making-ofs verstärken den Eindruck, dass in den Werbeclips eine komplexe, profilmische Choreografie stattfindet. Ein Splitscreen-Instagram-Video stellt dem Cozy-Tea-Clip etwa eine Aufnahme des penibel aufeinander abgestimmten Produktionsgeschehens im realen Studio an die Seite. Die Bewegungen der Crew, der Kulissentteile, des Lichtequipments und der Kameras greifen reibungslos ineinander. Der Eindruck von kontrollierter Akkuratessse wird zusätzlich auch dadurch betont, dass solche Splitscreen-Videos nur einen erfolgreichen Durchlauf der Einstellung zeigen – also nicht die missglückten Anläufe, die der Aufnahme notwendigerweise vorausgegangen sein müssen. Eine sichtbare Differenz zwischen der Choreografie innerhalb der Plansequenz und der Choreografie in der Behind-the-Scenes-Aufnahme ergibt sich deshalb vor allem dann, wenn das Team im Making-of nicht nur schweres Kameraequipment durch das Studio wuchtet, sondern auch Blue- oder Greenscreens, Leinwände für Rückprojektionen oder LED-Panels zum Einsatz bringt. Im Beispiel des Cozy-Tea-Clips betrifft dies vor allem die wechselnden Raumfluchten. Am Set spielt die Schauspielerin vor einem Bluescreen, das in der Postproduktion durch fotorealistische Hintergründe ersetzt wird. Trotzdem ist auffällig, dass eine analog/digital-Unterscheidung in den Beispielen ansonsten kaum eine Rolle spielt. Mechanische und hydraulische Systeme sowie digitale Aufzeichnungs- und Übertragungstechnik greifen störungsfrei ineinander und bringen eine gemeinsame Performance von Filmequipment hervor.

Der Parcours durch die ständig neu entstehenden Bildräume läuft in den Werbevideos auf einen traditionellen Zielpunkt zu: den *pack shot*, also die Einstellung, in der das beworbene Produkt final präsentiert wird. Die Funktion der Videos als Werbung bleibt dabei durchgängig unkommentiert. Eher wird die Werbeintention noch ausgedehnt, weil die Videos immer auch ihren eigenen Produktionsablauf propagieren: umso beeindruckender der dargestellte Vorgang, umso höher die Chancen, dass User*innen die Videos im Internet weiterverbreiten (Baumgärtel 2018, S. 28).²⁶ Die höchste Form einer »pleasure of equipment« realisiert sich deshalb – so ließen sich die Beispiele weiter zuspitzen – in solchen Videos, die praktisch nur noch *in* ihrem eigenen Making-of spielen. So lässt ein Werbeclip für die britische Sunday Times (ICONS [2015, Us]) einen Schauspieler diverse Posen aus bekannten Gemälden, Filmpostern oder Plattencovern nachstellen, darunter Rodins *Le Penseur*, Forrest Gump auf der Parkbank, Don Drapers Silhouette für MAD MEN (2007–2015, Matthew Weiner) und die Albumfotos für Daft Punks *Random Access Memory*. Diese Bilder werden in einer einzigen Einstellung durchlaufen. Der Schauspieler nimmt die Pose ein, eine Steadicam fährt in den passenden Bildausschnitt und verharrt kurz, bevor die nächste Pose anvisiert wird. Kulissentteile und -hintergründe werden nach Bedarf aus dem Off ins Bild und wieder hinausgeschoben. Alles spielt sich in

25 Filmhistorisch erinnert dieses Prinzip an Szenen, in denen Figuren scheinbar übergangslos zwischen zwei weit entfernten Spielorten hin- und herwechseln. Siehe exemplarisch die Ortswechsel über räumliche Grenzen in AT LAND (1944, Maya Deren/Alexander Hammid), 8 $\frac{1}{2}$ (1963, Federico Fellini) und ONE FROM THE HEART (1982, Francis Ford Coppola).

26 Das Making-of zum Cozy-Tea-Clip wird von der Filmproduktionsfirma LumiGrade tatsächlich als Social-Media-Werbefilm eingesetzt.

einer leeren Studiohalle ab, die als solche am Schluss nochmals kenntlich gemacht wird: Die Kamera fährt, ohne den Schauspieler im Bild, auf kreisförmig angeordnete Scheinwerfer, Kabel und Stative zu, die den eingeblendeten Schriftzug »The Sunday Times Culture« umrahmen.

Herstellungsvorgang und hergestelltes Produkt fallen in diesem Clip in eins. Es entsteht ein in sich geschlossenes Bewegtbild, das suggeriert, alle wesentlichen Produktionsschritte könnten im Clip mitrezipiert werden. Etwas bleibt zwar auch hier im hors-cadre, darunter vor allem das Kamerateam und die Steadicam, die zu keinem Zeitpunkt innerhalb der laufenden Einstellung zu sehen sind. Aber das tatsächliche Making-of-Video zu diesem Werbeclip fügt der Ästhetik des Produktionsgeschehens kaum etwas hinzu. In einer aufsichtigen, weitwinkeligen Totalen sind dieselben Kulissenverschiebungen zu sehen, begleitet von der Steadicam und Mitarbeitern, die manuell die Requisiten verrücken. Der Eindruck, hier eine sorgfältig choreografierte Performance zu sehen, bei der sich ein technischer Ablauf auf einzigartige Weise mit dem »Grund« (Simondon 2012, S. 173) des Studios verbindet, stellt sich jedoch eher im Werbeclip selbst ein, weniger im distanziert gefilmten Making-of.

Die Online-Making-ofs und Werbeclips bringen insgesamt also eine spezielle Ästhetisierung von Filmtechnik hervor – einer Technik, die hier weniger als abstrakter »apparat«-, sondern als konkrete Ansammlung von Filmequipment zu verstehen ist. Dieses Equipment ist in den Videos in eindrucksvoll koordinierter Aktion zu erleben, wobei vor allem die Bewegungsabläufe der Geräte selbst im Mittelpunkt stehen. Der Moment der Produktion, die immer wieder aus dem hors-cadre in die Bewegungsbilder hineinzufragen scheint, wird in einer profilmischen Performance verortet – der Crew und des technischen Geräts. Auf Plattformen wie Instagram verbinden Online-Making-ofs damit zwei Gebiete, die im theoretischen Diskurs oft getrennt nebeneinanderherlaufen: Materialität der Technik und ästhetische Bedeutung. Diese Verknüpfung ist eine wichtige Komponente von Produktion als Performance, die in Online-Making-ofs zum Ausdruck kommt.

Exkurs 3: Making-of, ca. 1985

Bevor Filmproduktion in Werbeclips der 2010er-Jahre als komplexe Choreografie von Filmequipment bestaunt werden konnte, waren ähnliche Technikperformances schon einmal als Motiv in einem TV-Format zu sehen: in Musikvideos, die in den 1980er-Jahren durch Fernsehsender wie MTV ausgestrahlt wurden. So beginnt *Forever Man* (1985, Kevin Godley/Lol Creme), das erste Musikvideo des Gitarristen und Sängers Eric Clapton, ausgerechnet mit einem schweren, fahrbaren Kamerakran, der in eine schummerig ausgeleuchtete Studiohalle hineingeschoben wird. Der Kameramann auf der Kranplattform scheint bereits zu filmen, während Assistenten den Unterbau langsam in die Halle dirigieren. Neben ihnen läuft ein Steadicam-Operator, auch er, so scheint es, mit laufender Kamera. Nach einem Schnitt ist kurz eine Filmklappe zu sehen, dann beginnt der eigentliche Song mit einer ersten Halbnahen von Clapton im Kreise seiner Band.

Das Video vermittelt den Eindruck eines Live-Auftritts. Es ist die »representation of a performance« (Peverini 2010, S. 143), ein Grundpfeiler der frühen Musikvideodrama-

turgie, der auf Auftritte von Bands und Solokünstler*innen in Fernsehshows zurückgeführt werden kann.²⁷ Bemerkenswert an dem *Forever-Man*-Video ist nun, dass auch nach den zwei Eröffnungseinstellungen fortwährend die Filmcrew mit Kameras, Scheinwerfern und Kabeln zu sehen ist. Wenn eine Kamera das Podest umrundet, auf dem Clapton singt und Gitarre spielt, ist meistens irgendeine andere Kamera gut sichtbar mit im Bild. Teilweise wurden Einstellungen so komponiert, dass die Band nur »aus der zweiten Reihe« gefilmt wird, während vor ihnen immer noch eine Reihe mit weiteren Kameras und Kameraleuten zu sehen ist, ebenfalls damit beschäftigt, Clapton und Band zu filmen. Die Montage des Musikvideos lässt dabei kaum eine Zuordnung der einzelnen Einstellungen zu den Kameras zu, die permanent irgendwo im Bild auftauchen. Im *Forever Man*-Video ist einigermaßen unklar, welche Einstellung eigentlich von welcher Kamera aufgenommen wird, und ob bestimmte Kameras nur dekoratives Beiwerk sind, die keine direkten Bilder von Clapton produzieren.

E. Ann Kaplan (1987, S. 34–37) beobachtet in einer frühen Studie zum Musikvideo ähnliche Inszenierungen von Filmequipment und Filmtechnik. Sie erwähnt unter anderem das Video zu *Don't You Want Me* von The Human League (1981, Steve Barron), pünktlich zum Sendestart von MTV veröffentlicht. Im Video sind Dreharbeiten eines Kriminalfilms, die Montage an einem Schneidetisch und Testvorführungen zu sehen, wobei sich am Ende auch der Schnittraum durch eine Dollyrückfahrt als Set in einem Filmstudio entpuppt. In einem zweiten Beispiel bei Kaplan, dem Video zu Rick Springfields *Love Somebody* (1984, Doug Dowdle), ist ebenfalls ein Schneidetisch mit Unmengen von belichtetem Filmmaterial zu sehen. Es handelt sich um Aufnahmen von Springfields eigenem Bühnenauftritt, die er im Verlauf des Videos durchsieht. Für Kaplan sind diese Clips Beispiele einer »postmodernen Anti-Ästhetik« des MTV-Musikvideos, das in den 1980er-Jahren verstärkt auf einzelne Filme und Filmproduktionstechnik Bezug nimmt.²⁸

Insbesondere die Videos, die Jim Yukich für die Band Genesis und für Soloprojekte von Phil Collins realisiert, gehen über solche Referenzen aber noch einen Schritt hinaus. Die Musikvideos sind explizit als »Metavideos« konzipiert, die nicht zwischen dem Video und einer Dokumentation der Entstehung dieses Videos unterscheiden. Phil Collins erklärt die Idee gleich zu Beginn des Videos zu *Easy Lover* (1984): »So we're here doing a video, which is kind of interesting, 'cause we're doing a video of making a video of making a video. You know, there's lots of things going on at the same time. It's not like a normal kind of promo clip.« Es folgen Szenen mit dem Helikopterflug von Collins' Co-Star Philip Bailey zum Fernsehstudio, die Sänger beim Fototermin, in der Maske, beim Proben und beim Mittagessen, außerdem die Videocrew beim Bedienen von Kamerakränen und Scheinwerfern. Zwischendurch wird in der Tonspur fließend aus dem laufenden Song zum Playback-Track gewechselt, den Collins und Bailey auf einer Fernsehstudiobühne hören. Das Video zur Genesis-Single *Invisible Touch* eröffnet ein Jahr später mit Einstellungen von Collins und Keyboarder Tony Banks, die sich gegenseitig mit 8mm-Kameras

27 Zur gängigen Kategorisierung von Musikvideo-Inszenierungen, inklusive ihrer methodischen Probleme, siehe Rehbach (2018, S. 39–46).

28 Siehe etwa das Video zu Madonnas *Material Girl* (1985, Mary Lambert), das als Hommage an GENTLEMEN PREFER BLONDES (1953, Howard Hawks) angelegt ist, oder das Video zu David Lee Roths *California Girls* (1985, Pete Angelus/Roth), das AMARCORD (1973, Federico Fellini) referenziert.

filmen. Daraus entwickelt sich die Performance des Songs in einer Halle, in der die Band von Scheinwerfern, Kameras, Dollyschiene und einem Kamerakran umgeben ist. Collins tritt schließlich noch in einem weiteren Genesis-Video selbst mit einer Kamera auf. Mit einem Sony-Video8-Camcorder in der Hand moderiert er das Video zu *Throwing It All Away* (1986) als »Behind-the-Scenes«-Einblick in den harten Arbeitsalltag einer Rockband an.

Collins rückt die Genesis-Videos mit solchen Ansagen in die Nähe von Making-ofs. Das ist keine leere Behauptung. Gezielt rufen die Videos ein Bildvokabular rund um das »Filmteam bei der Arbeit« auf. Zeitgenössischen Fernseh Zuschauer*innen dürften mit diesen Bildern bestens vertraut gewesen sein – auch Making-ofs zu Spielfilmen wurden in den 1970er- und 1980er-Jahren primär im Fernsehen ausgestrahlt. Diese Verbindung des Musikvideos zu TV-Making-ofs kommt bei Kaplan und anderen Autor*innen höchstens am Rande vor. Sie verorten die Filmproduktionsbilder des Musikvideos eher in der Genealogie des selbstreflexiven (Spiel)Films. Will Straw (1988) betont dabei, dass die Videos allerdings nur selten um eine echte, dekonstruktivistische Verunsicherung bemüht waren. Eine Ästhetik des selbstreflexiven, modernen Kinos werde durch die Videos eher in standardisierte Genres re-integriert – und ihr dekonstruktivistisches Potenzial dadurch spürbar abgeschwächt. Etwas positiver kommentiert Joe Grow (1993) die Produktionsbilder in Musikvideos, nämlich primär als Strategie der Ironisierung: Die Bands und Stars gelten eigentlich als durch und durch kommerzielle *acts*, die sich durch die partielle Offenlegung der Musikvideoproduktion von ihrer eigenen Star-Inszenierung distanzieren und für sich beanspruchen können, nahbar und »authentisch« zu bleiben.²⁹

Beileibe nicht alle Videos, die in irgendeiner Form mit Motiven von Film und Filmproduktion spielen, geraten so zu einer wirklichen Hinterbühnenschau des Showbetriebs, oder arbeiten mit Enthüllungsgesten wie der rückwärtsfahrenden Kamera, die plötzlich die Kanten der Kulissenbauten oder das Ende einer Dollyschiene ins Bild geraten lässt. Wie im Clapton-Video sind Kameras, Licht- oder Tonequipment oft einfach nur als solche im Bildausschnitt präsent, in unmittelbarer Nähe zu den performenden Musiker*innen. Dabei fällt auf, dass das Filmequipment in den Videos selten wie ein Fremdkörper wirkt. Clapton oder Genesis spielen *Forever Man* und *Invisible Touch* nicht in Konzerthallen, sondern in Räumen, die von einer früheren Nutzung als industrielle Fertigungsstätten oder Warenlager zeugen. Nackter Backstein, hohe Decken, Stahlträger, Rolltore oder offene Lastenaufzüge ergeben eine »industrielle Ästhetik« (Kohn 2009), in die sich die Filmproduktionsgerätschaften überraschend harmonisch einfügen. Kameras und Kransysteme, die nach Caldwell (2008, S. 151) selbst noch zum Maschinenarsenal des 19. Jahrhunderts gehören, schließen mit ihrem Erscheinungsbild unmittelbar an diese (post-)industrielle Umgebung an.

An den früheren Schauplätzen mechanisierter Warenherstellung werden nun Produktionsvorgänge einer anderen Art inszeniert. Viele Musikvideos beginnen mit einer

29 Gut sichtbare Videoproduktionsabläufe tauchen daher vor allem in Musikvideos aus solchen Genres auf, in denen »Authentizität« ein besonders schützenswertes, profitables Gut darstellt. Dazu zählt, im weitesten Sinne, vor allem Rockmusik (Auslander 2008, S. 74–85). Entsprechende Beispiele sind die Videos zu Bon Jovis *Living on a Prayer* (1986, Wayne Isham) oder zu *Sweet Child 'o Mine* von Guns N' Roses (1988, Nigel Dick).

Art Pausenszene, in der Band und Videocrew ihre Instrumente und ihr Filmequipment vorbereiten, bevor dann, parallel zum Song, auch die Dreharbeiten losgehen (obwohl natürlich zuvor schon die Pause gefilmt worden war). Wie im Clapton-Video wird mit variierenden Einstellungen von laufenden Kameras, Dollies oder Kränen keine Entstehungsgeschichte im engeren Sinne erzählt. Eher geht es darum, Filmequipment in Aktion zu zeigen, während die Musiker*innen – scheinbar ›live‹ – einen Song performen. So wie Clapton Gitarre spielt und seine Band ihn an verschiedenen Instrumenten begleitet, so ›performen‹ die Kameraleute, ihre Assistent*innen und alle weiteren Crew-Mitarbeiter*innen an ihrem jeweiligen Gerät. Die Dreharbeiten eines Videos werden so zu einer Produktionsperformance, die synchron zur Performance der Musiker*innen abläuft.

Einen Unterschied zwischen beiden Performances gibt es natürlich: Das, was Clapton im *Forever Man*-Video spielt, sind nicht die wirklichen E-Gitarrenspuren, die im Song *Forever Man* zu hören sind. Clapton greift die passenden Saiten und Töne, aber der Song wurde im Studio, nicht als Live-Auftritt der Band in einer ungenutzten Lagerhalle aufgenommen. Das Filmequipment wird dagegen wirklich eingesetzt, um das Video zu drehen. Wenn es einen Playback-Moment der Filmaufnahmetechnik gibt, dann am Anfang und Ende des Videos. Während der Kran in der ersten Einstellung in die Halle geschoben wird, scheint der Kameramann auf dem Kran bereits zu filmen, ebenso der nebenherlaufende Steadicam-Operator. Die Aufnahmen ihrer Kameras sind aber nicht im Musikvideo zu sehen. Möglicherweise werden diese Kamera zwar bedient, zeichnen aber gar nicht wirklich auf – so wie Clapton zwar E-Gitarre spielt, aber im Video nur die Studioversion des Songs zu hören ist. Gleiches gilt für die Schlusseinstellung, die den Kran zeigt, der wieder aus der Halle geschoben wird, während die Krankamera – so suggeriert es das Video –, unbeirrt weiterläuft.

Die gemeinsame Inszenierung von Band und Filmtechnik verschwindet nach den 1980er-Jahren nicht völlig aus den Musikvideos. Sie gerinnt schnell zu einer Trope, die auch parodiert werden kann (etwa im Musikvideo *Ballroom Blitz* zum Film *WAYNE'S WORLD* [1992, Penelope Spheeris]). Bis heute wird sie außerdem eingesetzt, um die Gemachtheit eines Videos zu thematisieren.³⁰ Was es aber nicht mehr gibt, sind erstens die Anschlüsse zwischen der Technikästhetik des Filmequipments und den postindustriellen Settings, und zweitens die Kopplung zwischen den Performances von Musiker*innen und Filmaufnahmetechnik. Diese Kopplung ist tatsächlich spezifisch für Musikvideos der 1980er-Jahre. Von dort scheint die sichtbare Performance von Filmequipment eher in die oben beschriebenen Werbeformate eingewandert zu sein.

30 Siehe, als jüngeres Beispiel, das Video zu *It's Not Living (If It's Not With You)* (2018, Warren Fu) der Band The 1975. Sänger Matty Healy stolpert darin von einer Bühne plötzlich in eine Straßenkulisse auf einem Studiogelände. Dort muss er feststellen, dass in dieser Kulisse gerade mit ihm selbst das real existierende Video zu einem anderen Song seiner Band gedreht wird (*Sincerity is Scary*, Regie ebenfalls Warren Fu).

Bilder zerlegen

Eine Performance von Filmproduktion war in den bisherigen Beispielen vor allem dort zu beobachten, wo Menschen an Filmsets mit unterschiedlichem Equipment hantieren. Ihre Arbeit wird in kurzen, verdichteten Online-Making-ofs festgehalten, die einzelne Handlungsabläufe in den Mittelpunkt stellen, nicht zwingend auch das hergestellte, filmische Bewegtbild. Online-Making-ofs präsentieren aber nicht nur Aktivitäten an profilmischen Sets. Auf Social-Media-Plattformen finden sich auch eine ganze Reihe von Making-ofs zu einer Art des Filmemachens, das überhaupt nicht mehr in einem physischen Raum stattfindet. Solche Varianten möchte ich nun eingehender analysieren – zum einen, weil sie Filmproduktion wieder als eine Performance ins Bild setzen, zum anderen, weil sie dabei eine Form des hors-cadre mobilisieren, die nicht mehr mit einem profilmischen Filmset identifiziert werden kann.

Ein zentrales Beispiel für Online-Making-ofs mit dokumentarischen Bildern jenseits eines Filmsets sind ›VFX-Breakdowns‹. Dabei handelt es sich um Videos, die die Zusammensetzung computergenerierter visueller Effekte (VFX) dokumentieren. Häufig werden sie als *showreel* konzipiert, um die Leistung eines Postproduktionsunternehmens bei der Umsetzung komplexer VFX-Einstellungen und -Szenen auszustellen. Mit VFX-Breakdowns können diese Firmen Autorschaft über bestimmte Partien eines Films für sich reklamieren (Caldwell 2023, S. 244–246).

Was in VFX-Breakdowns konkret zu sehen ist, lässt sich mit Sarah Atkinson als »dynamically de-compositing composite« (2018a, S. 151) bezeichnen: Eine fertige Filmszene wird schrittweise in einzelne Bildschichten zerlegt, die individuell (nach-)bearbeitet wurden – sozusagen ein »reverse-engineering of special-effects processes« (ebd.). Möglich ist auch der umgekehrte Vorgang: Eine Szene oder Einstellung wird schrittweise aus mehreren separaten Bildschichten aufgebaut, bis am Ende die finale Fassung zu sehen ist. Nick Jones (2023, S. 46) stellt fest, dass VFX-Breakdowns in der Regel auf Talking-Head-Interviews, Voice-over oder herkömmliche Behind-the-Scenes-Darstellungen verzichten, sondern ausschließlich aus unterschiedlichen Bearbeitungsstufen des Bildmaterials bestehen, das für bestimmte Szenen oder Einstellungen eines Films digital (post-)produziert wurde. Diese Szenen stehen allerdings nicht unverbunden nebeneinander. Ronja Trischler (2022, S. 69) weist darauf hin, dass sie in der Regel sinnhaft aufeinanderfolgen und durch Filmmusik und Sound Design ansprechend aufbereitet werden.

Ein typisches Beispiel für VFX-Breakdowns stammt vom britischen Unternehmen Framestore. Das zehnminütige Video, veröffentlicht auf der Unternehmenshomepage und auf YouTube, enthält VFX-Szenen zum Film *BLADE RUNNER 2049* (2018, Denis Villeneuve). Es beginnt mit der Detailaufnahme eines geöffneten menschlichen Auges – ein Schlüsselbild des Films mit hohem Wiedererkennungswert –, dann folgt eine Serie von Panoramaeinstellungen gigantischer Getreidefarmen, unmittelbar aus dem Film übernommen und mit Musik aus dem Film unterlegt. Die eigentliche Zerlegung der Effekteinstellungen beginnt mit einer Wischblende. Über eine Flugaufnahme der Getreidefelder wird langsam eine bearbeitete Fassung derselben Einstellung mit digital hinzugefügtem Dunst gezogen. Anschließend sinken kleine Gebäude, Wege, Hügelketten und winzige blinkende Lichter vom Himmel herab in die Szenerie oder sprießen in ähnlicher Geschwindigkeit aus dem Boden empor. Diese Bildobjekte müssen nicht unbedingt

computergeneriert sein; teilweise scheinen auch Teilstücke aus herkömmlichen Fotografien verwendet worden zu sein.³¹ Nachfolgende Einstellungen werden teilweise kurz gestoppt, um weitere Lagen aus Nebelatmosphären über die Aufnahmen zu ziehen und so für eine ästhetische Vereinheitlichung der einzelnen Bildschichten (Landschaft, Himmel, kleinere Objekte etc.) zu sorgen.³²

Nach dem Wischblendenprinzip werden in den folgenden Einstellungen des VFX-Breakdowns auch die Greenscreens in den Kameraaufnahmen vom Set durch computergenerierte Hintergründe ersetzt, während die Einstellungen in Echtzeit ablaufen. Komplexer wird die Zerlegung bei einer längeren *BLADE-RUNNER-2049*-Szene, in der die von Ryan Gosling gespielte Figur K. mit ihrem Gleiter über einer Mülldeponie abstürzt. Die Szene läuft im VFX-Breakdown erst ohne Unterbrechung in voller Länge als Filmausschnitt, bevor der VFX-Breakdown an den Anfang der Szene zurückspringt und sie schrittweise in unterschiedliche Bearbeitungsstadien auflöst. Besonderes Augenmerk wird hier auf die Zusammensetzung des filmischen Raums gelegt. Die Topografie der Müllkippe wird mehrmals mit einer virtuellen Kamera durchflogen, währenddessen werden verschiedene Konstruktionsstadien der Umgebung – Modellierung, Texturierung, virtuelle Ausleuchtung etc. – ineinander überblendet (Abb. 30–33). Beim Flug der virtuellen Kamera handelt es sich nicht um eine Kamerabewegung aus dem Film, sondern um ein eigens für den VFX-Breakdown produziertes Bewegtbild. Dafür wurde in der verwendeten Software eine neue Kamerabewegung durch die digital gestaltete Umgebung programmiert und als Videodatei exportiert. Das, was hier als Bild im Aufbaustadium zu sehen ist, geht also auf Software zurück, entspricht aber keiner direkten Bildschirmaufzeichnung. Üblicherweise würde die Modellierung dieser Umgebung als *wire frame*, also als ein virtuelles Drahtgitter (Flückiger 2008, S. 56–62), im Produktionsprozess auch nicht als Video ausgespielt (geschweige denn neontürkis eingefärbt).

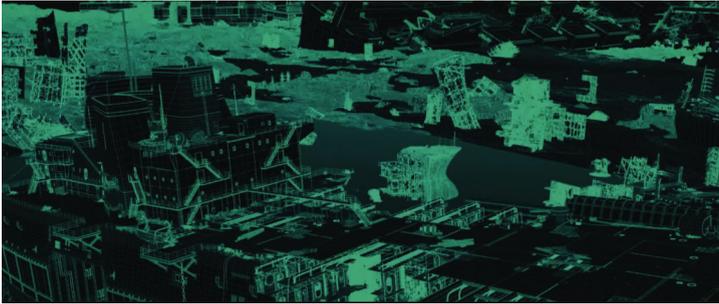
Ein VFX-Breakdown macht deutlich, dass Filmbilder, die für Normalzuschauer*innen wie nahtlose, fotografische Aufnahmen aussehen, nicht als physisches Artefakt existieren – jedenfalls nicht als physische Kameraaufnahme, die sich eins zu eins in ein filmisches Bewegtbild auf einer Leinwand oder einem Bildschirm übersetzt. Es gibt hier kein geschlossenes, konsistentes Ausgangsbild, sondern nur eine Reihe von digitalen Bearbeitungsebenen, die nacheinander wie komplexe »Diagramme« (Jones 2023, S. 46) betrachtet werden können und die, so müssen es die Zuschauer*innen glauben, übereinandergelegt eine fertige Einstellung ergeben. Während sich klassische *Behind-the-Scenes*-Aufnahmen durch Momente des Zurückweichens oder Herauszoomens auszeichnen, um das Produktionsgeschehen rund um die kadrierte Einstellung ins Bild zu holen, handelt es sich bei den Bewegungen eines VFX-Breakdowns eher um ein Eintauchen, ein Hineinzoomen in die unterschiedlichen Schichten des digitalen Bewegtbildes (ebd., S. 47). Damit betrachtet ein VFX-Breakdown das Filmbild sozusagen wie eine Zwiebel,

31 Für die Verwendung von digitalen Fotos in VFX-Einstellungen siehe Manovich (2006). Für erläuternde Hinweise zum VFX-Breakdown aus Sicht eines Praktikers danke ich Christian Mono.

32 Zu Verfahren ästhetischer Angleichung zwischen einzelnen Bildebenen siehe, am Beispiel von digitalen Farbkorrekturen, Lichtanpassungen und fotografischen Oberflächentexturen, Cubitt (2014b, S. 199–202).

deren individuelle Schalen Schicht für Schicht »abgepellt« werden können. Die Schichten statten das Bild mit einem Unterbau und einer eigenen, virtuellen Tiefe aus. Mit Hito Steyerl ließe sich davon sprechen, dass diese Schichten den Bildern einen »Körper« (2019, S. 199) mit eigener Tiefenausdehnung verleihen. Eine Ebene wie die Wire-frame-Modellierung würde, folgt man dieser Metaphorik, demnach eine Art »Skelett« (ebd.) des Bildes konstituieren.

Abb. 30-33: Bearbeitungsstadien eines verschrotteten Frachtschiffs im VFX-Breakdown zu BLADE RUNNER 2049. Oben das eingefärbte Wire-frame-Modell, auf der Folgeseite die fertige Einstellung im Film.





Quelle: BLADE RUNNER 2049 | VFX BREAKDOWN | FRAMESTORE, YouTube, Stills.

Ein VFX-Breakdown macht auf diese Weise Prinzipien der digitalen Zusammensetzung und Gestaltung anschaulich. Ähnlich, wie es Steyerl bei digital erstellten 3D-Bildern und 3D-Drucken beobachtet, gibt es dabei kein »off screen, no apparent exclusion from this field« (ebd., S. 202) – mit Ausnahme des technischen »apparatus« (ebd.), der dieses Bild erzeugt. Technische Hervorbringung ist nicht in einem Off der Kadrierung situiert, verbleibt jedoch weiterhin außerhalb der digital zusammengesetzten, einzelnen Frames.

Bei näherem Hinsehen ist das genaue technische Zustandekommen des Bildes jedoch bei weitem nicht das Einzige, was ein VFX-Breakdown nicht zeigt. Was in der Vorführung visueller Effekte erstens auffallend fehlt, sind die Tests, Fehlversuche und verworfenen Alternativen, die zur Gestaltung solcher Einstellungen unweigerlich dazugehören (Trischler 2022, S. 133–182). In den VFX-Breakdowns fügen sich einzelne Bildbestandteile mühelos und passgenau zusammen. Alle Bausteine sitzen auf Antrieb an der richtigen Stelle. Häufig sind sie schon fertig modelliert, texturiert und ausgeleuchtet. Der VFX-Breakdown geht also nur einige, nicht alle Bearbeitungsschritte einer Filmeinstellung durch. Die eigentliche Erstellung und Bearbeitung der Bildobjekte wird nicht mit abgebildet.

Ebenfalls gänzlich abwesend sind zweitens die realen Personen, die die unterschiedlichen VFX-Ebenen erstellt und bearbeitet haben. In DVD- oder Blu-ray-Bonusmaterialien, wo teilweise schon ähnliche Making-of-Videos zu visuellen Effekten enthalten waren, wurde auf die reale menschliche Arbeitsleistung meistens noch in Interviews oder in einem gesprochenen Off-Kommentar hingewiesen. Das ist im VFX-Breakdown zu BLADE RUNNER 2049 nicht mehr der Fall. Jones (2023, S. 46–47) wirft diesem Genre des Online-Making-of deshalb vor, dass es die tatsächlich (am Computer) geleistete Gestaltungsarbeit unsichtbar macht, indem es Herstellungsprozesse als Vorgänge ohne sichtbares menschliches Zutun in Szene setzt. Insbesondere bleibt unkommentiert, dass einzelne Arbeitsschritte mutmaßlich an Subunternehmen in Ländern mit niedrigeren Lohnkosten ausgelagert wurden. Die visuellen Effekte für BLADE RUNNER 2049 wurden, so kann angenommen werden, mitnichten nur am Framestore-Hauptsitz in London produziert.³³

33 Zum globalen Workflow heutiger Visual-Effects-Arbeit siehe Chung (2017, S. 24–28).

Drittens sind die digitalen Rechenoperationen abwesend, die überhaupt erst dafür sorgen, dass aus individuell bearbeiteten Einzelobjekten und -ebenen ein sichtbares Bewegtbild entsteht. Steyerls »apparatus«-Begriff deutet es bereits an: VFX-Breakdowns zeigen keine digitalen Codes, sondern eine Ebene der Daten, die bereits für menschliche Betrachter*innen ästhetisch aufbereitet wurde. Im technischen Sinne sind diese Daten eigentlich nur gespeicherte Computerinformationen, die algorithmisch prozessiert werden. Für VFX-Artists werden die Daten bereits als dinghafte Objekte repräsentiert, mit denen sie in ihrer Software arbeiten können. VFX-Artists interagieren mit grafisch visualisierten, »digitalen Objekten« (Hui 2013, S. 103–104), so wie andere Computernutzer*innen Texte in Software schreiben oder Bilder in Software bearbeiten. Die zugrundeliegenden Rechenoperationen werden in der VFX-Software nicht visualisiert, auch nicht im VFX-Breakdown, der unmittelbar an die sinnliche »Außenseite« der Daten« (Rothhöler 2018, S. 14) in der jeweiligen Software anknüpft.

Viertens machen VFX-Breakdowns schlussendlich auch nicht transparent, wie die individuell bearbeiteten Bestandteile, die im VFX-Breakdown ineinandergleiten oder auseinanderfallen, über digitale Infrastrukturen zwischen den realen Produktionsstätten der Szenen hin- und hergeschickt wurden. Denkbar ist zum Beispiel, dass ein indisches Subunternehmen die Greenscreen-Hintergründe, die im VFX-Breakdown so elegant aus dem Bild gewischt werden, in mühevoller Kleinarbeit aus den *live-action plates* entfernt hat, um Platz für computergenerierte Hintergründe zu schaffen, die dann wiederum in England erstellt wurden. Welche Umwandlungen die entsprechenden Dateien auf ihren Routen zwischen England und Indien durchlaufen haben, in welcher Form sie verschickt wurden, oder welche Bildbestandteile zwischendurch bereits als Videodateien ausgespielt wurden, um sie besser weiterverarbeiten zu können – all das spielt im VFX-Breakdown keine Rolle.

Was ein VFX-Breakdown dagegen vor allem betont, sind geschmeidige Vorgänge des Zusammenfügens von oftmals schon fertig produzierten Teilstücken des Bildes. Ein VFX-Breakdown suggeriert kontrollierte und kalkulierte Arbeitsprozesse. Eine laufende Einstellung kann jederzeit gestoppt, ihre einzelnen Ebenen können jederzeit entblättert werden, um darunterliegende Bearbeitungsebenen freizulegen.

Ansichten von Wire-frame-Modellen oder von *grids*, also von Gitternetzen, die eine topografische Oberfläche modellieren, verweisen dabei zum einen auf die Idee eines »hylomorphen Machens«, die ich bereits bei den Pre-Production-Darstellungen in DVD-Making-ofs diskutiert habe. »Hylomorph« (nach Tim Ingold) ist dieses Filmemachen, weil der Herstellungsprozess einem genau vorgezeichneten Entwurfsplan folgt. Deshalb fußen VFX-Breakdowns auch auf einem extremen »Allographismus«, wie David N. Rodowick in Anlehnung an Nelson Goodman sagen würde. Allographisch sind nach Goodman alle Kunstgattungen, in denen ein Werk in einer Notation festgehalten werden kann, um es anschließend immer wieder aufzuführen. Das gilt, nach Rodowick, (2007, S. 16) auch für digitalen Bewegtbilder. Ein VFX-Breakdown macht auf diese Notationen als planerische Vorstufe, Unterstruktur oder »Skelett« (Steyerl) des Bildes aufmerksam. Das Filmbild wird mithilfe von Software als Komposit aus unterschiedlichen digitalen Objekten entworfen; sein Aussehen resultiert am Ende aus der algorithmischen Ausführung eines pedantisch festgelegten Codes. Die Vorstufe der Notation ist hier aber selbst schon

Repräsentation: Ein Wire-frame-Modell wird von einem VFX-Artist in seiner Software bereits als visualisiertes Objekt entworfen, nicht als digitaler Code programmiert.

Zum anderen können VFX-Breakdowns als Beispiel eines postkinematografischen Phänomens verstanden werden, das Leon Gurevitch als *cinema designed* bezeichnet: »the move to center stage of design as simultaneously a concept, a structuring principle, and even a rhetoric of the contemporary (post)cinematic image« (2016, S. 287). *Cinema designed* sind für Gurevitch verschiedene Szenenbeispiele aus aktuellen Franchisefilmen, in denen er eine innige Verschränkung von Produktwerbung, Ingenieurwissenschaften, Industriedesign und digitalen visuellen Effekten beobachtet. Ihr Kristallisationspunkt sind wiederum bestimmte Software-Programme: sogenannte »Computer-aided-design«, kurz CAD-Anwendungen.

Gurevitch beobachtet, dass die digitalen Werkzeuge, die in der Industrie heute zur Produktplanung und -herstellung eingesetzt werden, kaum noch von den digitalen Werkzeugen zur Planung und Herstellung von Filmen zu unterscheiden sind. Mit derselben Software können Automobilprototypen entworfen werden, aber genauso gut auch Bildobjekte, aus denen filmische Einstellungen digital zusammengebaut werden können. Deshalb ist das Making-of für Gurevitch ebenfalls ein zentrales Beispiel für ein zeitgenössisches *designed cinema*. Er versteht es als Bühne, auf der softwaregestützte Design- und Fabrikationsprozesse immer wieder spektakulär in Szene gesetzt werden:

Crucial to the Hollywood blockbuster today (and for some time now) are the constant cycle of post-release »making of« videos in which the rhetoric of the designed cinema image is rehearsed over and over. [...] These videos are explicit in demonstrating to the spectator that the objects on screen are calculated, simulated, and constructed like any other product-designed object. Here, in the same way as a new Apple product is obsessively fetishized in each new advertisement eroticizing each layer of the industrial object, VFX »making of« videos likewise strip down and rebuild the layers of the special effects movie for spectators to witness the depth and detail of design work invested in each cinematic image [...]. (Ebd. S. 291–292)

Bewegungsabläufe des »strip down« und des »rebuild« von einzelnen Bildebenen sind genau das, woraus ein VFX-Breakdown typischerweise besteht. Vor diesem Hintergrund ist gerade das Fehlen von direkten Darstellungen menschlicher Arbeitstätigkeit für den – nach Gurevitch – geradezu fetischisierten, erotischen Fabrikationsvorgang von entscheidender Bedeutung. Der Fabrikationsprozess ist in den VFX-Breakdowns deshalb so spektakulär, weil hier *keine* dokumentarischen Aufnahmen von klickenden VFX-Artists vor ihren Computerbildschirmen zu sehen sind. Die Rhetorik des VFX-Breakdowns basiert darauf, dass die Filmbilder jederzeit angehalten, zerlegt und wieder zusammengebaut werden können, ohne dass erkennbar wird, wer die entsprechenden Abläufe steuert. Die einzelnen Bildobjekte scheinen sich quasi von selbst zusammenzufügen – eine Art der Darstellung, die passend scheint für eine Zeit, in der vernetzte Dinge verschiedene Tätigkeiten scheinbar selbstständig und »wie durch Zauberhand« verrichten, weil Steuerungs- und Kontrollprozesse für menschliche Beobachter*innen weitgehend verborgen sind (Sprenger 2016). Wenn hier überhaupt noch irgendeine Instanz auszumachen ist, die für die Herstellungsprozesse im Bild verantwortlich ist,

dann ist es die digitale Software, die selbst Filmproduktion performt – was sie im technischen Sinne ja auch tut, wenn sie Programmbefehle in ein Video übersetzt (Leeker 2016).

»Movies,« schreibt Garrett Stewart am Beispiel der Verwüstungsszenarien gegenwärtiger Blockbusterfilme, »are now *made* on screen, in computer rendering, not just viewed there« (2017, S. 6, Herv. i. O.). Das gilt vor allem für VFX-Einstellungen, wie sie das Breakdown-Video zu *BLADE RUNNER 2049* präsentiert. Das Machen dieser Einstellungen, das auf Bildschirmen und in Software stattfindet, überträgt der VFX-Breakdown, so möchte ich zusammenfassend argumentieren, in eine eigene Produktionsperformance des bewegten Bildes. Ein VFX-Breakdown zeigt Bilder, die sich vor den Augen ihrer Zuschauer*innen wie von selbst zusammensetzen, und manchmal sogar *ex nihilo* entstehen, also ohne irgendeine physische Grundlage, die von einer Filmkamera aufgezeichnet werden könnte.³⁴ Diese Auto-Produktion eines Bewegtbildes im VFX-Breakdown ist eine »transformation in action« (Gurevitch 2016, S. 291). Das Zusammenfügen und Ineinanderschieben, aber auch das Zerfallen und Auseinanderziehen fertiger Einstellung wird jeweils als ein dynamischer Prozess inszeniert. Eine hinzugefügte, neue Bildebene ploppt nicht einfach aus dem Nichts im Bild auf, sondern kommt ins Bild »geflogen« oder wird mithilfe von Wischblenden als neue Schicht über bereits bestehende Bildebenen gezogen. Diese Bewegungen vermitteln digitale Filmproduktion als ein dynamisches, als ein sich momentan vollziehendes Geschehen.

Neben VFX-Breakdowns kursieren im Internet noch andere Bilder von digitaler (Post-)Produktion. Sie zeigen Herstellungsvorgänge, die ebenfalls nicht an einem physischen Filmset stattfinden, aber, im Unterschied zu VFX-Breakdowns, wieder stärker auf menschliche Akteur*innen hinweisen. Besonders weit verbreitet sind Darstellungen sogenannter »Editing Timelines« oder »Edit Timelines«, also des horizontalen Zeitstrahls in einer Schnittsoftware, in dem einzelne Video- und Tondateien nach einem Baukastenprinzip zu bestimmten Montagestrukturen angeordnet werden können. Das Ergebnis erinnert an eine musikalische Partitur mit übereinander angeordneten Stimmen, oder auch, für Manovich (2002, S. 155–156), an eine bunte Mauer aus Ziegelsteinen (Abb. 34).

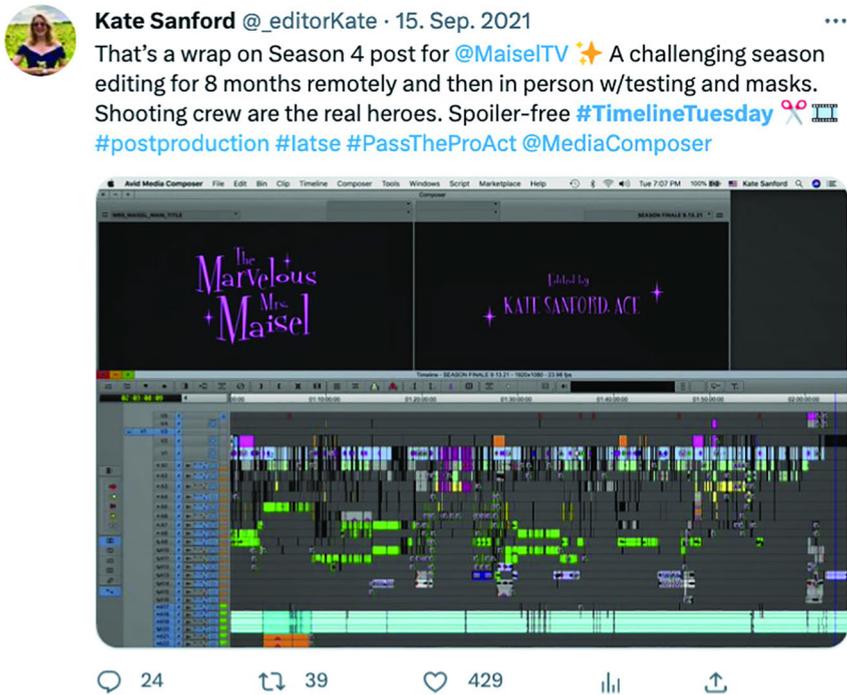
Viele dieser Schnittsoftwarebilder sind statische Screenshots. Einige, meist zu unbekanntem Filmen oder Videoprojekten, treten auch als bewegte Bildschirmaufzeichnungen auf. Obwohl bezweifelt werden kann, dass die oft hochkomplexen Bilder von Timelines tatsächliche Arbeitsansichten sind,³⁵ fordern sie die Betrachter*innen auf, sie als fotografische Dokumente von Filmproduktionsarbeit (hier: an einem Schnittplatz) zu

34 Das gilt in erster Linie für die entworfenen Bildwelten. VFX-Arbeit als solche hat, natürlich, physische Grundlagen. Sie benötigt Rohstoffe und materielle Infrastrukturen, um überhaupt stattfinden können. Zur physischen Basis digitaler Bildprozesse als »digitaler Materialität« siehe Rothhöler (2018, S. 34–35).

35 Viele Edit Timelines versuchen, den gesamten Film als extrem gestauchten Schnittsoftware-Zeitstrahl darzustellen. In der Praxis werden Filme eher in kleineren Portionen geschnitten, denn die Arbeit in einer einzigen Timeline würde zu viele Rechenkapazitäten erfordern (für diesen Hinweis danke ich Christian Mono). Deshalb sollen einige Darstellungen von Edit Timelines zu bekannten Filmen offenbar vor allem technische Überlegenheit demonstrieren. Nicht wenige dieser Bilder gehen auf Uploads in den offiziellen Social-Media-Kanälen des Videoschnittsoftware-Entwicklers Avid zurück.

lesen. Screenshots, so schreibt Paul Frosh (2019, S. 66–69), fixieren einen Rechnervorgang und reklamieren durch diese Stillstellung dokumentarische Evidenz. Anders als die weitgehend unpersönlichen VFX-Breakdowns treten Timelines dabei als stark personalisierte Arbeitsansichten auf. Wenn auf Plattformen wie Twitter oder Instagram Screenshots von Edit Timelines gepostet werden, wird in der Regel der Name der Editorin genannt. Ein Moment der Personalisierung steckt aber auch im Screenshot selbst. Frosh schreibt: »the screenshot is an image of the state of the device as it presents itself for viewing and interaction with a user« (ebd., S. 78, Herv. i. O.). Wenn sie Bilder einer Timeline betrachten, blicken Plattform-User*innen also aus der Perspektive der Editorin an ihrem Schnittplatz auf den entstehenden Film – jedenfalls suggerieren das die Bilder.

Abb. 34: Edit Timeline, geteilt von der Editorin Kate Sanford via Twitter.



Quelle: Twitter, Screenshot.

Im weiteren Verlauf des Kapitels möchte ich diesen Impuls der Edit Timelines aufnehmen. Die folgenden Fallbeispiele konzentrieren sich auf Formen einer personalisierten Filmarbeit, bzw. einer personalisierten Dokumentation von Filmarbeit. Für die Verbreitung entsprechender Videos sind Social-Media-Plattformen wie Instagram, Twitter oder TikTok zentral. Was in diesen Making-ofs jedoch weiterhin erhalten bleibt, ist die starke Ausrichtung auf eine momentane Produktionsperformance.

#betweenthelines

Eine häufige Kritik an Making-ofs lautet, dass sie die Sichtbarkeit von Filmarbeit ausgesprochen ungleich verteilen. Personen, die üblicherweise in den Making-of-Interviews zu Wort kommen, können dem *above-the-line*-Sektor zugerechnet werden. Sie gehören zur Leitungsebene einer Filmproduktion; ihnen wird traditionell der Löwenanteil künstlerischer Entscheidungsmacht zugeschrieben. Wer sich dagegen häufig nicht äußern darf und nicht bei seinen Tätigkeiten gefilmt wird, sind Mitarbeiter*innen des *below-the-line*-Sektors, die technische oder handwerkliche Tätigkeiten ausüben. Dazu gehören etwa Script/Continuity, Maske, Kamerabühne (englisch: *grip*) oder Produktionsfahrer*innen.³⁶

Atkinson (2018a, S. 162–163) begreift dieses Missverhältnis als eine Dialektik zwischen »Pseudo-visibility« und »Hyper-invisibility«.³⁷ Pseudo-Sichtbarkeit verweist auf die kontrollierte und kommerzialisierte Darstellung von Filmproduktion, die das *Above-the-line*-Personal in den Mittelpunkt stellt. Es handelt sich um eine Filmarbeit, die vom Publikum in zahlreichen Dokumentarfilmen, Presseinterviews oder Sachbüchern, aber auch in Ausstellungen oder öffentlichen Performances nachvollzogen werden kann. Hyper-Unsichtbarkeit betrifft diejenigen, deren Arbeit im Zuge dieser Überrepräsentation ausgeblendet wird. Insbesondere handelt es sich um Tätigkeiten, deren Hauptaufgabe darin besteht, verschiedene Aspekte der laufenden Filmproduktion im fertigen Film nicht mehr auftauchen zu lassen:

It is those below-the-line practitioners – those responsible for blending scenery and costume into a holistic, visual, imperceptible *mise en scene*, for hiding cuts, for overseeing production logistics and ensuing continuity, who are masters in the art of disguising and rendering imperceptible their presence and traces of their input. (Ebd., S. 163)

Below-the-line-Mitarbeiter*innen stehen also vor einem Dilemma. Ihre Arbeit ist umso besser, je weniger sie wahrgenommen wird. Damit sind sie »complicit agents in their own erasure« (ebd., S. 168). Die ungleiche Sichtbarkeit von Produktionsarbeit hat schließlich auch Konsequenzen für die Sichtbarkeit von Frauen und Männern in der Filmindustrie. Viele hyper-unsichtbare Berufe, die Atkinson (ebd., S. 165–168) aufzählt, werden eher von Frauen als von Männern ausgeübt.

Was also tun, um invisibilisierter Filmarbeit zu mehr Sichtbarkeit und Anerkennung zu verhelfen? Arbeiten aus dem Feld der Production Studies verfolgen häufig den

36 *Above-* und *below-the-line* bezieht sich auf eine US-amerikanische Praxis in der Kostenaufstellung von Produktionsbudgets. Individuell ausgehandelte Gagen für die *executives* in Managementpositionen und alle »kreativ« tätigen Mitarbeiter*innen werden in der Budgetplanung ganz oben, tariflich vereinbarte Stundensätze für die technischen Gewerke weiter unten aufgelistet. Zur *above-the-line/below-the-line*-Unterscheidung siehe ausführlich Banks (2009, S. 89–90).

37 Ähnlich hatte schon Comolli, den Atkinson hier nicht zitiert, einen »*visible* part of the technology of cinema« (1980, S. 125, Herv. i. O.), etwa die Kamera, die Dreharbeiten und die Filmcrew, von einem »*invisible* part« (ebd., Herv. i. O.) unterschieden, wozu er auch die Vorgänge im Labor und weitere Arbeiten der Postproduktion rechnet.

Anspruch, hyper-unsichtbare Filmarbeit wieder sichtbar zu machen und als komplexe, eigenständige Produktionskulturen ernst zu nehmen (Banks 2009; Mayer 2011). Die Autor*innen adressieren Hierarchien, Machtgefälle und prekäre Arbeitsbedingungen, die mit der Unsichtbarkeit bestimmter Tätigkeitsfelder häufig einhergehen. Die Forschungsarbeiten bilden so ein Gegengewicht zu Repräsentationspolitiken, die »Pseudo-visibility« und »Hyper-invisibility« immer weiter fortschreiben. Entsprechende Produktionsstudien stehen den Darstellungsangeboten typischer Making-ofs deshalb eher kritisch gegenüber.

Atkinson (2018a, S. 172) schätzt audiovisuelle Formen wie das Making-of dagegen nicht per se als problematisch ein. Sie gesteht dem Making-of zu, auch Gegendarstellungen zur üblichen Repräsentation von Filmproduktion hervorbringen zu können. Sie nennt hier insbesondere Haskell Wexlers Dokumentarfilm *WHO NEEDS SLEEP* (2006), der die unzumutbaren Arbeitszeiten in der US-amerikanischen Filmindustrie kritisch beleuchtet, angestoßen durch den Unfalltod eines übermüdeten Kameramanns nach einem 19-Stunden-Drehtag für *PLEASANTVILLE* (1998, Gary Ross). Auch Social-Media-Plattformen sind nach Atkinson (ebd., S. 172–174) eine Möglichkeit, um auf unsichtbare Produktionstätigkeiten oder Missstände in der Film- und Fernsehindustrie aufmerksam zu machen. Sie erwähnt Protestkampagnen, die mit Fotos von Filmklappen oder Green-Screen-Ganzkörperanzügen gezielt an populäre Bildkomplexe zu Filmproduktion andocken, um die Reichweite der geäußerten Kritik zu erhöhen. Auch abseits von konkreten Protesten bieten Social-Media-Plattformen verschiedene Möglichkeiten für Below-the-line-Gewerke, Gruppenidentitäten zu artikulieren, insbesondere über wellenförmig zirkulierende Memes (Goriunova 2013). Facebook-Gruppen und Instagram-Seiten wie die »Movie Set Memes« sind voll mit Beiträgen über die Qualität des Set-Caterings (»crafty«), hochwertige »Cinematography« versus minderwertige »Videography«, oder den angeblich exorbitanten Zigaretten- und Energy-Drink-Konsum der Grip-Crew.³⁸

Das Making-of als filmische Form taucht in diesen Konstellationen dort wieder auf, wo Angehörige bestimmter Filmarbeitsfelder ihre individuellen Produktionstätigkeiten auf eigenen Social-Media-Accounts, Blogs oder Internetseiten dokumentieren. Wie Myles McNutt (2017) argumentiert, lassen sich solche Internetpräsenzen mitunter als Aushandlungen zwischen den Feldern below- und above-the-line verstehen. Als Beispiel dient ihm der Komponist Bear McCreary, der unter anderem Musik für die Serien *BATTLESTAR GALACTICA* (2004–2009, Ronald D. Moore), *MARVEL'S AGENTS OF S.H.I.E.L.D.* (2013–2020, Jed Whedon/Maurissa Tancharoen/Jeffrey Bell) und jüngst *THE LORD OF THE RINGS: THE RINGS OF POWER* (2022-, J. D. Payne/Patrick McKay) komponierte.

McNutt betrachtet McCreary prinzipiell als Below-the-line-Künstler. Auch wenn McCreary zweifellos einer kreativen Beschäftigung im herkömmlichen Sinne nachgeht, al-

38 Beschwerden über unlautere Arbeitsbedingungen bleiben in Facebook-Gruppen wie den »Movie Set Memes« eher allgemein. Die von Atkinson beschriebene Kritik findet sich häufig nur anonymisiert – jüngst etwa bei den Erfahrungsberichten auf dem Instagram-Account »IATSE Stories«, der während der Auseinandersetzung zwischen der International Alliance of Theatrical Stage Employees (IATSE) und der Alliance of Motion Picture and Television Producers (AMPTP) im Spätsommer 2021 entstand. Zum Konflikt, der sich vor allem an den Arbeitszeiten im wiederaufgenommenen Produktionsbetrieb nach der Covid-19-Zwangspause entzündete, siehe Sakoui (2021).

so keine Schweinwerfer über ein Set bugsiert oder hinter dem Steuer eines Produktions-LKWs sitzt, wird Musik für Fernsehserien laut McNutt (ebd., S. 80) oft nicht als wichtiger, kreativer Beitrag wahrgenommen. McCrearys Arbeit wird also, wie Atkinson sagen würde, tendenziell unsichtbar gemacht. Durch den Aufbau einer reichweitenstarken Onlinepräsenz kämpft sich McCreary in der öffentlichen Wahrnehmung nun schrittweise in einen Bereich vor, den McNutt als »between the lines« bezeichnet. Es handelt sich um eine fragile Zone zwischen den Arbeitswelten above- und below-the-line, die sich für Beschäftigte in der Fernseh- und Serienindustrie eröffnen kann, sofern es ihnen gelingt, sich erfolgreich in die Onlineinteraktionen von Fans rund um die jeweilige Serie einzuschreiben. McCreary hat genau das erreicht. Über eigene Twitter-, Facebook- und YouTube-Accounts sowie einen persönlichen Blog konnte er sich aus dem existierenden Pool von Fans der Serien, an denen er als Komponist beteiligt war, eine solide eigene *fanbase* aufbauen. Diese Anhängerschaft wird für ihn zu einer »commodifiable property« (ebd., S. 88), die ihm weitere Serienengagements, Auftritte auf der Comic-Con oder ein selbstironisches DVD-Making-of unter dem Titel *INSIDE THE SECRETS OF THE BEHIND THE MAKING OF THE MUSIC OF »BATTLESTAR GALACTICA«: REVEALED* (2009, Matthew Gilna) beschert.

McNutt betont, dass McCreary trotz solcher Anstrengungen nicht automatisch in eine Position above-the-line aufsteigt. Sein Status bleibt unsicher, weil eine starke Präsenz in sozialen Netzwerken noch keine lukrativen Folgeprojekte garantiert (ebd., S. 89–90). Fortwährend muss McCreary kreative (und finanzielle) Energie in seine Onlineaktivitäten investieren, um seinen Selbstentwurf als bekannter Komponist für Film- und TV-Serien-Musik mit großer Fangemeinde weiter zu festigen. McCreary baut seine Onlinepersona auf diese Weise zu einer wiedererkennbaren Marke aus. Das verbindet ihn mit anderen »Influencer*innen« (Dörre 2022, S. 327), wobei seine Onlineanstrengungen immer auf weitere Engagements als Film- und TV-Komponist ausgerichtet bleiben. In diesem Sinne arbeitet McCreary gleich doppelt: Er komponiert Musik *und* generiert Inhalte für seine eigenen Onlinekanäle.

»Between-the-line«-Figuren wie McCreary bringen durch ihre Onlineaktivitäten weiteres Produktionswissen über Herstellungsvorgänge in der Film- und Medienindustrie in Umlauf. McCreary versieht seine Homepage mit zahlreichen Videos, die ihn in unterschiedlichen Arbeitskontexten zeigen: McCreary am Klavier, McCreary am Dirigentenpult, McCreary im Tonstudio, McCreary im Proberaum.³⁹ Selten steht er tatsächlich an einem Filmset; seine Produktionsarbeit findet in anderen Räumen und anderen sozialen Konstellationen statt. Das gilt zum Beispiel auch für die Geräuschemacherin Sanaa Kelley, die Foley-Soundeffekte für die Serien *DEAR WHITE PEOPLE* (2017–2021, Yvette Lee Bowser) und *RIVERDALE* (2017–, Roberto Aguirre-Sacasa) sowie für einzelne Spielfilme produzierte. Kelley betreibt mit einem Instagram- und TikTok-Auftritt zwei populäre Social-Media-Accounts für Tongestaltung. An ihren Videos lässt sich gut nachvollziehen, wie Produktion auch durch weniger bekannte Filmpraktiker*innen in Online-Making-ofs als eine Performance in Szene gesetzt wird.

39 Siehe <https://bearmccreary.com/bears-blog/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].

Kelley veröffentlicht seit August 2019 Fotos und kurze Videos auf einem Instagram-Kanal, der nach ihrem Tonstudio Reel Foley Sound benannt ist.⁴⁰ Zunächst postete sie in unregelmäßigen Abständen vor allem Ansichten der Studioräume und ihrer Mitarbeiter*innen. Ab Dezember 2020 entwickelte sich daraus ein standardisiertes Format, als Kelley begann, auch einen eigenen TikTok-Account mit kurzen Videos ihrer Arbeit zu bespielen.⁴¹ Die Clips im smartphone-freundlichen Vertikalformat zeigen sie in ihren Studioräumen bei der Aufnahme von einzelnen Soundeffekten. Kelley schaut meistens konzentriert ins Off, mutmaßlich auf einen großen Vorschaumonitor, auf dem die zu vertonende Szene läuft, und erzeugt mit Händen, Füßen und allerlei Objekten, Flüssigkeiten und Bodenbelägen unterschiedliche Geräusche, die von einem fest installierten Mikrofon aufgenommen werden.

Frühere Making-ofs führten Produktionsprozesse vor, die von den Zuschauer*innen nicht selbst nachgestellt werden konnten. Kelleys Onlinevideos nähern sich dagegen häufig der Form eines Tutorials an. Solche Anleitungsvideos gehören heute zu den reichweitenstärksten Onlinevideoformaten, insbesondere auf der Videoplattform YouTube (Spengler 2021). Die Geräusche in Kelleys Kurzvideo sind mit einfachen Haushaltsgegenständen leicht nachzumachen, auch wenn sie ihre genaue Arbeitsweise selten erklärt, und insbesondere den Prozess der Tonaufnahme in der Regel unkommentiert lässt.

Zu den einfachen, leicht nachzumachenden Geräuschen in Kelleys Social-Media-Kanälen gehören Schritte mit verschiedenen Schuhen auf wechselnden Untergründen. Die Geräusche sind so simpel wie unspektakulär: Wenn eine Figur in einer Film- oder Serienszene läuft, muss Kelley mit passendem Schuhwerk in ihrem Tonstudio auf der Stelle laufen. Die offenkundigen Standardgeräusche wechseln sich in ihren Videos mit ungewöhnlichen und einfallsreichen Soundeffekten ab. Um die Geräusche krabbelnder Kakerlaken zu imitieren, streicht Kelley zum Beispiel über einen Tannenzapfen. Für Klänge eines fahrenden Zugs rüttelt sie an einer alten Tellerwaage; ein Schwall Erbrochenes wird mit einer nassen Nylonstrumpfhose hörbar gemacht. Die Videos übernehmen damit auch Enthüllungsgesten traditioneller Making-ofs, die Verblüffung und Erstaunen bei ihrem Publikum provozieren wollen, wenn bestimmte Filmszenen mit besonders unerwarteten oder ausgeklügelten Methoden umgesetzt werden.

Kelley spiegelt die erhofften Reaktionen ihrer Zuschauer*innen: Sie freut sich, gerade bei ungewöhnlichen Geräuschen, wenn eine Tonaufnahme geglückt ist. Ihr Account propagiert damit eine Idee von »creative work as pleasurable« (Strandvad 2010, S. 12). Kelleys Videos stellen diese Kreativarbeit gleichzeitig, plattformtypisch, als »aspirational« (Leaver/Highfield/Abidin 2020, S. 72) aus. Die Videos suggerieren, dass es sich beim Geräuschemachen um eine begehrenswerte, abwechslungsreiche Berufstätigkeit handelt. In welchem Job, fragt Kelley in ironischen Texteinblendungen, würde man sonst fürs Auf-und-ab-Gehen bezahlt, oder dürfte alte Computerbildschirme auf dem Fußboden zertrümmern?⁴²

In der Repräsentationslogik von Kelleys TikTok- und Instagram-Account treten also sehr bestimmte Aspekte ihrer Arbeit in den Vordergrund (der kreative Aufnahmemo-

40 Siehe https://www.instagram.com/reel_foley_sound/ [letzter Zugriff: 02.01.2024].

41 Siehe <https://www.tiktok.com/@reelfoleysound?lang=de-DE> [letzter Zugriff: 02.01.2024].

42 Siehe Kelleys Video-Posts vom 02.09.2022 und 02.12.2022.

ment im Tonstudio), während andere im Hintergrund verbleiben (Nachbearbeitung und Tonmischung, aber auch: Meetings, Vertragsabschlüsse, Buchhaltung). Diese Schwerpunktsetzung wird dadurch weiter unterstützt, dass Kelley ihre Arbeit vor allem in Videos statt in Fotos festhält. Das Videoformat ist für Kelleys Arbeitsdarstellung besonders praktikabel. Die erzeugten Geräusche sind auf der Videotonspur tatsächlich zu hören; Plattform-User*innen können das klangliche Ergebnis ihrer Arbeit also unmittelbar nachvollziehen. Außerdem betonen die Videos, dass die Geräusche immer aus dynamischen Aktivitäten resultieren. *Foley creation* ist körperliche Arbeit: Immer *machen* Kelley und ihre Mitarbeiter*innen in den Instagram- und TikTok-Videos irgendetwas, häufig auch mit den eigenen Körpern, und sind dabei immer in ähnlichen Tonstudiosettings zu sehen.

Kelley entwickelt auf diese Weise ein stabiles, eigenes Format für ihre Plattforminhalte. Ihre Videos folgen einem erkennbaren ästhetischen *template*⁴³, das durch neue Uploads immer weiter verfestigt wird. Zwei Aspekte dieses *templates* sind besonders bemerkenswert, weil sie an dem Erscheinungsbild von Filmproduktion als Performance auf Social-Media-Plattformen wesentlich mitarbeiten. Erstens spielen die Film- oder Serienepisodenszenen, die Kelley nachvertont, in ihren Videos nur eine untergeordnete Rolle, so wie dies bereits bei den oben beschriebenen Produktionsperformances von Filmequipment der Fall war. Im Vordergrund steht bei Kelley das einzelne Geräusch, auch wenn seine Bindung an eine Filmszene durch Kelleys Versuche unterstrichen wird, die Geräusche möglichst exakt mit der jeweiligen Szene zu synchronisieren.⁴⁴ Nur in wenigen Fällen ist klar, für welche konkreten Filme oder Serien Kelley gerade Geräusche aufnimmt. Die Folge ist, dass die dokumentierten Aktivitäten nicht über ihren Bezug zu einem Film (oder zu einer Serie, zu einem Kurzfilm etc.) zu einer ›Produktion‹ vereinheitlicht werden, sondern über die Geräuschemacherin Kelley selbst. Sie ist es als Person, die innerhalb der Uploads thematische Kohärenz stiftet. Deshalb gibt es in ihren Accounts auch nicht das *eine* Instagram- oder TikTok-Video, das für sich genommen als Produktionsansicht für einen Film- oder Serienausschnitt relevant wäre. Die Videos bewegen sich immer im Kontext von weiteren, ähnlich gestalteten Clips – zuvorderst auf Kelleys eigenen Accounts, aber auch von anderen Videos anderer Foley Artists.⁴⁵ Für Kelleys Videos gilt also, was Nadav Hochman (2014, S. 6) schon für unbewegte Bilder auf Social-Media-Plattformen festgestellt hat: Das (bewegte oder unbewegte) Bild ist immer

43 Zur Bedeutung von *templates* für Instagram siehe Leaver/Highfield/Abidin (2020, S. 205–211, 214). Die wiedererkennbaren Schablonen unterscheiden Kelleys Videos von den Social-Media-Auftritten anderer Filmpraktiker*innen, die ebenfalls in einer Grauzone zwischen Below- und Above-the-line-Arbeitswelten agieren. Beispiele wären der Stuntman Daniel Stevens (Instagram: @danielstevens1), der Kameramann Junior Lucano (Instagram: @lucanojr) oder der Kameramann und Helikopterpilot Frédéric North (Instagram: @fred_north).

44 Foley-Sounds werden nach Möglichkeit synchron zu einer abgespielten Szene erzeugt und aufgenommen, um den Aufwand einer späteren Anpassung der Tonspur ans Bild möglichst gering zu halten.

45 Ein Beispiel sind die Social-Media-Videos von Stefan Fraticelli, der Foley-Geräusche u.a. für EVERYTHING EVERYWHERE ALL AT ONCE (2022, Daniel Kwan/Daniel Scheinert) und die Netflix-Serie WEDNESDAY (2022, Alfred Gough/Miles Millar) produzierte. Fraticelli veröffentlicht kurze Videos seiner Arbeit auf YouTube und Instagram unter dem Account-Namen »oddiostudio«.

im Verbund mit weiteren Bildern zu denken. Es erzeugt Relevanz gerade als *Menge* von Bildern, nicht als einzelnes Artefakt. Making-of steht bei Kelley immer im Plural.

Zweitens schließen Kelleys Making-of-Videoserien an eine spezifische Zeiterfahrung von Webportalen und Social-Media-Plattformen an. Tara McPherson (2006) weist bereits in den 2000er-Jahren darauf hin, dass eine zentrale Erfahrung des Internets in seiner scheinbaren *liveness* besteht. Das Internet habe diesen Livecharakter vom Fernsehen geerbt, aber insofern weiterentwickelt, als Internet-User*innen sich nun individuell durch Websites, Webportale und Suchmaschinen bewegen und dabei auf Inhalte stoßen, die ihnen »in Echtzeit« präsentiert werden. McPherson unterstreicht, dass es hier um eine übergeordnete Erfahrung von Instantanität geht. Webinhalte könnten bereits einige Stunden alt sein, wenn sie eine Internet-Userin aufruft, trotzdem bleibe ein Eindruck von zeitlicher Unmittelbarkeit erhalten (ebd., S. 201–202).

Hochman (2014) entwickelt ähnliche Überlegungen zu Bildern auf Social-Media-Plattformen. Solche Plattformen basieren, so Hochman, weniger auf einer statischen Datenbanklogik, sondern vielmehr auf einem dynamischen »Daten-Stream«. Dieser Datenstrom führe dazu, dass User*innen auf Social-Media-Plattformen ständig mit unterschiedlich kombinierten Zeitebenen konfrontiert werden (ebd., S. 2–4). Plattform-Inhalte sind nach Hochman zusammenströmende, sich ständig neu formierende Videos und Bilder, die teilweise vor einigen Sekunden, Minuten, Stunden oder Tagen gepostet wurden. Gleichzeitig fangen die Bilder und Videos auch selbst unterschiedliche Zeitebenen ein, etwa wenn es sich um aktuelle Nachrichten, historische Bilder oder Videos eines (möglicherweise bereits vergangenen) Livestreams handelt. Hochman beschreibt, wie sich diese unterschiedlichen temporalen Ordnungen zu einer Art übergeordneten Gegenwart vereinigen, wenn die geposteten Bilder durch *social media aggregators* von unterschiedlichen Plattformen abgefischt und als größere Bildmengen visualisiert werden. Es entsteht ein Mosaik unterschiedlich skalierbarer Zeitfragmente, die als massenhafte Anhäufung »presentifying« (ebd., S. 8), also »gegenwärtigend«, wirken.

Hochman geht nicht explizit auf den »Feed«, die listenartige Darstellung neuer Videos und Bilder auf Social-Media-Startseiten, ein. Seine Beobachtungen sind jedoch auch hier zutreffend: Ein Feed wirkt ebenfalls »presentifying«, denn er bietet einen kuratierten Ausschnitt des unablässigen Datenstroms, der sich ständig aktualisiert. Frosh (2019, S. 85) weist deshalb, ähnlich wie McPherson am Beispiel früher Webportale, auf Parallelen zwischen der Zeiterfahrung in Social-Media-Feeds und dem klassischen Rundfunk hin. Der Feed läuft scheinbar in »real time« weiter, auch wenn ein*e User*in nicht online ist, ähnlich wie das Radio- und Fernsehprogramm auch dann weiterläuft, wenn die eigenen Empfangsgeräte gerade nicht eingeschaltet sind. Im Unterschied zu Radio und Fernsehen baut sich im Social-Media-Feed aber keine uniforme Rezeptionszeit auf, bei der alle Zuhörer*innen und Zuschauer*innen zeitgleich dasselbe hören und dasselbe sehen. Ein Feed produziert laut Frosh vielmehr eine »socially differentiated experience of common time attuned to the characteristics of one's personal network and its algorithmic manifestations« (ebd., Herv. i. O.). Ein Feed stellt sich also unterschiedlich zusammen, je nachdem, welche Accounts abonniert und welche Likes verteilt wurden, und auf welche zusätzlichen Nutzungsdaten der Plattformalgorithmus zugreifen kann.

Was heißt das für Kelleys Making-of-Videos aus ihrem Foley-Studio? Wenn User*innen ein Kelley-Video in ihrem Instagram- oder TikTok-Feed sehen, dann ist der kurze

Clip in die Gegenwärtigkeit des Feeds eingebunden. Das Video erscheint als Einblick in das, woran die Geräuschemacherin Kelley gerade arbeitet. Dieses ›gerade‹ ist ein dehnbare Begriff – das Video und die darin festgehaltenen Tätigkeiten könnten durchaus schon viele Stunden, Tage oder Monate alt sein –, aber das Video stellt seinen Aufzeichnungscharakter weitgehend zurück. Stattdessen richtet sich die gesamte Kommunikation des Videos – Kelleys gelegentliche, verbale Adressierung der Zuschauer*innen, die Texteinblendungen, die Interaktionsaufforderungen – an den Rezeptionsaugenblick des Videos in einem Plattform-Feed. Die Clips erzeugen dadurch ein Gefühl des zeitlichen Miterlebens, einer gemeinschaftlich geteilten Gegenwart von Plattform-User*innen und Geräuschemacherin Kelley, auch wenn es sich um keine Liveübertragung handelt. Die Produktion, die Kelley in ihren Videos vorführt, schmiegt sich an den Rezeptionszeitpunkt der Plattform-User*innen an.

Zu diesem Gegenwärtigkeitseffekt der Online-Making-of-Videos trägt zuletzt auch die Tatsache bei, dass die Clips, wie gesagt, den jeweiligen Film oder die Serienepisode kaum abbilden – schon gar nicht als fertig vertonten und abgemischten Filmausschnitt. Kelleys Variante des Online-Making-of thematisiert also keine zeitliche Distanz zwischen einem Film und seiner eigenen Produktion. Der temporale Abstand spielt keine Rolle; das Making-of ist hier völlig auf der Seite der sich momentan vollziehenden Produktion angesiedelt. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass gerade Below-the-line- oder »between-the-line«-Filmpraktiker*innen wie Kelley mit eigenen Social-Media-Videos für eine starke Betonung von Produktion als gegenwärtiger Performance sorgen. Personen wie Kelley verfügen in der Regel nicht über die fertigen Filme (oder Serien, Videos etc.), um mit ihnen eine retrospektive Produktionserzählung zu konstruieren. Ihr Augenmerk richtet sich primär auf eine Aufzeichnung der eigenen Tätigkeiten in ihrem momentanen Vollzug.

Plattform-User*innen können Produktion auf diese Weise als mediatisierte Performance miterleben, obwohl sie nicht selbst in Kelleys Tonstudio anwesend sind. Unter bestimmten Umständen können Plattform-User*innen aber auch tatsächlich bei real stattfindenden Filmproduktionen dabei sein, und ihre Eindrücke durch Texte, Fotos und selbstgedrehte Videos mit anderen User*innen teilen. Nicht nur »Between-the-lines«-Filmpraktiker*innen wie Sanaa Kelley filmen sich selbst bei ihrer Arbeit – auch Filmcrews werden bei ihrer Arbeit gefilmt, wenn Filmproduktion in öffentlich zugänglichen Räumen stattfindet. Um diese Art des Dabeiseins und ihrer Mediatisierung durch Online-Making-ofs soll es im Folgenden gehen.

Dabeisein und mitfilmen

Der Fernsehdokumentarfilm *HOLLYWOOD: THE GOLDEN YEARS** (1961, David L. Wolper) enthält eine bemerkenswerte, historische Filmaufnahme. Sie zeigt eine Tribüne, auf der Schaulustige für 0,25\$ Eintrittsgeld die Dreharbeiten auf einem Filmstudiogelände mitverfolgen dürfen (TC 00:05:20). Es könnte sich hier um ein besonderes Angebot der Universal Studios in den späten 1910er- und frühen 1920er-Jahren handeln, werbewirksam mit aufwendigen Kamerakran-aufnahmen in Szene gesetzt (Blackwood 2018, S. 519–520).

HOLLYWOOD: THE GOLDEN YEARS verwendet die historischen Bilder von Zuschauer*innen am Set als Beleg dafür, dass die US-Filmindustrie schon früh auf die Idee kam, interessierten Laien einen – wenn auch streng kontrollierten – Einblick in ein laufendes Produktionsgeschehen zu geben. Ein institutionalisierter Filmtourismus zu realen Produktionsstätten entwickelte sich jedoch erst einige Jahrzehnte später. Die Universal Studios begannen ab 1964, eigene Touren über das eigens dafür ausgebaute Studiogelände anzubieten, und warben mit dem Versprechen, bei einem Besuch auch Einblicke in echte, laufende Dreharbeiten zu erhalten (ebd., S. 522–524). Andere Studios richteten vergleichbare Touren ein. Nick Couldry (2000) untersucht die Erlebnisse von Fans bei solchen Set-Touren exemplarisch am Beispiel einer Führung durch die Außenkulissen der englischen Soap-Opera CORONATION STREET (1960-, Tony Warren). Dabei beschreibt Couldry unter anderem die komplexen Abgleiche zwischen der diegetischen Straße, also dem Spielort der Fernsehserie, und der Straßenkulisse, die als realer Ort touristisch besucht werden kann. Er erwähnt aber auch die Erfahrung von unüberwindlichen Barrieren: Besucher*innen der Straßenkulisse durften nicht bei laufenden Dreharbeiten zuschauen; entsprechende Bereiche des Geländes waren abgesperrt (ebd., S. 65–120).⁴⁶

Laufende Dreharbeiten mitzuerfolgen ist also immer eine Frage des Zugangs. Dieser Zugang kann offiziell gewährt werden und ist manchmal sogar explizit erwünscht – etwa beim Livepublikum einer Sitcom-Aufzeichnung⁴⁷ –, kann aber auch kategorisch unterbunden werden. Das gilt auch dann, wenn nicht in einem geschlossenen Studio-komplex, sondern *on location* gedreht wird. Schon die frühen Kinowochenschauen und anschließend das Fernsehen berichteten immer wieder von Dreharbeiten im öffentlichen Raum. Aber für interessierte Fans, die nicht zufällig selbst vor Ort waren, gab es kaum Möglichkeiten, die Dreharbeiten mitzuerleben, denn berichtet wurde meistens mit einiger Verzögerung. Diese Situation änderte sich allerdings in den frühen 2000er-Jahren durch den vernetzten Austausch von Fans in Onlineforen. Das Internet ermöglicht eine schnellere Zirkulation von Informationen über aktuelle Dreharbeiten, sodass Fans heute Gelegenheit haben, tatsächlich an öffentlich zugängliche Drehorte zu reisen und laufende Film- und Serienproduktionen mitzuerfolgen. Das Internet lässt sogar eine neue, quasi-journalistische Textsorte entstehen: »set reports« von Fans, die ihre Erlebnisse und Eindrücke mit einer Online-Community teilen (Hills 2015).

Die zunehmende Verfügbarkeit von videofähigen Digitalkameras und Smartphones sorgt dafür, dass eigene Eindrücke von Dreharbeiten auch in Fotos oder Videos festgehalten und im Internet verbreitet werden können. Diese Aufnahmen müssen nicht zwangsläufig von Fans stammen. Auch Passant*innen, Anwohner*innen oder Beschäftigte in umliegenden Gebäuden können Dreharbeiten heute unkompliziert mitfilmen. Deshalb lassen sich zu praktisch allen größeren Filmproduktionen, die an allgemein zugänglichen Orten gedreht werden, regelrechte Trauben von Videos im Internet finden: etwa zu den Dreharbeiten von MARVEL'S THE AVENGERS (2012, Joss Whedon) in Cleveland, zu den Dreharbeiten des James-Bond-Films SPECTRE (2015, Sam Mendes) in Mexico City, oder zu den Dreharbeiten von MISSION: IMPOSSIBLE – FALLOUT (2018, Christo-

46 Als Coda zu den Setbesuchen von CORONATION-STREET-Fans beschreibt Couldry (2020, S. 119–127) später einen eigenen Besuch der Drehorte von THE SOPRANOS (1999–2007, David Chase).

47 Ich danke Dennis Dellemann für diesen Hinweis.

pher McQuarrie) in Paris. Vor allem YouTube wird zu einem unerschöpflichen Reservoir solcher Videos, die bei entsprechenden Suchbegriffen neben den offiziellen Making-of-Clips und der professionellen Medienberichterstattung von den Dreharbeiten auftauchen.

Die Videos erzeugen das, was David Joselit als »buzz« (2013, S. 16) bezeichnet: Sie schwärmen zeitgleich zur laufenden Produktion ins Internet aus, durchtränken Plattformen wie YouTube, sind »everywhere at once« (ebd.). Unternehmen, die bestimmte Informationen über den entstehenden Film gerne zurückhalten wollen, haben teilweise große Mühe, die Bilderzirkulation auf den Plattformen durch *copyright claims* wieder einzudämmen. Unautorisiert gefilmte Videos zu Dreharbeiten, die auf YouTube hochgeladen werden, zeichnen sich dabei durch fünf wiederkehrende Merkmale aus. Dies lässt sich exemplarisch an online geteilten Videos zu den Dreharbeiten von DUNKIRK (2017, Christopher Nolan) veranschaulichen.⁴⁸

DUNKIRK wurde zu großen Teilen an historischen Originalschauplätzen in Dunkerque und Dorset sowie auf dem holländischen IJsselmeer gedreht. Die Orte waren gut zugänglich, sodass zahlreiche Schaulustige die Dreharbeiten mit eigenen Digitalkameras und Smartphones dokumentieren konnten. Die dabei entstandenen Videos zeigen erstens, wie die Filmenden gegenüber den Dreharbeiten einen Blickwinkel einnehmen, der denjenigen von Paparazzi ähnelt (McNamara 2016, S. 50–58). Das Geschehen wird aus einiger Entfernung als Totale gefilmt, da die Sets abgesperrt sind. Bestimmte Sichtachsen auf die laufenden Dreharbeiten sind dennoch möglich, z.B. aus höheren Stockwerken, durch Lücken in Zäunen oder über Absperrungen hinweg. Die quasi durchgängig aus der Hand geführte (Smartphone-)Kamera kann die Blockierung teilweise überwinden (etwa mithilfe von Zooms, wodurch das Bild stark wackelt). Trotzdem dokumentieren fast alle Aufnahmen, dass hier ein bestimmter Bereich des öffentlichen Raumes vorübergehend nicht zugänglich ist. Schilder, Flatterband oder sogenannte »Blocker« in Warnwesten sind häufig unscharf im Bildvordergrund zu sehen. Die eigentlichen Dreharbeiten finden im Bildhintergrund statt – etwa die Strandszenen von DUNKIRK, die meistens von der nicht abgesperrten Strandpromenade aus gefilmt wurden.

Zweitens erscheinen Filmcrews und Schauspieler*innen durch die Entfernungen der Filmenden zum Set zunächst als eine relativ chaotische Menschenmenge. Viele Videos zeugen von der Bemühung, in dieser Menge bekannte Gesichter auszumachen – allen voran die beteiligten Stars, bei DUNKIRK vor allem Harry Styles oder Kenneth Branagh⁴⁹ –, aber das gelingt nicht immer. Hierarchien innerhalb der Crews, darunter die bekannte above-the-line/below-the-line-Unterscheidung, lassen sich kaum aus der Anordnung der Personen in den Videos ablesen. Im Gegensatz zu offiziellen Making-ofs, die klar auf die Äußerungen und Tätigkeiten bestimmter Personengruppen zugeschnitten sind, findet hier eher eine visuelle Egalisierung von Positionen im Produktionsstab statt. Im Falle der DUNKIRK-Dreharbeiten bedeutet das zum Beispiel, dass Christopher

48 Die folgenden Ausführungen basieren auf Videos, die ich gemeinsam mit Elisa Linseisen für einen Text über die Rhetorik des »analogen Filmemachens« in den Making-of-Materialien zu DUNKIRK recherchiert habe (Hasebrink/Linseisen 2020).

49 Auch dieses Aus spähen von Stars am Set ähnelt Praktiken der Paparazzi-Fotografie (McNamara 2016, S. 53–54).

Nolan in den Onlinevideos kaum präsent ist. Stars werden teilweise von den Blicken der Schaulustigen gezielt abgeschirmt. Dies kann durchaus zu Frustrationserlebnissen führen, wie einige Videos von Fans zeigen, die an den Absperrungen der DUNKIRK-Dreharbeiten einen Blick auf Harry Styles erhaschen wollten. Nicht allen gelang es, ein Video oder wenigstens ein Foto des berühmten Sängers aufzunehmen, der in Nolans Film eine Nebenrolle übernahm.

Drittens fällt auf, dass auch der Moment der tatsächlichen Dreharbeiten nicht immer eindeutig zu identifizieren ist. Wo herkömmliche Making-ofs die Abläufe an einem Set übersichtlich strukturieren, etwa durch Mikrodramaturgien von geschlagenen Filmklappen, Regiekommandos, einer Spielszene und anschließender Nachbesprechung, präsentieren inoffizielle Mitschnitte eine Produktion als ungeordnetes, eher unübersichtliches Geschehen. Für Zuschauer*innen auf YouTube ist oft nicht klar, wann in den Videos überhaupt gedreht und wann nur geprobt wird, wozu bestimmte Tätigkeiten ausgeführt werden, wer die arbeitenden Personen eigentlich sind, und, vor allem, welche Szenen die mitgefilmten Aktivitäten am Ende ergeben. Aufseiten der filmenden Passant*innen herrscht ebenfalls Unsicherheit, und zwar darüber, welche Abläufe eigentlich relevant sind und welche nicht. Potenziell alles, was die eigene Smartphone-Kamera erfasst, kann sich später im Film als enorm wichtig herausstellen. Deshalb neigen viele Videos dazu, vor allem solche Momente ins Bild zu bekommen, in denen unzweifelhaft etwas Großes und Aufwendiges inszeniert wird. Im Fall von DUNKIRK heißt das: Pyrotechnikdetonationen oder panisch durcheinanderlaufende Kompars*innenmengen.

Der Spektakelcharakter der mitgefilmten Dreharbeiten ist besonders wichtig, denn er unterstreicht, dass die Fans und Passant*innen eine Filmproduktion wie DUNKIRK (noch) nicht als einen Text oder als ein stabiles audiovisuelles Artefakt wahrnehmen. Sie rezipieren den entstehenden Film, wie Matt Hills (2015, S. 169) mit Blick auf Fanreportagen vom Set darlegt, eher als ein sich gerade entfaltendes Ereignis. Die Dreharbeiten wirken wie eine theatrale Aufführung im öffentlichen Raum, bei der man ›live‹ dabei sein kann. Tatsächlich verhalten sich nicht wenige Zuschauer*innen in den Videos wie das Publikum eines Konzerts oder einer Theateraufführung, das bei besonders spektakulären Szenen klatscht und jubelt. Umgekehrt berichten auch Produktionsmitarbeiter*innen, dass sie ihre Arbeit mitunter wie eine ›Live-Bühnen-Performance‹ empfinden, wenn Menschen bei Dreharbeiten zusehen (ebd., S. 166). Die Videos, die schließlich von den Dreharbeiten im Internet zirkulieren, verstärken diesen Ereignis- oder Performance-Charakter zusätzlich dadurch, dass sie vor allem das Spektakuläre und Außergewöhnliche der Dreharbeiten zur Schau stellen und ereignisarme Momente eher wegschneiden. Das eigene Miterleben und das gleichzeitige Mitfilmen der Dreharbeiten (sowie das nachträgliche Bearbeiten der Aufnahmen) sind hier kaum voneinander zu trennen, wie es etwa auch für die hochgradig mediatisierte ›Ereignissphäre‹ eines Sportevents, eines Festivals oder eines Konzerts beobachtet werden kann (Hammelburg 2021).

Viertens versehen viele Macher*innen ihre Videos mit genauen Orts- und Datumsangaben, als würden sie die Metadaten beim Upload gleich mit in den Videotitel setzen. Solche Zeitstempel verorten die Produktion in einem realen geografischen Raum und markieren einen definitiven Zeitpunkt. Außerdem betonen sie den Gestus des ›Tatsäch-

lich-dabei-gewesen-Seins« ihrer Urheber*innen. Andere User*innen nutzen die Kommentarfunktion unter den geposteten Videos, um sich anhand der Orts- und Zeitangaben im Videotitel in ein Verhältnis zur Produktion zu setzen, auch wenn sie nicht selbst vor Ort waren. Im Falle von DUNKIRK geben sich einige Kommentator*innen z.B. als (ehemalige) Einwohner*innen der englischen Küstenstädte aus, in denen die Dreharbeiten stattfanden. Genaue Orts- und Zeitangaben erleichtern es außerdem, ähnliche Videos zur selben Produktion zu recherchieren. Hills (2015, S. 172) erkennt hier einen typischen Oszillationseffekt, wie er von Jay David Bolter und Richard Grusin als »Remedialisierung« (2000) konzipiert wurde. Einerseits, so Hill, betonen Set-Berichte (oder Fotos und Videos) die Unmittelbarkeit des Miterlebens einer laufenden Film- oder Serienproduktion. Andererseits unterstreicht das massenhafte Auftauchen der Berichte und Bilder im Internet, dass diese Unmittelbarkeit selbst hochgradig mediatisiert ist. Die Videos der Dreharbeiten weisen auf diese Weise immer über sich selbst hinaus: auf andere Videos derselben Dreharbeiten, die auf denselben Plattformen zirkulieren. Dieses Übersich-Hinausweisen ist, nach Hochman (2014, S. 5), für Social-Media-Bilder insgesamt charakteristisch. Es macht hier noch einmal darauf aufmerksam, dass es nicht das eine, privilegierte Onlinevideo der Dreharbeiten gibt. Die Onlinevideos der DUNKIRK-Dreharbeiten entfalten ihre Relevanz und Reichweite erst als Menge von Videos, die inhaltlich und plattformlogistisch miteinander verknüpft sind.

Fünftens handelt es sich bei den Videos zwar um Uploads von Personen ohne direkte Anbindung an die Unternehmen, die die mitgefilmte Produktion verantworten. Doch die Videos und ihre Macher*innen positionieren sich nicht notwendigerweise oppositionell, weder zum entstehenden Film noch zu den üblichen Making-of-Formaten, mit denen der Film offiziell beworben werden würde. De facto werden die Onlinevideos oft mit einem ähnlichen Begriffsapparat umgeben wie ihre autorisierten Pendanten (»behind the scenes«, »revealed«). Die Videos lehnen sich dadurch an etablierte Making-of-Diskurse an. Ähnliches geschieht innerhalb der Videos. Im Fall der DUNKIRK-Dreharbeiten geben die Macher*innen der Onlinevideos in Texteinblendungen zu Protokoll, die Produktion von DUNKIRK wäre sehr aufwendig und die Drehtage wären sehr lang, aber das Zuschauen hätte auch großen Spaß gemacht.⁵⁰ Ein Vlogger aus Marseille ließ sich sogar mit der Kamera bei seinem Versuch begleiten, Komparse bei Nolans Film zu werden. Er verkörpert damit paradigmatisch das Begehren eines Fans, sich selbst in die laufende Produktion einzuschreiben und Teil der Produktion zu werden. Der Vlogger wechselt in seinem Video aus der Position des Beobachters hinter der Absperrung in die des Komparsen, der nun selbst mitmachen kann und sich dabei, wie er stolz verkündet, seinem Vorbild Christopher Nolan bis auf einen Meter nähern konnte.⁵¹ Solche Videos werden von Rechteinhabern der entstehenden Filme (bei DUNKIRK: Warner Bros.) in einem bestimmten Umfang toleriert: Wenn Fans mit Videos positiv über die Dreharbeiten berichten, betreiben sie kostenlose Werbung für den Film. Fan-Engagement ist Arbeit, welche die beteiligten Unternehmen nicht entlohnen müssen (De Kosnik 2013).

50 Zum Verhältnis speziell dieser Videos zu den autoritativen Making-of-Diskursen im Umfeld von Dunkirk siehe Hasebrink/Linseisen (2020).

51 Siehe J'AI TOURNÉ POUR CHRISTOPHER NOLAN DANS DUNKERQUE (2016, o. A.).

Die fünfbeschriebenen Merkmale – Blickachsen wie in der Paparazzi-Fotografie, visuelle Egalisierung des Produktionsstabs, Dreharbeiten als öffentliches Spektakel, Gestus des Dabei-gewesen-seins durch Orts- und Zeitangaben, Anknüpfung an Marketingdiskurse – strukturieren zahllose Onlinevideos, die ich als wichtigen Teil der Making-of-Kultur auf Social-Media-Plattformen verstehen möchte. Die Onlinevideos vermitteln das Erlebnis von momentan stattfindenden Dreharbeiten für andere Plattform-User*innen. Sie mediatisieren ein Gefühl, selbst und ›live‹ vor Ort gewesen zu sein.

Die Videos von Dreharbeiten entstehen dabei in einem größeren medialen Kontext, in dem filmische Aufzeichnungen, kinematografische Rezeptionsdispositive und live stattfindende Performances stark aneinander angenähert werden. Ein wichtiger Strang dieses Phänomens sind Performance-Praktiken, die Holly Willis als »live cinema« (2016, S. 67–87) diskutiert. Sie untersucht künstlerische Präsentationen von bewegten Bildern, die erst im Moment ihrer Vorführung als Bilder ›fertiggestellt‹ werden, und dabei häufig, so Willis, auf ihre apparative Hervorbringung aufmerksam machen. Eine andere Variante dieses Phänomens wäre das, was Atkinson als »simulacinema« (2018b) bezeichnet: ein »cinematic spectacle«, das mit seinem jeweiligen Produktionsraum zusammenfällt. Atkinson argumentiert, dass in solchen Fällen die räumliche und zeitliche Trennung zwischen Produktion und Rezeption ausgehebelt wird: »The making and reception of a film tend to be chronologically displaced moments – but within simulacinematic phenomena, by contrast, the two moments are folded together into simultaneous experiences in which the two temporalities converge in an experiential modality« (ebd., S. 192). Die mitgefilmten DUNKIRK-Dreharbeiten wären für Atkinson deshalb ein prägnantes Beispiel für ein »prochronistic simulacinema«: »Audience members are present at the time of the spectacle whilst are also witness to the point of its capture« (ebd., S. 193). Das eigene Smartphone wird hier zum Bildschirm, der die entstehende Filmszene »prä-mediatisiert«. Smartphone-Nutzer*innen können eine spektakuläre Inszenierung bereits im Moment ihrer technischen Umsetzung und Aufzeichnung erleben (ebd., S. 194).

Was bei den DUNKIRK-Dreharbeiten simuliert wird, ist allerdings, im Unterschied zu Atkinsons eigenen Beispielen, nicht so sehr die Produktion des Films. Ein Moment der Simulation steckt eher in den »prä-mediatisierten« Filmszenen, die Fans und Schaulustige mit ihren Smartphones mitfilmen. Durch sie gelangt eine verstreute, fragmentierte Vorab-Version von DUNKIRK ins Internet, die nur wenig über die Plotkonstruktion oder die Hauptfiguren verrät, dafür aber allerlei profilmische Überschüsse enthält. Videos und Setberichte von Fans dokumentieren immer auch Abläufe, Dinge, Menschen, Orte oder sogar ganze Spielszenen, die nicht in den entstehenden Film einwandern (Hills 2015, S. 179).

Lässt sich aus diesen kleinen dokumentarischen Ansichten der Dreharbeiten eines hochbudgetierten Hollywoodfilms auch eine kritische Perspektive auf die Produktionsrealität einer zeitgenössischen Blockbuster-Produktion entwickeln? Diese Frage motiviert eine »Desktop Documentary«, die das Phänomen der Onlinevideos zu Dreharbeiten aus einer Beobachtungsposition zweiter Ordnung in den Blick nimmt. Kevin B. Lees TRANSFORMERS: THE PREMAKE (2014) bedient sich großzügig an dem Videomaterial, das zu den Dreharbeiten von TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION (2014, Michael Bay; Teil 4 des TRANSFORMERS-Franchise) auf YouTube zirkulierte. Lee verfrachtet diese Videos auf seinen Desktop und ordnet sie so an, dass sich essayistische Argumentationslinien im

Material ergeben. Ich möchte den Verbindungen zwischen den Onlinevideos von laufenden Dreharbeiten und der Ästhetik dieses Desktop-Films als Abschluss dieses Kapitels weiter nachgehen, weil Lees Arbeit die Frage aufwirft, inwiefern die massiv mediatisierte Produktion überhaupt noch als Herstellungsvorgang in einem ›Außen‹ beschreibbar und dokumentierbar ist.

Das Außen der Desktop Documentary

Desktop-Filme, so definiert es Distelmeyer, sind filmische Inszenierungen, »deren Spielraum aus dem *graphical user interface* eines Personal Computers besteht« (2019, S. 201). Das bewegte Bild entspricht einer Desktop-Ansicht, einem Browser-Fenster oder einem Computerprogramm. Desktop-Filme zeigen Aktivitäten, die auf diesen grafischen Bedienoberflächen in Echtzeit ablaufen. Auffällig ist, dass auf den Desktops in vielen Desktop-Filmen weitere Videos zu sehen sind. Darin liegt gewissermaßen die postkinematografische Ironie der Gattung: Die Desktops führen keine genuin digitalen Prozesse vor, sondern remediatisieren in erster Linie filmische Bewegtbilder. Es werden Videos abgespielt, Liveübertragungen angesehen, Videocall-Fenster geöffnet usw.

Lees *TRANSFORMERS: THE PREMAKE* gilt heute, wie Elena Meilicke (2021, S. 45–46) schreibt, als Begründer und archetypischer Vertreter einer dokumentarischen Variante des Desktop-Films. Elisa Linseisen (2020, S. 345–346) liefert eine minutiöse Beschreibung des unscheinbaren Auftaktes, mit dem Lees Desktop Documentary beginnt: *TRANSFORMERS: THE PREMAKE* zeigt zunächst ein bildfüllendes Eingabefeld von Apples Text-Editor. Der Filmtitel wird eingetippt, einzelne Buchstaben werden dabei durch Sonderzeichen (ein \$ für ein s) ersetzt. Anschließend wird das TextEdit-Fenster geschlossen. Der Desktop ist zunächst noch leer – mit Ausnahme des Hintergrundbildes: ein drachenähnlicher »Dinobot« aus einer *TRANSFORMERS*-Cartoonserie. Der Cursor fährt in die rechte Programmleiste zum Icon von Google Chrome, öffnet den Browser und ruft die Website YouTube auf. Der Browser wird in zwei Fenster geteilt. In einem Fenster wird der Super-Bowl-Trailer von *TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION* angespielt. Im anderen Fenster wird zeitgleich ein YouTube-Video aufgerufen, das Fahrzeuge des Films auf dem Columbus Drive in Chicago zeigt. Die YouTube-Suchbegriffe »transformers 4 filming chicago« fördern weitere Videos der Dreharbeiten zutage, die in separaten Browserfenstern geöffnet werden.

Schon in diesem Intro kommt ein bestimmtes methodisches Prinzip zum Ausdruck. *TRANSFORMERS: THE PREMAKE* setzt auf dem Desktop permanent Videos miteinander in Beziehung. Es gibt nicht nur das *eine* Video zu den Transformers-Dreharbeiten, sondern, so Lee (2014) in einem begleitenden Text, ganze 355 Stück. Diese Videos zirkulieren auf der Plattform YouTube nicht in einer geschlossenen Blase. Die Plattform rückt das Autobot-Video vom Columbus Drive unmittelbar neben offizielle Trailer und sonstige Werbematerialien des *TRANSFORMERS*-Films. *TRANSFORMERS: THE PREMAKE* führt diese Relationen der Videos untereinander von Anfang an systematisch mit. In weiteren Browserfenstern werden immer neue YouTube-Videos der mitgefilmten Dreharbeiten geöffnet, deren Ästhetik mit den Onlinevideos der *DUNKIRK*-Dreharbeiten vergleichbar ist. Lee kann auf diese Weise zum einen nachvollziehen, welche Arten von Videos

überhaupt zu den Dreharbeiten entstanden sind und von den Produktionsverantwortlichen bewusst zugelassen wurden. Zum anderen kann er fragen, wie sich diese Videos zu dem emergierenden Produktions- und PR-Komplex *TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION* verhalten (Distelmeyer 2019, S. 205). *TRANSFORMERS: THE PREMAKE* entwickelt auf diese Weise einen kritischen Gegendiskurs zum Franchise-Blockbuster, in dem Lee unter anderem herauszuarbeiten vermag, wie Filmproduzent*innen mit politischen Zugeständnissen neue Märkte in China erschließen, wie zeitgenössische Hollywoodfilme öffentliche Räume privatwirtschaftlich in Beschlag nehmen, und wie Medienunternehmen Fans durch Einblicke in die eigenen Produktionsaktivitäten geschickt anködern,⁵² um sie – wie schon bei *DUNKIRK* angedeutet – dazu zu bringen, kostenloses Marketing für den Film zu betreiben. Tiziana Terranovas Grundlagentext zur unentgeltlichen Arbeit in der *Digital Economy* (2000) wird an einer Stelle kurz in einem weiteren Browserfenster zitiert (TC 00:04:28).

Das Bewegtbildmaterial wird in Browserfenstern und als Videodateien aufgerufen, nebeneinandergestellt, übereinandergeschichtet, teilweise parallel abgespielt. Lee imitiert in seiner Desktop Documentary eine verteilte Aufmerksamkeit als typischen Rezeptionsmodus des Internets: »As we watch YouTube material, other windows are naturally also open« (Lovink 2011, S. 138). Zum methodischen Werkzeug der Argumentation wird dabei das Präsentationsprogramm *Prezi*. Das Programm erlaubt es, Inhalte topografisch auf einer leeren Fläche anzuordnen. Diese Fläche ist bei Lee ein Weltkarten-Template, in das er die einzelnen YouTube-Videos einbettet. In *Prezis* Präsentationsmodus können mit einer virtuellen Kamera verschiedene Punkte – bei Lee also die Videos auf der Weltkarte – angesteuert werden. Vor allem ist es möglich, in die Inhalte auf der Karte hineinzuzoomen. *Prezis* dynamische Flug- und Zoombewegungen erzeugen bei Lee eine Art Continuity Editing, das die Schnitte in dieser scheinbar durchgängigen Bildschirmaufzeichnung geschickt verbirgt (Distelmeyer 2019, S. 207).⁵³

Das *Prezi*-Prinzip steht aber auch für eine epistemologische Bewegung durchs Videomaterial. Lee (2014; 2016, S. 213–215) stellt in Texten zum *TRANSFORMERS*-Projekt ausführlich dar, wie er zunächst selbst die Dreharbeiten in Chicago mitfilmen wollte, dann aber feststellen musste, dass er von den Rändern der abgeriegelten Sets kaum eine kritische Lektüre der Produktionsrealität von *TRANSFORMERS* würde entwickeln können. Stattdessen bemerkte er die anderen Filmenden um ihn herum, die alle ihre eigenen Videofragmente von *TRANSFORMERS* aufnahmen und ins Internet stellten. Der geplante Dokumentarfilm war in diesen Aufnahmen längst präfiguriert: »In a sense, the documentary of the making of *Transformers* had already been made, in 355 pieces« (Lee 2014).

Lees Arbeit bewegt sich, wie Linseisen (2020, S. 343) schreibt, in demselben digitalen Milieu, dem auch die Onlinevideos angehören. Wenn Lee als kritischer Produktionsethnograf Feldforschung betreiben will, dann ist dieses Feld keine Straße in Chicago mehr, sondern das Feld der digitalen Bilderzirkulation. Eine Filmproduktion wie

52 Das *TRANSFORMERS*-Studio Paramount kann hier u.a. an frühere Strategien des Fernsehens anschließen, Zuschauer*innen unter bestimmten Voraussetzungen kontrollierte Zugänge zu Produktionsprozessen zu gewähren (Johnson 2007).

53 Lee (2016, S. 219) bestätigt diesen Eindruck in einem Kommentar zu seiner Arbeit.

TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION wird heute, so Lees Argument, deshalb nur innerhalb des Computerbildschirms und des Internets greifbar. Die interessante Frage für das Making-of, die TRANSFORMERS: THE PREMAKE auf diese Weise mitführt, liegt deshalb im Verhältnis der unzähligen Onlinevideos und den eigenen Verfahren der Desktop Documentary: Wenn es für Lee, in Linseisens Worten, »kein Außerhalb der Betrachtung« (ebd.) mehr gibt, gilt das auch für die filmenden Passant*innen und Fans? Findet die Produktion des Blockbusters weiterhin in einem ›Außen‹ des Blockbusters statt? Oder führt in der überwältigenden Masse der Onlinevideos, die auf Lees Desktop videografisch umgepflügt wird, eine Unterscheidung zwischen ›Innen‹ und ›Außen‹ notwendigerweise ins Leere?

Diese Fragen sind schwierig zu beantworten, weil hier mehrere Ebenen ineinander gleiten: erstens die Produktionsrealität des Blockbusters TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION, zweitens die digitalen Räume der Onlinevideos, die diese Produktion dokumentieren, und drittens das Arrangement und die Montage der Videos auf dem Desktop – und damit auch die eigene Ästhetik des Desktops als bewegtes Bild. Mit Blick auf die ersten beiden Ebenen kann festgestellt werden: Ja, es gibt noch Differenzen zwischen einer Produktionsrealität und einer innerfilmischen TRANSFORMERS-Diegese. Zum einen kann Lee mit einer geschickten argumentativen Verknüpfung der Videos bestimmte Problemkomplexe aufdecken, die TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION eigentlich unkenntlich macht. Dazu gehört, dass eine ökonomisch gebeutelte Stadt wie Detroit für die TRANSFORMERS-Produktion zeitweise als Hongkong verkleidet wird, weil die Produktionsfirmen dann von regionalen Steuervergünstigungen profitieren können. Zum anderen rufen die Videos selbst immer wieder eine Dialektik von Einblick und Abschottung, Zugänglichkeit und Zutrittsbeschränkungen auf. Immer wieder kommen Absperrungen oder Zäune ins Bild, die die Schaulustigen vom Produktionsgeschehen trennen, aber noch eine herangezoomte Aufnahme mit der Handykamera möglich machen. So zeigt eines der wenigen Videos in TRANSFORMERS: THE PREMAKE, die Lee selbst gefilmt hat (TC 00:03:39-00:04:02; Lee 2014), eine Gruppe von Menschen in einer Starbucks-Filiale, die mit ihren Smartphones durch die Glasscheibe nach draußen auf die Straße filmen. Dort, hinter Absperrungen, rauscht der bunte TRANSFORMERS-Fuhrpark vorbei (TC 00:18:13-00:18:46).

Die Videos auf Lees Desktop handeln also davon, dass TRANSFORMERS als globaler Produktionskomplex verstanden werden muss, der an verschiedenen Orten und in sehr unterschiedlichen Bildsystemen in Erscheinung tritt – die Fan-Videos, die Trailer, chinesisches Staatsfernsehen, ein verpatzter Auftritt des Regisseurs Michael Bay bei einer Samsung-Pressekonferenz. Es wäre aber vorschnell, hier ein allgemeines Verschwimmen und Egalisieren von Grenzen zwischen unterschiedlichen Bildordnungen zu diagnostizieren. In den Videos, die Lee aufruft, bilden sich Außenverhältnisse ab, die aus dem Film TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION strategisch herausgehalten werden. Es existieren sehr wohl Grenzlinien zwischen den Bildern, die für den TRANSFORMERS-Film produziert werden, und den Bildern, die wiederum diese Produktion dokumentarisch begleiten. Die physisch und bildlich sehr realen Absperrungen in den Fan-Videos setzen diese Grenze allegorisch in Szene.

Gleichwohl kommen die genuin für TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION produzierten Filmbilder und all die übrigen Bilder dieser Produktion *in* der Desktop Documentary

zusammen. Hier, auf der dritten Ebene, werden Innen- und Außenbeziehungen deutlich diffuser. Das liegt zum einen daran, dass Lee die Bilder – ob Trailerausschnitt oder Handyvideo aus Chicago – alle als Bestandteile desselben medialen Phänomens behandelt. Zum anderen erzeugt die Desktop Documentary selbst den Eindruck einer radikalen Innenwelt, zu der kein Außerhalb mehr vorstellbar ist. *TRANSFORMERS: THE PREMAKE* wurde nicht mit einer Kamera gedreht, die ihrer eigenen Aufnahme äußerlich bliebe. Die Bilder des Desktops sind eigentlich auch gar keine Aufzeichnungen, wie es der Begriff Screencast suggeriert – vielmehr handelt es sich um eine errechnete Videodatei aus den laufend prozessierten Daten des Framebuffers, des grafischen Zwischenspeichers eines Computers (Distelmeyer 2019, S. 210). Die postkinematografische Qualität einer Arbeit wie *TRANSFORMERS: THE PREMAKE* wird im filmkritischen Diskurs deshalb besonders an dem fehlenden Außen der Desktop-Bilder festgemacht, die kein filmisches Off, kein hors-champ und auch kein hors-cadre mehr mitzuführen scheinen. Diese These wird exemplarisch von Gregory Flaxman und Lisa Åkervall formuliert, deren Argumentationslinien ich kurz darstellen möchte, um auf dieser Grundlage anschließend wieder auf die Ästhetik der Desktop Documentary und das Making-of zurückzukommen.

Flaxmans Ausgangspunkt ist die Diskussion um die – je nach Position – schwindende oder fortdauernde Indexikalität des digitalen Filmbildes. Er stößt in beiden Lagern auf einen gemeinsamen, nicht explizit gemachten Punkt: »an abiding concern with what appears *in or as the image*« (2012, S. 124, Herv. i. O.). Flaxman schlägt vor, die festgefahrene Indexikalitätsdebatte durch eine andere Perspektive, nämlich auf »the *outside of the image*« aufzulösen, und diesen Fokus gleichzeitig als »injunction to redefine film studies« zu begreifen (ebd., Herv. i. O.). Das Außen des Filmbildes ist für Flaxman in eine längere kulturgeschichtliche Genealogie eingebettet, die mit der Ablösung des Renaissancebildes von festen architektonischen Settings beginnt. In der Folge wird der Bildrahmen nach Flaxman immer mehr mit Bedeutung aufgeladen. Kulminationspunkt im 20. Jahrhundert ist das Off, der Außenraum jenseits des kadrierten Filmbildes: »the cinema raises the off-screen to a power to express the inexpressible, the outside of the image, which is historically and aesthetically (if not technologically) singular. The out of frame is not unique to the cinema, but the cinema uniquely realizes this power« (ebd., S. 125).⁵⁴

An diese Herleitung schließt Flaxman seine eigentliche These an: »[T]he very era of the off-screen, which the cinema opens up, is now coming to a close« (ebd., S. 127). In digitalen Bildkulturen beobachtet er zum einen, wie Bewegtbilder auf Bildschirmen und Displays zunehmend in Form von multiplen, nebeneinander existierenden Bildfenstern auftreten. Zum anderen würden Entwicklungen wie neue Virtual-Reality-Technologien systematisch an der Auflösung fester Bildbegrenzungen zugunsten umfangreicher, randloser Bildumgebungen arbeiten (ebd., S. 127–128). Beispielsweise würde die Performance-Capture-Technik von Filmen wie *AVATAR* weniger vom Akt einer Kadrierung, d.h. einer Rahmensetzung durch eine physische Kamera ausgehen, als vielmehr ein 360° umfassendes, prinzipiell endloses und endlos manipulierbares Feld ohne eigentlichen Off-Raum erzeugen (ebd., S. 129).

54 Flaxmans Darstellung ähnelt Aumonts Kulturgeschichte des Rahmens, siehe dazu ausführlicher das erste und dritte Kapitel.

Mit dieser Situation will sich Flaxman nicht abfinden. Er hält dem Verschwinden des Offs ein anderes Außen entgegen, das er im Wesentlichen von Gilles Deleuze übernimmt. Deleuze zufolge, so Flaxman (ebd., S. 130), bringt der Film zunächst ein Außen im wörtlichen Sinne hervor, nämlich dasjenige, was jenseits der Kadrierung des Bildes liegt: »the out of frame« bzw. das hors-cadre (Flaxman nennt hier auch den französischen Begriff). Diese im Wesentlichen noch räumliche Vorstellung des Offs werde von Deleuze in seinem zweiten Kinobuch *Das Zeit-Bild* durch ein komplexeres Konzept des Außen verabschiedet. Das Außen sei jetzt nicht mehr ein räumliches Anderswo des Bildes, sondern ein radikaleres Anderswo, das in Begriffen der Dauer, der Emergenz und des ständigen Werdens begriffen werden müsse (ebd., S. 131).

Flaxman führt die Schlusszene von 2001: A SPACE ODYSSEY (1968, Stanley Kubrick) als Beispiel für ein solches »unfathomable becoming of the outside« (ebd., S. 133) an. Daran orientiert sich auch sein Schlussplädoyer:

Even as the digital image erodes this cinematic power, or perhaps precisely because it does so, we ought to make the off-screen the source of a new critical agonism. Today, more than [sic!] ever, we ought to lay claim to the concept of the outside as the most rigorous description of the cinema and the most unrelenting critique of the digital means and media that claim to have superseded it. (Ebd., S. 133–134)

Wie der kritische »Agonismus« gegenüber dem digitalen Bild in der Praxis aussehen könnte, führt Flaxman allerdings nicht weiter aus. Die Neudefinition der Filmtheorie, die er am Beginn seines Essays fordert, ist vor allem eine Rückbesinnung: auf die Potenziale des Außen, die Deleuze dem filmischen Bild zugeschrieben hatte, als Gegengewicht zum Verschwinden des Außen, das Flaxman für digitale Bewegtbilder diagnostiziert.

Åkervall (2020) geht bei ihren Überlegungen zum Rahmen und zum Außen digitaler Bilder von ähnlichen Beobachtungen aus wie Flaxman. Sie bezieht sich dabei direkt auf zwei Desktop-Filme: die Videoinstallation *GROSSE FATIGUE* (2013, Camille Henrot) und auf Lees *TRANSFORMERS: THE PREMAKE*. Åkervall rekapituliert zunächst klassische Filmtheorien des Rahmens und des Offs, wobei sie hervorhebt, dass sie alle auf der Idee einer notwendigen Kadrierung der filmischen Einstellung fußen. Das gelte selbst für Deleuzes Konzept eines absoluten hors-champ (ebd., S. 262). Im Post-Cinema würden diese Ansätze an ihre Grenzen stoßen, weil hier keine fotografischen Bilder mehr kadriert werden und sich deshalb eine andere Logik der Rahmung herausbilde:

[P]ost-cinematic works tend to introduce an entirely different logic of the frame undermining the fictions of the cinematic frame in the process. I call what happens to the frame in such works post-cinematic unframing, an undoing of the cinematic frame and its coordinates. Post-cinematic unframing is an aesthetic strategy that relies on a double departure from the role of the frame in cinema. On the one hand, it challenges the presumption of a continuous space beyond the frame. On the other hand, in an era of networked media, the content becomes iterative, subject to ongoing reiterations and additions that undermine the role of the frame in distinguishing content from context. (Ebd., S. 263)

Åkervall zieht zur Veranschaulichung dieser These die grafische Bedienoberfläche von Software heran. Diese ist in einigen Fällen zwar noch so gestaltet, dass beim Verschieben der momentanen Ansicht der Eindruck eines kontinuierlichen Raumes erweckt wird. Die virtuellen Seiten eines Microsoft-Word-Dokuments lassen sich etwa »nach unten« scrollen; die virtuelle Kamera in einem Computerspiel schwenkt oder fährt parallel mit den Bewegungen des Avatars durch die virtuelle Spielwelt mit. Doch es gebe hier, so Åkervalls Argument, keine festgelegte Beziehung zwischen on-screen und off-screen mehr, weil sichtbarer Raum überhaupt nicht mehr ausgehend von einer profilmischen, realen Umgebung konzipiert wird. Stattdessen werde ein Bildraum nach den momentanen Erfordernissen der Programmnutzung errechnet. Es mache keinen Sinn mehr, hier noch von einem Off oder hors-champ zu sprechen. Davon ist auch ein nicht-diegetisches hors-cadre explizit betroffen: »It therefore makes no sense to speak of the off-screen space of the post-cinematic frame – not even in the sense of a *production space* with gaffers, mics, and lighting rigs, such as you might find in the production of a feature film or a television commercial« (ebd., S. 264, Herv. FH).

Um den Eindruck eines größeren Gesamttraums, der durch die jeweilige Kadrierung nur in Ausschnitten gezeigt wird, geht es laut Åkervall auch deshalb nicht mehr, weil sich die visuellen Rahmungen vervielfachen und selbst iterativ werden. Ständig tauchen auf Computerbildschirmen neue Rahmen auf, während andere Rahmen verschwinden oder in den Hintergrund treten. Dies führt zu Bildern, wie sie TRANSFORMERS: THE PREMAKE entwickelt: Mit jeder neu geöffneten Datei kommen ein weiteres Fenster und ein weiterer Rahmen im Bild hinzu, der sich über bereits geöffnete Fenster und Rahmungen legt. Am Ende ist Lees Desktops voll mit Browser- und Videoplayer-Fenstern, in denen zeitgleich dutzende TRANSFORMERS-Clips ablaufen – eine regelrechte Desktop-Kakophonie, untermalt durch die Pyrotechnikexplosionen, die viele Videos aufgezeichnet haben (Abb. 35). Rahmungen erfüllen hier also nicht mehr die Funktion, ein Bild trennscharf von seiner Umgebung abzuheben. Diesen Effekt bezeichnet Åkervall als »unframing«: »the introduction of another frame often undoes the dominance of the first, second, or third frame already in place, producing a structural confusion between framing and unframing within post-cinematic works« (ebd., S. 265).⁵⁵

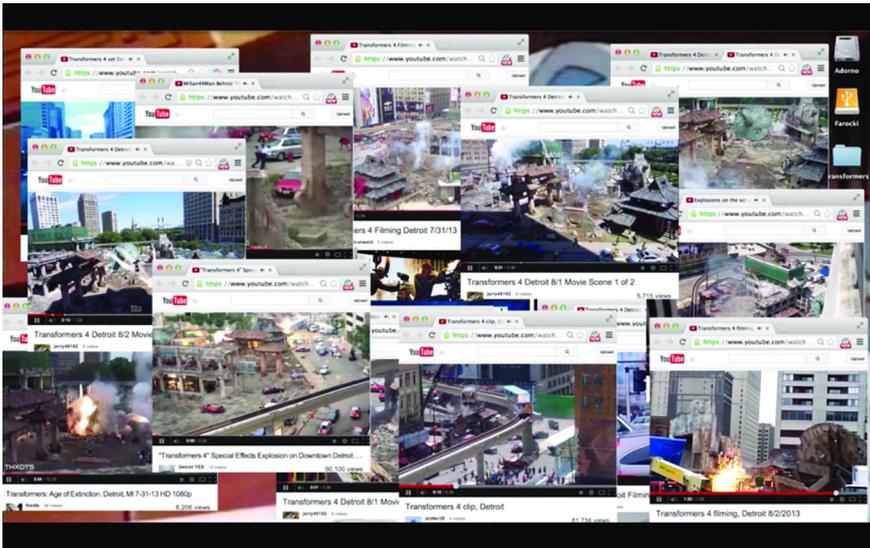
Am Ende ähnelt Åkervalls Diagnose Flaxmans Befund. Mit der geänderten Rahmenlogik des Post-Cinema verblassen ältere Rahmenlogiken des filmischen Offs, darunter die Differenz zwischen dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren oder zwischen einem Innen und einem Außen. Auch Åkervall registriert damit ein »Verschwinden des Außen«, das sie explizit politisch wendet: Das Verschwinden des Außen von bewegten Bildern korrespondiere mit einem Verschwinden vorstellbarer Alternativen zur globalen, neoliberalen Wirtschaftsordnung (ebd., S. 271).⁵⁶ Anders als bei Flaxman gibt es bei ihr aber

55 Die Idee des »unframing« wird auch bei Peretz (2017) zentral, der sie aber stärker als allgemeine Rahmenlogik des filmischen Offs versteht. Åkervall macht das »unframing« dagegen konkret an Rahmen- und Fenstereffekten auf Computer-Bedienoberflächen fest.

56 Åkervall folgt hier dem neomarxistischen Postulat des »verschwindenden Außen« bei Fredric Jameson und Mark Fisher. Eine prominente Variation dieser These findet sich bei Michael Hardt und Antonio Negri (2000, S. 183–190). Die Autoren gehen davon aus, dass die globale ökonomische Machtverteilung im ausgehenden 20. Jahrhundert, die sie als »Empire« bezeichnen, die moderne Dialektik zwischen einem »Innen« und einem »Außen« effektiv auflösen. Das, was vorher als

keinen Gegenentwurf zur neuen Logik des digitalen Bildes, nur die Feststellung allgemeiner, wachsender Instabilität: »The illusion of the frame as neutral fact fades away and is replaced by the reality of unframing as a condition of contemporary economic as well as cultural production« (ebd., S. 273).

Abb. 35: Der übervolle Desktop mit Videos von detonierender Pyrotechnik in der Schlusssequenz von TRANSFORMERS: THE PREMAKE.



Quelle: TRANSFORMERS: THE PREMAKE, vimeo, Still.

Damit zurück zu TRANSFORMERS: THE PREMAKE. Flaxman und Åkervall haben Recht, wenn sie Phänomene wie die Desktop Documentary als Bilder verstehen, die kein klassisches hors-champ mehr aufweisen. Zwar wird hier immer wieder in Programmfenster hineingezoomt, wodurch Teile des Desktops effektiv nicht im momentanen Bildausschnitt abgebildet werden. Aber der übergeordnete Eindruck ist derjenige einer herein- und herauszoomenden Suchbewegung, die völlig im »Innen« des virtuellen Desktop-Rahmens verbleibt. Trotzdem ist dieser Desktop nicht vollständig *self-contained*. Er enthält als Bild nicht alles, zum Beispiel nicht die Autorperson Lee, der mit den Bildern anderer Internet-User*innen einen kritischen Produktionsdiskurs über TRANSFORMERS auf seinem Desktop aufführt. Es gibt außerdem nach wie vor ein akustisches Außen, ein »Jenseits« (Distelmeyer 2019, S. 201), oder besser noch »Diesseits« des Desktops: das hörbare Tippen von Lee auf seiner Tastatur, die Klickgeräusche seines Cursors, auch eine Art Atmo-Klang des Raums, in dem Lee das Geräusche seiner Desktop-Produktion

»Außen« vorgestellt wurde – die Natur, die Psyche, der militärische Gegner, aber auch eine utopische Alternative zur herrschenden Ordnung – sei in der Postmoderne einem Spiel abgestufter Intensitäten und Hybridisierungen gewichen.

aufgezeichnet hat. Über die Tonebene kann eine Analyse der Desktop Documentary also auch zu gegenteiligen Einschätzungen wie Flaxman und Åkerman gelangen: Die Desktop Documentary verwirft nicht alle Logiken des filmischen Rahmens und des filmischen Offs, sondern scheint sie eher zu remediatisieren, also an die neuen Bildverhältnisse des Computers anzupassen.⁵⁷

Wie verhält sich die Ästhetik der Desktop Documentary nun zu den 355 Videos, die im Umfeld der TRANSFORMERS-Dreharbeiten entstanden sind? Die Ansichten der produktionsseitigen Randzonen von TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION, die mit jedem neuen YouTube-Video in TRANSFORMERS: THE PREMAKE aufgerufen werden, holen immer wieder ein *Außen* der TRANSFORMERS-Produktion in die Desktop Documentary *hinein*. Das Außen spielt deshalb weiter eine Rolle, auch wenn TRANSFORMERS: THE PREMAKE nicht wie ein klassisches Filmbild organisiert ist. Das Außen der TRANSFORMERS-Dreharbeiten manifestiert sich in den Programmfenstern, die Lee auf seinem Desktop öffnet und übereinanderlegt. Um diese Einbettung eines Außen in die Ästhetik der Desktop Documentary auf einen Begriff zu bringen, lohnt sich ein Blick auf eine dritte Auseinandersetzung mit dem Außen des digitalen Bildes.

Alexander Galloway entwickelt in *The Interface Effect* (2012) eine Lektüre von Phänomenen auf grafischen Bedienoberflächen, aus denen er einen eigenen, medien- und kulturtheoretisch informierten Begriff des Interfaces ableitet. Für ihn zeichnet sich das *graphical user interface* weniger durch eine fehlende Ausdehnung eines sichtbaren Raumschnitts nach links oder rechts, oben oder unten aus. Etwas Verborgenes oder Ausgeblendetes gibt es, seiner Meinung nach, eher in einer virtuellen Tiefe: in »the ›deeper‹ realm of software«, in »the realm below the screen« (ebd., S. 54). Das Interface ist die Schnittstelle zwischen den unzugänglichen Rechenoperationen ›in der Tiefe‹ und den Visualisierungen dieser Rechenoperationen ›auf der Oberfläche‹ des Bildschirms.

In sogenannten ›neuen Medien‹ scheinen Interfaces, so Galloways leitende Beobachtung, nun in besonderer Weise ausgestellt zu werden (ebd., S. 30). Diese Betonung äußert sich vor allem in liminalen Übergangsmomenten: Etwas erscheint oder verschwindet auf Oberflächen, etwas materialisiert sich auf einer sichtbaren Fläche, kommt ›von außen‹ ins Bild, von Rändern in ein Zentrum (und umgekehrt). Deshalb verabschiedet das Interface nach Galloway das Außen keineswegs, sondern fordert ein anderes Denken des Außen ein – ein Denken, das nicht mehr, so ließe sich mit Åkervall ergänzen, ausschließlich vom analogen Filmbild ausgeht.

Galloway skizziert ein solches Denken, indem er den Interface-Begriff ausweitet. Er nutzt das Interface nicht nur als Bezeichnung für grafische Bedienoberflächen von Computern, Smartphones oder Tablets, sondern macht es zu einem allgemeinen kulturtheoretischen Konzept. Das Interface ist für ihn grundsätzlich – und unabhängig von technischen Geräten – eine Schwellenzone, in der ein »Zentrum« und mögliche »Ränder« aufeinandertreffen. Dem Zentrum entsprechen hier Begriffe wie »Text«, »Bild«, »Fenster«

57 In diesem Sinne argumentieren Miriam De Rosa und Wanda Strauven, auch mit dem Hinweis darauf, wie Desktop-Filme für gewöhnlich rezipiert werden: »Without reorienting the screen, these works reinforce the traditional axial balance between horizontality and verticality as well as the separation between on/off-screen, author and spectator, WS and DS [= work surface and display surface]« (2020, S. 253).

oder »Repräsentation«, während die Ränder begriffliche Gegenstücke wie »Paratext«, »Rahmen«, »Spiegel« oder »digitale Kennzahlen« (»metrics«) umfassen (ebd., S. 40–41). Insgesamt ist das Zentrum mit einem »Innen« assoziiert, der Rand dagegen mit einem »Außen«. Galloway geht davon aus, dass die gegenwärtige Digitalkultur in hohem Maße durch dialogische Austauschphänomene (die er »Intrafaces« nennt) zwischen diesen Zentren und Rändern oder Innen- und Außenzonen gekennzeichnet ist. Unterschiedliche Bildformen würden immer wieder Aspekte des »Randes«, des »Außen« oder des »Rahmens« in ein »Inneres« einfallen, was Galloway am Beispiel der Benutzeroberfläche von *World of Warcraft* zu zeigen versucht: Das Onlinevideospiele präsentiert seinen Spieler*innen den fensterhaften Ausschnitt einer diegetischen Welt, der aber mit einer Vielzahl von offenkundig nichtdiegetischen Icons, Textfeldern, Kennzahlen und Fortschrittsanzeigen durchsetzt ist (ebd., S. 42).

Das Außen, das durch verschiedene Operationen immer wieder in das Ästhetische eingewoben wird, bleibt bei Galloway nicht unbestimmt: »outside« means something quite specific: *the social*« (ebd., Herv. i. O.). Wenn Galloway von Manifestationen eines Außen in digitalen Bildern spricht, geht es also um mehr als nur um eine formalästhetische Analyse:

If the nondiegetic takes center stage, we can be sure that the ›outside‹, or the social, has been woven more intimately into the very fabric of the aesthetic than in previous times. [...] In other words, games like *World of Warcraft* allow us to perform a very specific type of social analysis because they are telling us a story about contemporary life. (Ebd., S. 44)

Diese »story about contemporary life« ist für Galloway im Fall von *World of Warcraft* die Art und Weise, wie das Spiel als ein »factory floor, an information-age sweatshop« konzipiert ist, »custom tailored in every detail for cooperative ludic labor« (ebd.). Die Verbindung aus dem Außen und dem Sozialen ist für Galloways weitere Argumentationslinie notwendig, weil er ein allgemeines Modell der Verschränkungen von Ästhetik und Politik erarbeiten will. Das Soziale diskutiert er vor allem als politische Machtverteilung. Dabei geht er relativ schnell verschiedene Felder durch: die Bildung oder Auflösung von festen Institutionen, das Zusammenwirken von Ästhetik und Politik in propagandistischen Formen, oder das Aufgreifen von poststrukturalistischen Konzepten durch unterschiedliche Interessengruppen. Galloway versucht, derartige Überschneidungen anhand von »ästhetischer« und »politischer« Kohärenz oder Inkohärenz in vier verschiedene »Signifikationsregime« zu gruppieren.⁵⁸

Ich möchte vorschlagen, Galloways Gedanken an diesem Punkt für die Verknüpfung zwischen dem Interface der Desktop Documentary und den vielen kleinen Videos der TRANSFORMERS-Dreharbeiten zu übernehmen. Lees Desktop Documentary entwickelt Einfaltungen des Außen in ein Innen, wie es Galloway am Interface von *World of Warcraft*

58 Dieses Modell soll hier nur in aller Kürze vorgestellt werden: Galloway unterscheidet zwischen einem »ideologischen Regime« (ästhetische Kohärenz, politische Kohärenz), einem »ethischen Regime« (ästhetische Inkohärenz, politische Kohärenz), einem »poetischen Regime« (ästhetische Kohärenz, politische Inkohärenz), und, etwas nebulös, einem »Wahrheitsregime« (ästhetische und politische Inkohärenz) (ebd., S. 45–53).

nachvollzieht. Lee holt die unterschiedlichen Videos, die an den realweltlichen Rändern der Produktion von *TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION* entstanden sind, auf die Oberfläche seines Desktops. Er konfrontiert sie hier mit anderen Videos, die von offizieller Seite über die Produktion in Umlauf gebracht wurden, und weiteren Bild- und Textmaterialien, die im Internet zirkulieren und auf seinem Computerbildschirm einen kurzen Zwischenstopp einlegen. Die Produktion von *TRANSFORMERS: THE PREMAKE* wird als Randerscheinung auf diese Weise in ein *Innen* des Desktops eingebettet. Lees Arbeit lässt das Außen realer Filmproduktionsabläufe auf das Innen der globalen Zirkulation digitaler (Bewegt-)Bilder treffen. Die Desktop Documentary findet also einerseits in einem Interface statt, nämlich auf der Oberfläche des Desktops. Aber die Desktop Documentary wird andererseits auch selbst, als Making-of, zu einem Interface. Sie bildet die Schnittstelle zwischen den vielen kleinen, dokumentierten Produktionsmomenten und der »Medienimmanenz« (Hagener 2011, S. 51–53) des *TRANSFORMERS*-Franchise.

TRANSFORMERS: THE PREMAKE macht als Interface-Making-of auf diese Weise ein nach wie vor existierendes Außen von Filmproduktion beobachtbar. Die »story about contemporary life« wird bei Lee zu einer »story about contemporary filmmaking«. Die Desktop Documentary erbringt den Nachweis, wie sich, in Atkinsons Worten, bei einem Franchise-Blockbuster eine massive »collapse between production, promotion and reception« (2018b, S. 193) einstellt. Die Produktionsaktivitäten sind eng an die vorhergehenden Konsumkreisläufe von *TRANSFORMERS*-Bildern geknüpft, die längst existieren, bevor Bay seine Kameras laufen lässt. Lee drückt es klangvoll mit einem Zitat des Künstlers Seth Price aus: »All production is the excretory phase of consumption« (2016, S. 214). Trotzdem – und das ist der entscheidende Punkt – kann *TRANSFORMERS: THE PREMAKE* gerade aufgrund seiner Interface-Qualitäten auch als Hinweis darauf verstanden werden, dass eben *nicht alles* im Bilderstrom kollabiert, sich nicht alles in die Produktion des Blockbusters übersetzt (was von den Macher*innen der Franchise auch gar nicht gewünscht ist), und dass Kritik am *TRANSFORMERS*-Komplex gerade auch an solchen Aspekten festgemacht werden kann, die an den empirischen und allegorischen Rändern des entstehenden Blockbusters verbleiben. Deshalb ist das Außen der Filmproduktion auch im Fall von *TRANSFORMERS: THE PREMAKE* ein Außen des Sozialen. Es ist der Bereich der unbezahlten Fanarbeit, der geschlossenen Souvenirshops in einer chinesischen Provinz, oder der politischen Anstrengungen, Filmunternehmen als neue Arbeitgeber in deindustrialisierte Städte zu locken. Dieses soziale Außen des Komplexes *TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION* ist das, was Lee mit Mitteln der Desktop Documentary kritisch bearbeitet.

Im Außen des Sozialen liegt zuletzt jedoch auch ein Moment der Ermächtigung. Wenn Fans, Schaulustige und zufällige Passant*innen die *TRANSFORMERS*-Dreharbeiten mitfilmen, eignen sie sich Teilstücke des entstehenden Films an. Häppchenweise entsteht in den unzähligen Videos ein *pre-make* des Blockbusters. Lee beschreibt in einer Projektskizze zu seiner Arbeit diese alternative Version als den eigentlichen, den interessanteren Film. Im Kaleidoskop der Onlinevideos erscheint Michael Bays Blockbuster plötzlich als wahrhaftige »Frankenstein creation: »a warped approximation of what the final product might be, but with all the guts showing: the production labor, the promotion, the investment of fan creative energy as an object itself« (ebd., S. 216). Lees Making-of-Interface lässt auch diese Dimension eines sozialen Außen des *TRANS-*

FORMERS-Komplexes hervortreten. Die »story about contemporary life« der Desktop Documentary wäre ohne diese Aneignung des Blockbusters durch die eigene Kamera nur eine unvollständige Geschichte.

Performing Production

Produktion als Performance – diesen Eindruck bringen die unterschiedlichen Spielarten des Online-Making-of hervor, die in diesem Kapitel untersucht wurden. Produktion tritt als ein *Tun*, als momentanes *doing* in Erscheinung. Sie wird auf einzelne Tätigkeiten und Handlungsvollzüge zugespitzt: die Bewegung eines Kamerasystems, das Aufzeichnen eines Foley-Geräuschs, die Aufnahme einer spezifischen Choreografie von Kompar*s*innen. Filmproduktion wird als etwas dokumentiert, das sich »gerade jetzt« ereignet, und das potenziell auf unterschiedliche Videos verteilt ist. Online-Making-ofs betonen die Echtzeit der Produktionsabläufe, indem sie etwa auf nachträgliche Kommentierungen oder zusammenfassende Montageszenen verzichten. Der Film, die Serienepisode, das Werbevideo, kurz: *Was* in den jeweiligen Online-Making-ofs produziert wird, tritt eher in den Hintergrund. Die Produktionsprozesse werden nicht retrospektiv vom fertigen filmischen Bild aufgerollt, sondern in ihrem momentanen Vollzug ins Bild gesetzt. Eine Ausnahme wären hier die VFX-Breakdowns, die eine Einstellung oder Szene in unterschiedliche Bearbeitungsschichten zerlegen. Aber auch hier geht es darum, ein erneutes Zusammenfügen des Bildes als Software-Performance quasi »in Echtzeit« nachzuvollziehen.

In vielen Varianten des Online-Making-of, die ich in diesem Kapitel diskutiert habe, schwingen Verschmelzungs- und Fusionsbewegungen mit, die in der gegenwärtigen Medienkultur immer wieder beobachtet werden. Der schon erwähnte »collapse between production, promotion and reception« (Atkinson) gehört sicherlich dazu, ebenso die Idee, dass Produktion und Rezeption, bzw. Produzierende und Rezipierende, zunehmend in eins fallen. Diese Sichtweise wurde etwa von Henry Jenkins (2006) für partizipative Fankulturen stark gemacht, von anderen Autor*innen dagegen als zu enthusiastisch, naiv und machtvorgessen kritisiert (Andrejevic 2008; van Dijk/Nieborg 2009, S. 867–870; Caldwell 2011, S. 191–192). Die Desktop Documentary TRANSFORMERS: THE PREMAKE zeichnet solche Verschränkungen zwischen Produktionsvorgängen und Rezeptionspraktiken einerseits nach. Andererseits macht Lees Arbeit darauf aufmerksam, dass sich bestimmte Aktivitäten und Bilder eben nicht eins zu eins in den entstehenden TRANSFORMERS-Film übersetzen, und dass eine soziale Realität der Dreharbeiten niemals hundertprozentig in den Bildern aufgeht, die für einen Film wie TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION produziert werden.

Dass Produktion und Rezeption als Erfahrungsräume an bestimmten Punkten noch immer klar auseinandertreten, soll abschließend eine weitere videoessayistische Arbeit veranschaulichen. Jens Pechos THREE CASUALTIES (2018) setzt sich – im Unterschied zu TRANSFORMERS: THE PREMAKE – mit älterem *found footage* auseinander und arbeitet direkt im Material, ohne es ins Interface eines Desktops zu ziehen. Der Videoessay besteht aus drei kurzen Szenen mit spektakulären Stunts, die existierenden Spielfilmen entnommen wurden. Die Ausschnitte laufen bei Pecho extrem langsam, so langsam, dass sie

zu einer Sukzession von Standbildern werden. Pecho umgibt die radikal abgebremsten Einstellungen mit knappen Texteinblendungen, die darauf hinweisen, dass in den drei Szenen ein Stuntman zu Tode gekommen ist. Seine Bearbeitung des Materials zielt darauf ab, die Performance dieser Stuntmen wieder sichtbar zu machen, obwohl dafür keine zusätzlichen, dokumentarischen Aufnahmen der Dreharbeiten verwendet werden. Pecho ent-diegetisiert die Szenen, indem er sie aus den Filmen heraushebt, ihren Bewegungsfluss nachhaltig stört und keine Filmtitel nennt. Die jeweils gemachten Filme treten, wie in vielen der oben beschriebenen Online-Making-ofs, stark in den Hintergrund. Anstelle von Schauspieler- oder Figurennamen erscheinen nur die Namen der Stuntmen, die den Sturz aus einem Flugzeug, eine Kollision mit einem Zaunpfahl und einen Sprung von einem Getreidesilo nicht überlebt haben.⁵⁹

THREE CASUALTIES kehrt damit das Repräsentationsprinzip von *stunt work* um: Eigentlich handelt es sich um eine »hyper-unsichtbare« Filmarbeit, die gerade dann besonders gelungen ist, wenn das Doubeln im Film nicht auffällt (Banks/Steimer 2015). Wie in vielen Online-Making-ofs geht es also auch in THREE CASUALTIES um eine Produktions-Performance, die von Mitarbeiter*innen der unteren filmindustriellen Hierarchieebenen verrichtet wird, und deren zeitlicher Vollzug nun durch das Making-of besonders betont wird. THREE CASUALTIES insistiert auf einer eigenen Realität der Produktion, die bedeutsam ist, auch wenn sie sich nicht im Film abbildet. Für die Zuschauer*innen der drei Spielfilme ist es erst einmal egal, dass hier ein Stuntman und nicht der eigentliche Schauspieler der Figur aus einem Flugzeug springt, sich von einem galoppierenden Pferd einen Feldweg entlang schleifen lässt oder von einem Silo in die Tiefe stürzt. Für die beteiligten Stuntmen macht es aber, wie THREE CASUALTIES eindrücklich zeigt, einen lebenswichtigen Unterschied.

Produktion liegt in den drei Szenen, die Pecho bearbeitet, nicht außerhalb des Bildes. Sie findet im Bild der laufenden Kamera statt, auch wenn die tödlichen Unfälle, so kann Pechos Videoessay nachweisen, wiederum aus den Filmen herausfallen. Der exakte Moment des Todes findet in allen drei Filmbeispielen nicht on-screen statt.⁶⁰ TRANSFORMERS: THE PREMAKE behandelt zwar keine tödlichen Unfälle am Set, aber auch hier spielen Innen- und Außenverhältnisse der eingefangenen Produktionsarbeit eine wichtige Rolle. Die mitfilmenden Fans und Passant*innen sind jeweils an äußeren Demarkationslinien situiert. Sie sind durch Absperrungen, Blocker und Polizei von einer profilmischen »Innenzone« abgetrennt, in der die eigentliche, autorisierte Herstellung von TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION stattfindet. Interessant an Dreharbeiten, die live mitgefilmt, im Internet verbreitet oder in Videoessays künstlerisch bearbeitet werden, ist deshalb auch der Aspekt der *räumlichen* Ausdehnung von Filmproduktion. Äußere Ränder und Peripherien von Filmproduktion, die in eine allgemeine, gänzlich außerfilmische Realität übergehen, stehen im Zentrum des nächsten Kapitels.

59 Die Szenen stammen aus THE RIGHT STUFF (1983, Philip Kaufman), COMES A HORSEMAN (1978, Alan J. Pakula) und LOVE SERENADE (1996, Shirley Barrett).

60 Siehe dazu auch meine Überlegungen zur dokumentarischen Abbildbarkeit von *about-to-die*-Momenten in Hasebrink (2020, S. 62–66).

5. Produktion als Nicht-Film

Ein Schiffsunglück, das ein Making-of provoziert: Am 13. Januar 2012 rammte die Costa Concordia einen Felsen vor der Mittelmeerinsel Giglio. Das Kreuzfahrtschiff kippte in Schiefelage, 32 Menschen starben. Drei Jahre zuvor hatte Jean-Luc Godard an Bord desselben Schiffes den ersten Teil von *FILM SOCIALISME* (2010) gedreht. Godards Neffe Paul Grivas, der am Film seines Onkels als Kameramann mitgewirkt hatte, nahm die Havarie zum Anlass, einen Dokumentarfilm über Godards Dreharbeiten zu erstellen. *FILM CATASTROPHE* wurde 2018 fertiggestellt, lief auf verschiedenen Festivals und wurde im Internet veröffentlicht.

Eine Besonderheit dieses Making-of ist seine Rahmung. Grivas umgibt die Szenen der Godard-Dreharbeiten mit Handyvideos, die von Passagieren in der Unglücksnacht aufgenommen wurden. Ein Off-Sprecher kündigt zu Beginn einen Film an, der vollständig aus Amateurvideos besteht, ohne Regisseur und professionelles Team an Bord des sinkenden Schiffes gedreht. Doch das stimmt nicht ganz: Schon die erste Sequenz enthält auch eine gestochen scharfe, statische HD-Aufnahme, die aus dem verpixelten Chaos der Handyclips deutlich herausfällt. Zu sehen ist das noch intakte Bordrestaurant, im Vordergrund sitzt eine Touristin, im Hintergrund schlurft ein älterer Mann mit Schal, Mütze und Teeglas durchs Bild: Godard selbst, offenbar in einer Drehpause von *FILM SOCIALISME*. Dazu beendet der Off-Sprecher seinen Prolog: »Dies ist die Geschichte einer Katastrophe, gefilmt von den Überlebenden.« Die Havarie scheint sich, in der Rückschau, schon in Godards Dreharbeiten anzukündigen.

Grivas versucht, diese These beispielsweise mit Szenen zu belegen, in denen Godard eine Schauspielerin im Bademantel über das Deck taumeln und in einen Swimmingpool stürzen lässt. Joachim Lepastier (2020) schreibt in einer Rezension zum Making-of, dass die Dreharbeiten aber trotz des drohenden Unglücks ziemlich witzig wirken. Grivas zeigt etwa auch, wie Godard neben einem gähnenden Alain Badiou heimlich einen Aerobic-Kurs auf der Costa Concordia filmt, oder wie sich ein Darsteller ein ums andere Mal bei einem Gespräch mit der Figur »Major Kamenskaja« verhaspelt. Dafür greift Grivas mehrfach auf das Bildmaterial seines Onkels zurück, um daraus (komische) Outtakes zu generieren. Diese Outtakes dokumentieren, mit welcher Präzision Godard die Personen vor der Kamera dirigierte. Zugleich sorgen sie dafür, dass sich *FILM CATASTROPHE* durch eine ähnlich statische Bildästhetik wie *FILM SOCIALISME* auszeichnet. Godards Film ent-

hält kaum direkte Kamerabewegungen und keine Schuss-Gegenschuss-Folgen (Theweleit 2012, S. 15–18). *FILM CATASTROPHE* weicht von diesem Gestaltungsprinzip nur dort ab, wo Grivas mit wackeliger Handkamera selbst die Dreharbeiten filmt.

Grivas' selbstgedrehte Aufnahmen dokumentieren darüber hinaus, mit welchem Equipment Godards kleines Team an Bord der *Costa Concordia* arbeitete: DSLR-Kameras mit HD-Videofunktion, digitale Kompaktkameras, videofähige Handys, handelsübliche Fotostative und eine simple Tonausrüstung. Grivas nutzte dieselben Gerätschaften, um Godards Team zu filmen. Dadurch setzt das Making-of eine Auseinandersetzung mit Film und Fotografie fort, die auch im Referenzfilm *FILM SOCIALISME* stattfindet. Godard thematisiert das mediale Verhältnis zwischen Film und Fotografie zum Beispiel dadurch, dass viele Einstellungen durch ihre relative Statik fotografischen Standbildern gleichen. In diesen Einstellungen sind außerdem immer wieder Menschen zu sehen, die irgendetwas im Off fotografieren. *FILM CATASTROPHE* erbringt den Nachweis, dass *FILM SOCIALISME* de facto mit ähnlichen Kameras gedreht wurde, wie sie die Personen in diesen Einstellungen verwenden. Godards Team drehte an Bord der *Costa Concordia* eben nicht mit Film- oder Videokameras. Die Einstellungen wurden mit digitalen Fotoapparaten aufgenommen. Wenn Godard neben Badiou die Aerobic-Gruppe filmt, hantiert er mit einer Kamera, die eigentlich nicht für die Aufzeichnung bewegter Bilder konzipiert wurde. Insofern gibt es also doch eine versteckte apparative Gemeinsamkeit zwischen den Amateurvideos der Havarie und Godards eigenen Aufnahmen, die der Off-Sprecher im Intro von *FILM CATASTROPHE* ankündigt.

Die beschriebenen Aspekte aus *FILM CATASTROPHE* bilden aus zwei Gründen ein passendes Intro für dieses Kapitel. Zum einen dokumentiert Grivas die Entstehung eines Films, der über das Medium Fotografie systematisch einen ästhetischen Randbereich des Mediums Film auslotet: eine Zone, in der sich das bewegte Bild stark dem unbewegten Foto annähert. Zum anderen verbindet *FILM CATASTROPHE* diese Annäherung an eine Ästhetik des Nicht-(mehr)-Film(en)s mit einer zweiten Problemstellung, die ebenfalls mit einem äußeren Rand zu tun hat: Wo genau beginnt eigentlich die ›Produktion‹ von *FILM SOCIALISME*, und wo genau endet sie? Gibt es irgendeine Form der Demarkation, die klar eingrenzen würde, was zur Produktion von *FILM SOCIALISME* dazugehört und was nicht? In einigen Fällen scheint die Sachlage eindeutig: Natürlich sind Godards Dreharbeiten mit Schauspieler*innen ein wichtiger Bestandteil der Entstehung von *FILM SOCIALISME*, weil hier unmittelbar die Bewegtbilder aufgezeichnet werden, aus denen der Film größtenteils zusammengesetzt ist. Aber wo genau beginnt der strittige Bereich? Bei den unbemerkt gefilmten Tourist*innen? Bei der Aerobic-Klasse? Beim Schiffsuntergang, der sich erst nach Fertigstellung des Films ereignete?

Auf den folgenden Seiten stehen Filme im Mittelpunkt, die in ähnlicher Weise über die Form des Making-of an äußere Ränder vorstoßen. Um Ränder handelt es sich dabei in einem zweifachen Sinne: Zum einen geht es um Randbereiche des Mediums Film. Dazu zählen Bewegtbilder, die sich in den Peripherien institutionalisierter Praktiken des Filmmachens verorten, aber ihre Gestaltung nicht – um eine Bemerkung von Volker Pantenburg aufzugreifen – aus einem altbackenen »Antagonismus von Rand und Zentrum« (2010, S. 11) ableiten. *FILM SOCIALISME* und *FILM CATASTROPHE* fallen beispielsweise aus den üblichen filmwirtschaftlichen Verwertungszyklen heraus; doch die fotografische Ästhetik der Digitalkameras, die Godard und Grivas für ihre jeweiligen Filmprojekte ver-

wendeten, gehört ohne Zweifel zum ästhetischen ›Mainstream‹ der digitalen Medienkultur. Zum anderen geht es im Folgenden um Randbereiche von Filmproduktion: einmal in einem technisch-logistischen Sinne, weil die Making-ofs ein Filmemachen dokumentieren, das nicht über üppige Produktionsressourcen verfügt; aber auch in einem räumlichen Sinne, weil die Making-ofs vor allem jene Vorgänge, Situationen und Handlungen in den Blick nehmen, die für eine Dokumentation von Filmproduktion in der Regel nicht als zentral gelten.

Der Blick der folgenden Making-ofs ist demnach ein zentrifugaler. Er richtet sich nach außen, an die Ränder der profilmischen Räume, in denen Produktion stattfindet, und nicht zentripetal nach innen, um die direkten Kontaktstellen zwischen Produktionsräumen und den entstehenden Filmbildern zu fokussieren. Das wäre ein direkter Gegensatz zu Making-ofs, die nach wie vor – wie die Beispiele im dritten Kapitel – vor allem solche Bereiche betrachten, in denen die entstehenden Filmbilder an ihre realen Entstehungsräume anschließen. Die dokumentarischen Verfahren der hier untersuchten Making-ofs erzeugen dagegen, so meine leitende Überlegung, ein Bild von Produktion, das stark mit einer Idee des ›Nicht-Filmischen‹ verknüpft ist. Dies äußert sich unter anderem in scheinbar belanglosen Alltagsbeobachtungen, in wenigen oder gar keinen Repräsentationen direkter Filmherstellungsarbeit, im Fehlen spektakulärer technischer Abläufe (anders als in den Online-Making-ofs im vorherigen Kapitel) und dafür, umgekehrt, in vielen Momenten des Pausierens und des Wartens.

Solche Grenzbereiche von Produktion werden im Laufe der folgenden Analyse immer wieder mit Jean-François Lyotards Konzept des *acinéma* (2010 [1973]) in Verbindung gebracht. Lyotard fasst mit dem Ausdruck verschiedene Mechanismen zusammen, die bestimmte Bewegtbilder aus dem ästhetischen System des Mediums Film aussondern. Seine Überlegungen werden heute von Autor*innen wie William Brown (2018) oder Lúcia Nagib (2020) wiederentdeckt und unter dem Schlagwort *non-cinema* konzeptuell weiterentwickelt.¹ In ähnlicher Weise möchte ich einige Bausteine aus Lyotards *acinéma* für eine Spielart des zeitgenössischen Making-of fruchtbar machen. Die folgenden Making-of-Filme arbeiten mit Bildern, die von den Ausschlussverfahren, die Lyotard beschreibt, zum Teil direkt betroffen sind. Es handelt sich um spontane Videoaufnahmen (THIS IS NOT A FILM), Bildabfälle beim Filmschnitt (CAMERAPERSON) oder ungewöhnlich lange Einstellungen, die, wie bei Godard und Grivas, zu fotografischen Standbildern tendieren (EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES). Über diese Szenen drücken die Making-ofs ein Spannungsverhältnis aus, das schon in Lyotards Neologismus *acinéma* eingelassen ist: Im *acinéma* steckt immer noch *cinéma*, und im Nicht-Film steckt immer noch *Film* – aber es handelt sich um eine Praxis des Film(en)s, die an äußere Ränder seiner medialen Ästhetik vorstößt.

Ceci n'est pas un film

IN FILM NIST (2011) – in der englischen Übersetzung THIS IS NOT A FILM – zeigt den iranischen Regisseur Jafar Panahi einen Tag lang in seiner Hochhauswohnung in Tehe-

1 Für den Hinweis auf Browns Studie danke ich Janna Heine.

ran. Panahi kam in den Monaten zuvor in Untersuchungshaft und wurde wegen »Verbrechen gegen die nationale Sicherheit und Propaganda gegen die Islamische Republik« zu 20 Jahren Berufsverbot und sechs Jahren Haft verurteilt. Nachdem er aus der Untersuchungshaft entlassen wurde, steht er unter Hausarrest und wartet auf die endgültige Urteilsverkündung. Der Tag, dessen Ablauf in *THIS IS NOT A FILM* durch Videoaufnahmen dokumentiert wird, ist Tschahar Schanbe Suri, der »Feuerwerksmittwoch« vor dem persischen Neujahrsfest. Theoretisch hätte also am 15. März 2011 gefilmt werden müssen. Tatsächlich sind immer wieder Feuerwerksexplosionen außerhalb von Panahis Wohnung zu hören.²

THIS IS NOT A FILM entwickelt von Anfang an eine eigene, prägnante Idee des Nicht-Filmischen. Sie beginnt mit der allerersten Einstellung, die Panahi beim Frühstück zeigt. Die Kamera filmt ihn in einer frontalen Halbnahe, etwas oberhalb der Tischplatte, mutmaßlich auf einem Stativ. Es wird nicht geschnitten. Panahi isst sein Käsebrot in Echtzeit. Scheinbar ungefiltert wird »the lived experience of the artist« (Renov 1993, S. 25) aufgezeichnet, die Michael Renov (anhand anderer Filme, aber hier passend) als Mischung aus ethnografischer Beobachtung und Home Video charakterisiert. Die Betonung der Aufnahme liegt darauf, dass Panahi hier *nicht* künstlerisch tätig ist. Es ist eine Szene maximaler alltäglicher Banalität. *THIS IS NOT A FILM* registriert über seine gesamte Laufzeit noch weitere Tätigkeiten und Gesten Panahis, die sich in ihrer Beiläufigkeit und scheinbaren Bedeutungslosigkeit kaum für die Handlung eines spannenden Films eignen: Teekochen, Telefonieren, Essen bestellen und an der Tür in Empfang nehmen, Fernsehen, den Hausmüll entsorgen.

Panahi darf in *THIS IS NOT A FILM* nicht als derjenige zu sehen sein, der aktiv einen Film macht – denn das ist ihm ja juristisch untersagt worden. Es muss andere Personen geben, die ihn in seiner Wohnung filmen, und darauf wird auch explizit und mehrfach hingewiesen. So wird in einem Telefonat in der nachfolgenden Szene etabliert, dass Panahis Sohn eine Videokamera im Schlafzimmer seines Vaters aufgestellt und vor dem Verlassen der Wohnung eingeschaltet hat. Am Frühstückstisch ruft Panahi (in der laufenden Videoaufnahme, die sein Sohn gestartet hatte) den befreundeten Dokumentarfilmmacher Mojtaba Mirtahmasb an und bittet ihn, vorbeizukommen, um sich über »ein paar Ideen« auszutauschen. Mirtahmasb übernimmt in Panahis Wohnung die Videokamera und ist fortan derjenige, der Panahi filmt. Die Festlegung technischer Aufnahmeparameter, etwa das Licht in der Wohnung, überlässt Panahi bewusst seinem Kollegen. Als Panahi versehentlich »Schnitt« ruft, lässt Mirtahmasb die Kamera weiterlaufen, weil Panahi keine Regieanweisungen geben darf. In späteren Sequenzen wird dieses Prinzip zwar etwas gelockert. Panahi greift kurz zum Smartphone, um Mirtahmasb hinter der Videokamera zu filmen, und als Mirtahmasb sich abends verabschiedet, übernimmt Panahi die Videokamera und filmt selbst weiter. Aber beide Männer betonen noch im

2 Nachrichten des Tōhoku-Erdbebens in Japan, die zwischendurch auf dem Fernseher im Wohnzimmer laufen, lassen allerdings darauf schließen, dass möglicherweise doch an mehreren Tagen gedreht wurde. Die Aufnahmen wären demnach erst im Schnitt zu einem einzigen Tagesablauf montiert worden (Brown 2018, S. 216–217).

Moment der Übergabe, dass die Kamera gerade weiterläuft. Strenggenommen hat also Mirtahmasb, nicht Panahi, die Aufnahme begonnen.³

In den Videoaufnahmen sind beide Männer bemüht, auf kategorische Unterscheidungen zwischen einem herkömmlichen Film und dem hinzuweisen, was sie mit der Videokamera und einem Smartphone in Panahis Wohnung veranstalten. Panahi und Mirtahmasb nehmen dabei auch auf Unterscheidungen im iranischen Recht Bezug, wie Blake Atwood (2018, S. 161) ausführlich erläutert. »Film« wird im Persischen nicht als neutraler Ausdruck wie die englischen »Motion Pictures« verwendet, sondern ist unmittelbar mit staatlich kontrollierten Produktionsstandards für Kinofilme assoziiert. Das Andere eines konventionellen Films, den Panahi laut Berufsverbot nicht drehen darf, ist trotzdem mehr als nur ein Home Video. So betont William Brown (2018, S. 214), dass THIS IS NOT A FILM natürlich doch wie ein gewöhnlicher Film im Kino oder auf einer DVD rezipiert werden kann.⁴ Panahi und Mirtahmasb versuchen aber, einer genauen Festlegung dessen auszuweichen, was ihr Projekt eigentlich im ontologischen Sinne ›ist‹ oder sein könnte.

Diese Unbestimmtheit bringt auch der Titel zum Ausdruck, indem er auf eine berühmte Bilderserie von René Magritte unter dem Titel *La Trahison des images* anspielt. Die bekannteste Fassung, eine Zeichnung von 1928/29, zeigt eine naturalistisch gemalte Pfeife, darunter, in Schönschrift, einen gemalten Satz: »ceci n'est pas une pipe« – »Dies ist keine Pfeife.« Brown (ebd.) merkt an, dass ein wesentlicher Unterschied zwischen dem Satz in Magrittes Bild und Panahis und Mirtahmasbs Vorhaben darin besteht, dass sich die verneinte Aussage bei Magritte augenscheinlich auf den Inhalt des Gemäldes bezieht, bei Panahi und Mirtahmasb hingegen auf die Form. Ihr Projekt heißt nicht THIS IS NOT JAFAR PANAHI, sondern THIS IS NOT A FILM. Es handelt sich also um einen Unterschied zwischen dem *Bildobjekt* Pfeife (Magritte) und dem *Bildträger* Film (Panahi/Mirtahmasb). Schon bei Magritte ist die Sachlage allerdings komplizierter, wie Michel Foucault in einer beispielhaften Interpretation der Bilderserie aufzeigt. Ich möchte seine Überlegungen hier in Kürze vorstellen, um die Ebenen des Nicht-Filmischen in THIS IS NOT A FILM präziser zu bestimmen.

Foucault (2013 [1968/73]) setzt sich mit zwei Varianten des Pfeifen-Bildes auseinander: einer ersten Fassung, die nur die gezeichnete Pfeife und den Satz enthält, und einer späteren Fassung, die das ursprüngliche Bild mit Pfeife und Satz in einem Rahmen auf einer wackligen Staffelei präsentiert, während darüber, freischwebend, noch eine zweite, übergroße Pfeife zu sehen ist. Foucault interessiert sich besonders für zwei Aspekte der Bildserie: zum einen für die paradox anmutende Verbindung zwischen Bild und Text, zum anderen für Magrittes Umgang mit einer bestimmten Traditionslinie der abendländischen Malerei.

3 Im Abspann von THIS IS NOT A FILM wird kein Regisseur genannt. Die alternative Formulierung lautet »An effort by: Jafar Panahi and Mojtaba Mirtahmasb«. Diese Konstruktion konnte Mirtahmasb jedoch nicht vor juristischen Konsequenzen schützen. Nach Erscheinen des Films kam er im September 2011 selbst in Untersuchungshaft (Goodfellow 2011).

4 Zur Distributionslegende gehört, dass THIS IS NOT A FILM auf einem USB-Stick in einer Torte aus dem Iran geschmuggelt wurde. Das Premierendatum in Cannes lag nur rund drei Monate nach den Dreharbeiten im März 2011, was die Dringlichkeit von Panahis Projekt unterstreicht.

Zum Einstieg entwickelt Foucault einen Nachweis, dass es sich bei dem Satz in Magrittes Bild nicht um einen klassischen Widerspruch handelt. Es sei strenggenommen unmöglich, genau zu bestimmen, ob die Aussage »Dies ist keine Pfeife« wahr oder falsch sei. Dazu fehle nämlich eine komplementäre Aussage im Bild: »[W]er sagt mir denn, dass diese Ansammlung von Strichen über dem Text eine Pfeife ist?« (ebd., S. 35, Herv. i. O.). Dass das Bild trotzdem eine solche Aussage zu transportieren scheint, führt Foucault auf eine versteckte Logik des ›Kaligramms‹ zurück. Magritte habe sein Bild wie ein Kaligramm konzipiert, ohne dass es im engeren Sinne noch ein Kaligramm ist – also ein Gebilde aus Buchstaben, deren Anordnung die Umrisse eines Objekts erkennen lässt. Traditionell, so Foucault, würden solche Wort-Bilder nicht direkt bezeichnen, was sie darstellen. Zwischen dem, was das Kaligramm zeigt, und dem, was es als Wortansammlung sagt, bestehe meistens eine negative Beziehung.

Foucaults These lautet nun, dass Magritte diese negative Beziehung in sein Bild rückübersetzt. Die Verneinung, die in jedem Kaligramm schlummert, stecke bei Magritte direkt in der Verneinung des Aussagesatzes. Diesen Satz könne man daher auf unterschiedliche Arten verstehen, wobei jeder Satzpartikel jeweils etwas anderes meint. Das »ceci«/»dies« könne etwa auf die Form der Zeichnung bezogen werden, aber auch auf die textuelle Gestalt der Aussage, schließlich auch auf das gesamte Ensemble aus Zeichnung und Text (ebd., S. 38–40).

Im zweiten Teil seines Essays argumentiert Foucault, dass Magritte mit dieser Konstruktion zwei Grundprinzipien der abendländischen Malerei des 15. bis 20. Jahrhunderts unterläuft. Das erste Prinzip bestehe darin, die »plastische Darstellung« des gemalten Bildes von einer »sprachlichen Darstellung« zu unterscheiden und in ein hierarchisches Verhältnis zueinander zu setzen. Das zweite Prinzip basiere darauf, die Ähnlichkeit zwischen einem Bild und einem Gegenstand oder einer Person als eine spezifische Behauptung zu verstehen. Foucault interpretiert diese Behauptung als eine deiktische Formel, die in gewisser Weise selbst aus dem Bild ›spricht‹ und aussagt: »Was Sie da sehen, ist dies!« (ebd., S. 43). Foucault zufolge schleicht sich auf diese Weise ein sprachlicher Diskurs ins Bild ein. Magritte tritt nun an, die Verbindung aus perzeptiver Ähnlichkeit und sprachlicher Behauptung wieder zu kappen. So ergeben sich in der zweiten Fassung des Bildes (das Bild mit Pfeife und Satz auf einer Staffelei, darüber die größere Pfeife) in Foucaults Zählung mindestens sieben verschiedene Diskurse im Zusammenspiel von Darstellung und Bezeichnung, die an die Stelle der einzelnen, affirmativen Behauptung treten (ebd., S. 47–49).

Was lässt sich aus Foucaults Ausführung für THIS IS NOT A FILM ableiten? Zunächst gibt es bei Panahi und Mirtahasb nicht dieselbe Verschränkung aus Bezeichnung und Darstellung, die es unmöglich macht, die Behauptung »ceci n'est pas...« als wahr oder unwahr einzustufen. Brown hat mit seiner Anmerkung zum Inhalt/Form-Unterschied also recht (zumindest Magritte die Sachlage dadurch verkompliziert, dass auch der Satz »Ceci n'est pas une pipe« als gemaltes Schriftbild erscheint; etwas Vergleichbares gibt es in THIS IS NOT A FILM nicht). Trotzdem ist auch bei Panahi und Mirtahasb die Etikettierung ›Film‹ keine eindeutige Bezeichnung mehr. Film signalisiert hier nicht nur einen juristisch definierten Produktionsstandard, den die Videoaufnahmen nicht erfüllen. Die Bestandteile des Titels THIS IS NOT A FILM lassen sich, wie Foucault es auch bei Magritte vorführt, noch auf weitere Aussageebenen beziehen. So meint ›This‹ nicht nur

das gesamte Arrangement aus Video- und Tonaufzeichnungen, das natürlich, wie Brown schreibt, immer noch als ein werkhafter Film rezipiert werden kann. Das ›This‹ bezieht sich vielmehr auch auf etwas, das sich zum gesamten Film tatsächlich ähnlich verhält wie das Bildobjekt ›Pfeife‹ zum Ensemble aus sprachlicher Aussage und visueller Darstellung bei Magritte. Herzstück von THIS IS NOT A FILM ist nämlich ein weiteres Filmprojekt, das nicht umgesetzt werden darf. Über dieses zweite Filmprojekt verknüpfen Panahi und Mirtahmasb die Idee des Nicht-Filmischen mit einer Ästhetik des Making-of.

Panahi erzählt Mirtahmasb von einem geplanten Film, den er wegen des Berufsverbots nicht drehen darf. Es existiert nur ein Drehbuch, das die Zensurbehörde nicht zur Umsetzung freigegeben hat. Panahi schlägt vor, dass Mirtahmasb ihn beim Vorlesen aus dem Drehbuch und einigen Erläuterungen der geplanten Szenen filmen könnte – denn das sei ihm gerichtlich ja nicht explizit verboten worden. Panahi empfindet diesen Trick als einen künstlerischen Befreiungsschlag. Zur Veranschaulichung zieht er eine Schlüsselszene aus seinem eigenen Film AYNEH (THE MIRROR, 1997) heran, die er per DVD in seinem Wohnzimmer vorführt. THE MIRROR handelt von einem Mädchen mit Gipsarm, das im Getümmel auf den Straßen Teherans allein nach Hause finden muss, weil seine Mutter es nicht von der Schule abgeholt hat. Panahi spielt den Ausschnitt aus THE MIRROR vor, in dem sich das Mädchen während einer Busfahrt plötzlich zur Kamera dreht, den Gips fortwirft und nicht weiterdrehen will. In THE MIRROR folgt an dieser Stelle ein harter Schnitt. Panahi ist danach selbst als Regisseur im Bild, der mit dem Rücken zur Kamera neben der jungen Schauspielerin kniet. Sie verlangt, dass der Bus anhält und steigt aus. Panahi weist sein Kamerateam an, trotzdem weiterzufilmen.

Trent Griffiths (2015, S. 36) begreift das DVD-Abspielen als einen Trick, mit dem Panahi doch noch Autorschaft für sich reklamieren kann. Interessanterweise identifiziert sich Panahi vor dem Flachbildfernseher aber nicht mit der Regisseur-Figur – also mit sich selbst –, sondern mit der widerspenstigen jungen Schauspielerin. Er will seinen »Gips fortwerfen«, um wieder künstlerisch aktiv zu sein. Die Gipsarm-Szene ist in THIS IS NOT A FILM gleichwohl mehr als nur eine Metapher für Panahis Berufsverbot. Die Weigerung des Mädchens in THE MIRROR sorgt für eine abrupte Unterbrechung der diegetischen Wirklichkeit und lässt den gesamten Film in eine ›Behind-the-Scenes‹-Wirklichkeit kippen.⁵ Dieser Wechsel wird in THE MIRROR zusätzlich durch einen Wechsel vom 35mm-Bild in eine grobkörnige 16mm-Aufnahme unterstrichen. Der Kippmoment ist entscheidend. Denn Panahis Identifikation mit der Kinderdarstellerin und der Wechsel in eine dokumentarische Realität der Dreharbeiten lassen sich als Fingerzeig darauf interpretieren, dass es gerade eine Wirklichkeit *behind the scenes* ist, die es ihm ermöglicht, doch als Filmemacher in Erscheinung zu treten – ohne dabei, im Sinne des Filmtitels, wirklich einen werkhaften Film herzustellen. Diese Lesart wird durch zwei weitere Aspekte unterstützt: Zum einen schließen Mirtahmasbs Videoaufnahmen in Panahis Wohnung optisch an die 16mm-Aufnahmen der Behind-the-Scenes-Sequenz in THE MIRROR an. Zum anderen fragt Panahi, nachdem er den DVD-Ausschnitt vorge-

5 Insofern erprobt THE MIRROR ein Verfahren, das Nouri Bouzid später in MAKING OF serialisiert und dezidiert auf die Form des Making-of bezieht. Siehe hierzu die Ausführungen im dritten Kapitel.

führt hat, an welchem Dokumentarfilmprojekt sein Freund gerade arbeitet. Mirtahmasb antwortet: »Behind the scenes of Iranian filmmakers not making films« (TC 00:15:20).

Bei Panahis folgender Vorlese-Performance handelt es sich um eine solche Behind-the-Scenes-Dokumentation eines Films, der nicht gemacht werden darf. Panahi erklärt zunächst die Grundstruktur des Plots, der sich an die Kurzgeschichte *Auszug aus dem Tagebuch eines jungen Mädchens* (1883) von Anton Tschechow anlehnt. Eine junge Frau aus Isfahan will Kunst in Teheran studieren. Ihre streng religiösen Eltern versuchen den Plan zu verhindern, indem sie die Tochter zuhause einsperren. Panahi markiert mit Klebeband den Grundriss des Zimmers der Tochter auf seinem Wohnzimmerteppich (Abb. 36). Ein Kissen muss für ihr Bett herhalten, ein Stuhl markiert ein Fenster. Auf seinem Smartphone zeigt er Videoaufnahmen der ursprünglich ausgewählten Drehorte in Isfahan, später auch Fotos der Schauspielerin, die die Hauptrolle spielen sollte. Während Mirtahmasb das improvisierte Wohnzimmer-Setting aus verschiedenen Blickwinkeln filmt, schildert Panahi detailliert die geplante Eröffnungsszene: die Position der Kamera, die aus dem Zimmer in die Gasse hinter dem Haus filmt, die beteiligten Figuren, ein erster Dialog zwischen der jungen Frau und ihrer Großmutter, ein fremder Mann, der sie aus der Gasse heraus beobachtet.

Abb. 36: Panahi deutet den Spielort des verhinderten Films mit Klebestreifen und einzelnen Möbelstücken in seinem Wohnzimmer an.



Quelle: THIS IS NOT A FILM, DVD, Still.

Nagib (2020, S. 82–83) schreibt in einem Kommentar zu THIS IS NOT A FILM, dass Panahi in dieser Szene eine Reihe von realen Filmproduktionsetappen durchspricht. Panahi führt diese Etappen aber als Tätigkeiten vor, die im juristischen Sinne nicht unter sein Berufsverbot fallen. Es gibt kein Studio, nur ein umgestaltetes Wohnzimmer, keine Kulissenbauten, nur verschobene Möbel, keine Filmkamera, sondern nur die eigenen Hände, um Bildausschnitte und Kamerabewegungen zu veranschaulichen. Mirtah-

masbs Videoaufnahmen ergeben also kein Making-of in dem Sinne, dass Panahis Aktivitäten tatsächliche, eigenständige Filmbilder hervorbringen. Mirtahmasb zeichnet eine Art uneigentliches Filmemachen auf – mit Alltagsgegenständen und in Alltagsumgebungen, die ständig auf eine Filmproduktionsumgebung verweisen.

Panahi beschreibt noch weitere Einstellungen, liest aus dem Drehbuch, nimmt teilweise die Position der Protagonistin in ihrem Zimmer ein. Als er einen Selbstmordversuch der jungen Frau erläutert, bricht er die Lesung jedoch ab – vielleicht, weil ihm Parallelen zwischen der Lage seiner Filmfigur und seiner eigenen Situation klar werden, vielleicht, weil die Nachstellung in seinem Wohnzimmer bestürzend defizitär bleibt: »Wenn wir einen Film nacherzählen können, warum sollten wir dann überhaupt Filme machen?« (TC 00:32:02). Im letzten Drittel von THIS IS NOT A FILM startet Panahi noch einen Anlauf, den Film in seinem Wohnzimmer weiterzuerzählen. Die junge Frau würde sich in den jungen Mann aus der Gasse hinter dem Haus verlieben. Am Ende würde sich herausstellen, dass der Mann aber keine romantischen Ambitionen verfolgt, sondern für den Geheimdienst arbeitet. Auch diese Enthüllung gleicht Panahis eigener Situation: Nachdem er Mirtahmasb abends verabschiedet hat, trifft er im Flur einen angeblichen Aushilfshausesmeister namens Hassan, der gerade den Müll der Nachbarn einsammelt. Panahi fährt mit ihm im Aufzug hinunter in die Tiefgarage. Hassans Antworten auf Panahis höflichen Smalltalk klingen verdächtig einsilbig. Auch er könnte ein Geheimdienstagent sein, der Panahis Wohnung observieren soll.⁶

Insgesamt führen die Demonstrationen auf dem Wohnzimmerteppich nicht dazu, dass ein wirkliches Substitut des verhinderten Films entsteht. Panahi spielt und liest nicht das gesamte Drehbuch, sondern führt lediglich einzelne Szenen vor. Dadurch entsteht kein umfassendes »Bild des Films«, das er in einer frühen Szene in der Küche ankündigt (TC 00:17:10). Sein Filmprojekt materialisiert sich nicht vollständig in Mirtahmasbs Aufnahmen – auch nicht, und das wäre ein weiterer Unterschied zu Magritte, als bildliche *Darstellung* des Films, die aufgrund ihrer großen Ähnlichkeit mit dem »echten« Film verwechselt werden könnte.

Die versteckte Ironie von Panahis und Mirtahmasbs Projekt besteht deshalb darin, dass gerade die mitgefilmten, uneigentlichen Produktionsdarstellungen zu den eigentlichen Bildern eines verbotenen Films werden. Panahi macht vor Mirtahmasbs Kamera keinen direkten Film, aber indem Mirtahmasb diese Aktivitäten dokumentiert, entsteht, natürlich, trotzdem ein Film, auch wenn er nicht als solcher bezeichnet wird. Die Produktionsdokumentation in THIS IS NOT A FILM ist gleichwohl mehr als nur ein ironischer Fake, mehr als eine vorgetäuschte Behelfskonstruktion. In diesem Sinne schlägt Nagib (2020, S. 68) vor, THIS IS NOT A FILM weniger als unechten Dokumentarfilm zu lesen, sondern als radikal aufgehobene Grenze zwischen Kunst und Leben. Sie interpretiert Panahis Filmemachen als eine Politik der »self-negation«, also als eine gezielte »Selbstaufhebung«, die hier vor allem auf die ästhetische Form des Films selbst bezogen ist. Woran

6 Brown (2018, S. 219–220) hebt hervor, dass THIS IS NOT A FILM ein Gefühl von Paranoia bewusst erzeugt. Hassan übernimmt möglicherweise wirklich nur für einige Tage die Hausmeisteraufgaben seines Schwagers, ist also vielleicht gar kein Geheimdienstagent. Immerhin warnt er Panahi am Schluss, nicht mit der laufenden Kamera hinaus auf die Straße zu gehen und das Feuerwerk zu filmen.

Panahi damit anknüpft, so Nagib weiter, ist ein Anspruch der künstlerischen Avantgarde des frühen 20. Jahrhunderts, mit einem bürgerlichen Kunstideal zu brechen und Kunst durch ihre gezielte Überwindung noch einmal neu zu begründen. Nagib folgt Alain Badiou's Kritik, dass diese Programme über bloße Allegorien kaum hinausgekommen sind (ebd., S. 66–67), sieht sie aber bei Panahi näherungsweise verwirklicht. Denn bei ihm überschneiden sich sein eigenes Leben, seine künstlerische Praxis und seine Filme in einem existenziellen Moment. Das Filmmachen wird ihm verboten, bildet im Konflikt mit den Autoritäten aber seine einzige Lebensversicherung. Über den Umweg des Making-of gelingt es Panahi, trotz des Verbots einen Dokumentarfilm über seine eigene Situation zu realisieren. *THIS IS NOT A FILM* hat tatsächlich die erhoffte internationale Aufmerksamkeit generiert, die Panahi – vorerst – vor einer Inhaftierung geschützt hat (ebd., S. 79).⁷

Panahis Ästhetik des Nicht-Filmischen geht auch, so kann im Anschluss an Nagib argumentiert werden, über herkömmliche Modelle des selbstreflexiven Films hinaus. *THIS IS NOT A FILM* thematisiert natürlich immer wieder, dass Mirtahmasb seinen Kollegen und Freund Panahi provisorisch mit einer Videokamera filmt. Aber in dieser Konstellation geht es nicht darum, die ästhetische Machart des Films im Film selbst vorzuführen. Es gibt nur eine Szene, in der es zu einer direkten, reflexiven Bespiegelung des Films *im Bild* kommt: Mirtahmasb und Panahi sitzen sich abends am Küchentisch gegenüber; Panahi nimmt sein Smartphone und beginnt, Mirtahmasb hinter der Kamera zu filmen. Diese Aufnahme ist auch in *THIS IS NOT A FILM* zu sehen, und es ist das erste Mal, dass Mirtahmasb on-screen in Erscheinung tritt. Mirtahmasb witzelt, dass Friseur*innen, wenn sie nichts zu tun hätten, sich gegenseitig die Haare schneiden (TC 01:00:01). Er möchte von Panahi für den Fall gefilmt werden, dass er selbst verhaftet wird, damit wenigstens »ein paar Bilder übrigbleiben« (TC 01:01:15). Nur eine zweite Kamera, hier Panahis Smartphone, kann Zeugenschaft über Mirtahmasb ablegen, ihn also sichtbar in den Nicht-Film eintragen.

Mirtahmasb erkennt die politische Notwendigkeit der Videoaufzeichnung an. Gleichwohl haben sich die Männer in der Szene »festgefilmt«. Die Konstellation ermöglicht, anders als die Szenen im Wohnzimmer, gerade keine Dokumentation von Panahis Nicht-Filme-Machen. Notwendig ist dafür eine Differenz zwischen Panahis Aktivitäten und Mirtahmasbs Aufzeichnungen. Panahi muss etwas *anderes* tun, als selbst zu filmen. Auch Mirtahmasb realisiert, dass es vom Punkt der Kameras, die aufeinander ausgerichtet sind, nicht weitergeht. »Wollen wir hier den ganzen Abend so sitzen?«, fragt er Panahi und will lieber aufbrechen, um seinen Sohn davon abzuhalten, beim verbotenen Feuerwerk mitzumachen.

Das Feuerwerk vor dem persischen Neujahrsfest hat sich bis dato akustisch und visuell im Film immer stärker bemerkbar gemacht. Alena Strohmaier (2016, S. 118) beobachtet, dass das Feuerwerk in *THIS IS NOT A FILM* gewissermaßen den äußersten Kreis eines

7 Am Telefon spricht Panahis Anwältin anfangs davon, dass Protestnoten durch internationale Filmmacher*innen und Politiker*innen für ein Berufungsverfahren aussichtsreicher wären als Solidaritätsbekundungen aus dem Iran. In der Tat war Panahi kurzfristig erfolgreich: Das Berufsverbot wurde zwar nicht aufgehoben, aber er konnte nach *THIS IS NOT A FILM* weitere »Nicht-Filme« realisieren. Im Juli 2022 wurde Panahi dennoch verhaftet und bis Februar 2023 im Evin-Gefängnis interniert.

konzentrischen Raummodells darstellt. Die Umgebung der Teheraner Wohnung ist ein absoluter Außenraum, der die meiste Zeit auch real im Off der Bilder verbleibt. Panahis geräumige Wohnung bildet einen zweiten Kreis, das Wohnzimmer einen dritten, und der innerste Zirkel entspricht schließlich dem improvisierten Filmset, das Panahi mit Klebestreifen auf dem Teppich markiert. Nagib interpretiert das Feuerwerk im äußers-ten Umkreis dieses Raummodells als Symbol für Panahis künstlerisches Schaffen, von dem er durch das Berufsverbot und den Hausarrest radikal abgeschnitten ist. Erst, als Panahi mit der Videokamera den Aushilfshausesmeister Hassan in die Tiefgarage begleitet, erhascht er ein Bild der Feuer draußen auf der Straße. Über THIS IS NOT A FILM hat er also einen Weg gefunden, weiterhin als Filmemacher tätig zu sein.

Nagib bringt das Feuerwerk in ihrer Lektüre von THIS IS NOT A FILM mit Jean-François Lyotards Begriff des *acinéma* in Verbindung, den Lyotard in den 1970er-Jahren entworfen hatte. Lyotard bezeichnet das Feuerwerk dort als exemplarisch autonome Kunstform, weil es keinen anderen Zweck erfüllt, als ein rein ästhetisches Erlebnis zu bieten.⁸ Der Begriff des *acinéma* ist aber auch hilfreich, um die Idee des Nicht-Filmischen und seiner Verknüpfung mit dem Making-of im Anschluss an THIS IS NOT A FILM weiter zu konturieren.

Making-of und *acinéma*

Lyotards Begriff des *acinéma* basiert auf zwei Texten: einem Aufsatz aus dem Jahr 1973 und einem Vortragsmanuskript zur »Idee eines souveränen Films« von 1996. In beiden Texten macht sich Lyotard für eine alternative Form des Kinos stark – gegenüber einem Modus, der sich im weitesten Sinne mit den Konventionen des klassischen, narrativen Spielfilms identifizieren lässt (Knox 2013). Für eine Theorie des Making-of sind Lyotards Überlegungen, insbesondere aus dem ersten Aufsatz, aus drei Gründen interessant: Erstens geht seine Argumentation von einem konstitutiven Ausschluss im Moment der Filmentstehung aus. Zweitens entwickelt er einen eigenen Begriff der filmischen Produktion. Und drittens knüpft er daran ein Konzept des filmischen Außen, das er als *Mise-hors-scène*, also als ein »Außerhalb-der-Szene-Setzen« bezeichnet.

Film beginnt für Lyotard damit, dass aus einer unüberschaubaren Menge möglicher Bewegungen bestimmte Bewegungen ausgewählt und in einen Filmstreifen »eingeschrieben« werden (2010, S. 88). Diese Prämisse ähnelt dem Argument von Rudolf Arnheim, dass Filmemachen immer die Setzung eines Rahmens bedeutet, um einen Ausschnitt der Welt in eine filmische Einstellung zu verwandeln.⁹ Wo Arnheim aber tendenziell ein positives Verfahren beschreibt – erst die Einrahmung macht Film überhaupt zu einer Kunst –, beschreibt Lyotard einen negativen Ausschluss. Film ist nicht das Bild, das eine Menge von Bewegungen einschließt (Arnheim); Film ist für Lyotard vielmehr das Bild, welches eine viel größere, unüberschaubare Menge von Bewegungen aussondert. Lyotard betont schon an diesem Punkt, dass die Modalitäten

8 Ähnliche Ideen zum Feuerwerk formuliert Theodor Adorno (1970, S. 49, 125–126), auf den sich Nagib ebenfalls kurz bezieht.

9 Siehe hierzu das erste Kapitel.

des Ausschlusses nicht a priori gegeben sind. Es geht immer auch anders: »Wenn man überhaupt keine Bewegung aussondert, dann akzeptiert man das Zufällige, das Unsaubere, das Unschärfe, das Falscheingestellte, Unklare, Schlechtkadrierte, Verwackelte, Schlechtabgezogene...« (ebd.).

Herausgeschnitten und weggelassen wird nach Lyotard all das, was eine stabile Ordnung der Bewegungen innerhalb der Bilder gefährdet. Dazu zählen Momenten der Unruhe oder der Irritation, die sich zu einer bedrohlichen »Intensität« verdichten können. Bewegungen, die dagegen eher harmlos erscheinen und deshalb zu filmischen Bildern geworden sind, werden dadurch weiter geordnet, dass sie einen filmischen Mehrwert ergeben. Einfache Bewegungen in ihrem natürlichen Umfeld sind für Lyotard noch undifferenziert: Sie sind »einfach so da«; sie stehen zunächst nur für sich selbst. Anders dagegen die Bewegungen im Film: Sie werden so angeordnet, dass sie immer »auf etwas anderes« (ebd., S. 86) verweisen. Bewegungen gehen immer aus anderen Bewegungen hervor, und verschwinden wieder, um anderen Bewegungen Platz zu machen. Diesen Vorgang identifiziert Lyotard mit der marxistischen Idee der Wertschöpfung: Ein Objekt erhält dadurch einen Wert, dass es sich tauschen lässt, also in Bewegung versetzt wird. Das eingetauschte Objekte verschwindet, aber ein Gegenwert (ein anderes Tauschobjekt desselben Werts, abstrakter: Geld) setzt sich an seine Stelle. Nach Marx ergibt sich daraus der Kreislauf aus Produktion und Konsumtion.

Lyotard sieht diesen Prozess auch im filmischen Bewegtbild am Werk. Er beschreibt aber nicht nur die konkrete Kadrierung und Filmaufnahme als Produktion. Vielmehr sei auch die Aufeinanderfolge von Bewegung auf Bewegung, von Einstellung auf Einstellung in einem Film »produktiv«, weil sie darauf ausgerichtet ist, ständig geordnete Anschlussbewegungen möglich zu machen. Produktion findet nach Lyotard also immer auch im Film selbst statt, als eine Art Produktion zweiter Stufe, die sich vor allem in der Montage realisiert (ebd., S. 86–87).

Diesen Modus einer innerfilmischen Produktion versteht Lyotard als einengende Hegemonie, die er in seinem Text scharf kritisiert. Was jede filmische Bewegung durch ihr Verschwinden hervorbringt, sei nämlich im Prinzip eine Rückkehr des Immergleichen, eine Stabilisierung und Verfestigung der bestehenden Ordnung. Die Wiederholungsschleifen würden letztendlich immer die Auflösung des Verschiedenen in einer harmonischen Einheit anstreben. Lyotard führt dazu auch Beispiele aus anderen Kunstgattungen an: Reime in der Lyrik, ausgewogene Proportionen in der Architektur, ausbalancierte Farben in Gemälden, die Auflösung von Dissonanz in der Musik (ebd., S. 89). Im klassischen Film finden sich solche Auflösungen, Lyotard zufolge, etwa in gängigen Versionen der narrativen Schließung am Ende eines Films. Klassische Spielfilme würden selbst dann noch in eine harmonische Auflösung einmünden, wenn es kein Happy End gibt (ebd., S. 88). In Abgrenzung dazu beschreibt Lyotard andere Bewegungen, die nicht in gleicher Weise »produktiv« auf eine Auflösung von Differenz hinarbeiten. Als Beispiel nennt er das Streichholz. Es gewinnt einen ökonomischen Wert, wenn sein Anreißen einen bestimmten Zweck erfüllt (einen Gasherd anzuzünden, um Kaffee zu kochen und danach zur Arbeit zu gehen usw.). Es kann aber auch angezündet werden, um die züngelnde Flamme um ihrer selbst willen zu beobachten: als Differenz, die unproduktiv und deshalb »unfruchtbar« bleibt, wie Lyotard in Anlehnung an Freuds »Lustprinzip« ausführt (ebd., S. 87).

Bewegungen im Film, die einen produktiven (Mehr-)Wert nach sich ziehen, sind Lyotard zufolge solche Bewegungen, die »wiedererkennbar« sind, d.h. von ihren Zuschauer*innen als etwas Bestimmtes identifiziert werden können. Filmische Inszenierung beschreibt Lyotard deshalb als ein Wechselspiel aus *Mise-en-scène* – etwas ins Bild setzen – und einer *Mise-hors-scène* – etwas außerhalb der Szene oder des Bildes setzen. Zum Prinzip des klassischen Kinos gehöre, eine Stellvertreterbeziehung zwischen den Bewegungen *im* Bild und ihren realen Pendants *außerhalb* des Bildes zu etablieren. Daraus folgt für Lyotard, dass auch der Bereich »außerhalb der Szene« noch einmal geteilt wird. Auch hier wird zwischen jenen Bewegungen unterschieden, die sich prinzipiell in einem Filmbild darstellen lassen, und jenen, die eine solche Darstellung nicht ohne weiteres zulassen. Der klassische Film reproduziert damit eine Differenzierung, die schon im Außerfilmischen zwischen zwei Elementen besteht: dasjenige, was sich in kapitalistische Wertschöpfungskreisläufe einordnen lässt, und dasjenige, was sich nicht in einen Wert übersetzen lässt und deshalb, so schlussfolgert Lyotard, im Film als »undarstellbar« gilt (ebd., S. 92–93).

Gegen die Allianz von Film und kapitalistischer Ökonomie bringt Lyotard den Underground- und Experimentalfilm in Stellung. Dort würden durch Praktiken einer gesteigerten »Immobilisierung« oder »Mobilisierung« jene Intensitäten freigesetzt, die als Gefährdung der geltenden Ordnung ansonsten aus filmischen Bildern ausgeschlossen würden. Lyotard nennt hierfür einmal stillgestellte, »lebendige Bilder« (in Form theatraler *tableaux vivants*), zum anderen abstrakte Filme, die alle sichtbaren Bewegungen vollständig auf die Ebene des (analogen) Trägermaterials verlagern (ebd., S. 94–98).

In seinem späteren Vortrag mildert Lyotard (1996) den scharfen Dualismus zwischen einem kommerziellen, hegemonialen Kino und einem ungeordneten *acinéma* etwas ab. In Anlehnung an Gilles Deleuze ist er nun bemüht, Momente des *acinéma* auch in einzelnen Szenen und Einstellungen von Filmen zu identifizieren, die Deleuze der Logik des Zeitbildes zuordnen würde.¹⁰ Lyotard nimmt bei seiner Revision auch den psychoanalytischen, an Freud und Lacan geschulten Argumentationsduktus des ersten *acinéma*-Entwurfs merklich zurück. Andere Probleme seines früheren Textes lässt er dagegen unkommentiert. Insbesondere sein Plädoyer für Experimentalfilm und Underground klingt, wie Lorenz Engell schon in den 1990er-Jahren schreibt, in der Rückschau wie ein »Romantizismus der siebziger Jahre, der angesichts der Lückenlosigkeit heutiger Verwertungssysteme und der zunehmenden Rigidität der Bildsprachen und Bewegungsschemata rührend utopisch wirkt« (1996, S. 130).

Trotzdem sind Lyotards Bemerkungen zum Ausschluss einer Kadrierung, zur Produktion des filmischen Bildes und zur *Mise-hors-scène* für eine Beschäftigung mit dem Making-of erhellend, weil sie dem Außen eines Films eine interessante, eigene Widerständigkeit zuweisen. Darin liegt ein wesentlicher Beitrag Lyotards zu Theorien des filmischen Außen. Dieses Außen ist bei Lyotard etwas, das sich tendenziell gegen eine Rückführung in den Innenbereich einer Inszenierung oder eines Filmbildes sperrt. Ein bestimmter Bereich des Außen ist anschlussfähig an (filmische) Inszenierungen, aber

10 Lyotard bezieht sich in dem Vortrag vor allem auf André Bazins und Deleuzes Lektüre des italienischen Neorealismus, speziell auf Momente einer deskriptiven Zeit und vorübergehender narrativer Stillstellung.

es gibt auch einen Bereich, der sich nicht so leicht in geregelte Austauschbeziehungen bringen lässt, weil er Wiederholungsschleifen und gängige Repräsentationsprozesse unterbricht.

Es fällt auf, dass Lyotard die Denkfigur des Ausschlusses dabei nur zu Beginn des Textes mit konkreten filmischen Praktiken verbindet. So erwähnt er überflüssiges Filmmaterial, das im Schnitt von den weiterzuverwendenden Aufnahmen abgetrennt wird, oder die Rohaufnahmen vom Set, die nur probeweise entwickelt werden, aber nicht im schlussendlichen Film auftauchen. Lyotard kokettiert am Anfang seines Textes damit, welchen Stellenwert solche Phänomene in seinem *acinéma* einnehmen könnten. Er schreibt:

Wir fordern nicht ein *cinéma brut*, wie Jean Dubuffet eine *art brut* fordert. Wir gründen keinen Verein zum Schutze der *rushes* und zur Rehabilitierung des Verschnitts. Obwohl... Wir beobachten nur, daß der Bruch herausgeschnitten wird, weil er eine Unverträglichkeit darstellt. Es geht also bei seiner Eliminierung darum, sowohl eine Ordnung des Ganzen (der Aufnahme und/oder der Sequenz und/oder des Films) zu schützen als auch die Intensität zu unterbinden, die von diesem Bruch transportiert wird. (2010, S. 86)

Unmittelbar danach ist Lyotard bereits bei der Idee des klassischen Kinos als feste Ordnung von Bewegung angelangt. Die Möglichkeit, eine Theorie des *acinéma* ausgehend von Praktiken des Ausschließens, Bereinigens und Wegschneidens im Prozess der Filmherstellung zu entwickeln, nutzt er nicht (trotz der argumentativen Hintertür, die das »obwohl« halboffen lässt).¹¹ Lyotard denkt *acinéma* demnach nicht ausgehend von medialen Operationen, sondern verwendet es schlussendlich als ästhetische Kategorie, um spezielle filmische *Werke* (bzw. die Möglichkeit dieser Werke) zu beschreiben.

Was hätte Lyotard also zum Making-of zu sagen? Das Making-of, wie ich es in dieser Studie verstehe, baut auf dem *hors-cadre* auf. Das *hors-cadre* selbst ist eine mediale Form des Ausschließens, paradigmatisch (aber nicht ausschließlich!) verkörpert im Akt der Kadrierung, die ein filmisches Bewegtbild von einem realen Außenbereich der filmenden Kamera unterscheidet. Das Making-of greift auf Ausschlüsse dieses *hors-cadre* zurück und setzt sie wieder in ein filmisches Bild. Das würde es für Lyotard aber noch nicht zum *acinéma* machen. Im Gegenteil würde er einige Formen des Making-of, vor allem solche, die von der Filmindustrie zu Marketing- und Reklamezwecken eingesetzt werden, zu jenem Komplex des hegemonialen Kinos dazurechnen, gegen den er mit Verve in seinem Text anschreibt. Schließlich wird auch in diesen Making-ofs eine Form der Verwertung betrieben: Nur solche Herstellungsvorgänge werden ins Bild geholt, die klar identifizierbare Anschlüsse an den jeweiligen Referenzfilm anbieten. Produktion wird damit, in Lyotards Worten, erneut ›produktiv‹ gemacht.

11 Im Übrigen scheint auch der Vergleich mit *art brut* eher schief: Jean Dubuffets Idee einer Laienkunst von diskriminierten Randgruppen ist im Verhältnis zum System der akademischen Kunst nicht dasselbe wie das Verhältnis von filmischen Rohaufnahmen zu den Einstellungen eines fertigen Films. Das Verhältnis zwischen *art brut* und Kunst ist ein institutionelles, das Verhältnis zwischen Rohaufnahmen und fertigen Filmeinstellungen dagegen ein produktionsästhetisches.

Allerdings muss ein Making-of nicht zwangsläufig eine enge Anbindung zwischen den Bildern eines Referenzfilms und ihrem hors-cadre herstellen. Auch eine umgekehrte Stoßrichtung ist denkbar, wenn ein Making-of gerade die Bereiche fokussiert, in denen sich das hors-cadre immer weiter vom Filmbild entfernt. In dieser Perspektive kann es tatsächlich eine Dimension des *acinéma* im Making-of geben, die in eine Zone des »Unverträglichen« führt, wie Lyotard es nennt. Es handelt sich um einen Außenbereich, in dem zunehmend unklar wird, ob noch Produktionsaktivitäten stattfinden, auf was diese Aktivitäten eigentlich bezogen sind, und in welchem Verhältnis sie zum werdenden Film stehen.

Ein solches Making-of würde gerade das fokussieren, was im Außen der Produktion für gewöhnlich widerständig und deshalb »undarstellbar« bleibt. Denn auch ein Making-of nimmt im hors-cadre eine Ausgrenzung vor, wie sie Lyotard als weitere Teilung des Bereichs *hors-scène* identifiziert. Ein Making-of ist nämlich immer mit dem Problem konfrontiert, dass das hors-cadre im Außen eines Filmbildes prinzipiell unendlich weitergeht. Anders als das kadrierte Filmbild ist das hors-cadre selbst ungerahmt. Wenn ein Making-of das hors-cadre also, in Lyotards Formulierung, erneut in eine filmische »Szene« setzt, bedeutet dies umgekehrt, dass es einen Teil des hors-cadre notwendigerweise in ein »außerhalb der Szene« verweist. Die *Mise-en-scène* des Making-of zieht immer eine *Mise-hors-scène* anderer Bereiche des hors-cadre nach sich. Mit dieser Grenzziehung markiert das Making-of im hors-cadre also ein weiteres Außerhalb, gewissermaßen ein noch radikaleres »Außen im Außen«. ¹²

Häufig hängt diese Zweiteilung des hors-cadre mit den Bereichen des Profilmischen und des Afilmischen nach Souriau (2020) zusammen. Der Übergang zwischen der Szene im hors-cadre und dem Außen dieser Szene entspricht der Schwelle, an der das Profilmische in eine allgemeine, afilmische Wirklichkeit überzugehen beginnt. Hier ist nicht mehr eindeutig, was Filmproduktion noch ist bzw. schon nicht mehr ist, und was lediglich zur »realen, gewöhnlichen Welt [gehört], die unabhängig vom Film existiert, der Welt, in der Sie und ich tagtäglich leben und die bereits da war, bevor es Filme gab« (ebd., S. 56).

An diesem Punkt ist eine kurze Präzisierung der Bezugnahme des Making-of auf profilmische und afilmische Wirklichkeitsebenen angebracht, weil Souriau und auch Lyotard eine Form wie das Making-of in ihren Begriffsgebäuden nicht mitdenken. Ein Making-of betrachtet Profilmisches und Afilmisches in Bezug auf einen *anderen*, nämlich den jeweils entstehenden Film. Diese Konstellation kommt bei Souriau nicht vor, weil er nur die Wirklichkeitsschichtungen eines *einzelnen* Films ausdifferenziert. Er diskutiert nicht, inwiefern diese unterschiedlichen ontologischen Ebenen selbst zu Gegenständen eines zweiten, dokumentarischen Films werden können. Dementsprechend begreift Souriau das Afilmische als etwas grundsätzlich und kategorisch Außerfilmisches, das per se nicht in einer filmischen Darstellung existieren kann. Warren Buckland bringt dieses Innen/Außen-Verhältnis mit dem Modell des Behälters prägnant auf den Punkt:

12 Damit ist nicht das eigene hors-cadre gemeint, das auch ein Making-of-Film notwendigerweise hervorbringt. Der entscheidende Punkt ist hier, dass auch ein Making-of das hors-cadre des Referenzfilms niemals in Gänze abbilden kann, weil dieses hors-cadre selbst keine festen, äußeren Grenzen hat.

»The afilmic exists *outside* the realm of the cinema, whereas the profilmic exists *inside*« (2000, S. 47, Herv. FH). Das Afilmische wäre in dieser Vorstellung ein großer Kreis, der einen kleineren Kreis, nämlich das Profilmische enthält, mit dem ein Innen des »filmischen Universums« beginnt.

Wenn ein Ausschnitt der afilmischen Welt von einer Kamera erfasst wird, tritt sie nach Souriau automatisch in den Bereich des Profilmischen ein. Insofern kann ein Film niemals das Afilmische, immer nur Profilmisches abbilden. Das hat Folgen, etwa für Theorien des Dokumentarfilms, die das Dokumentarische primär als Lektüreeffekt begreifen. Eine dokumentarische Lektüre würde im Anschluss an Souriau bedeuten, dass Zuschauer*innen die profilmischen Wirklichkeitsausschnitte eines Films permanent auf eine übergeordnete, afilmische Wirklichkeit beziehen. Frank Kessler (1998, S. 71–73) beschreibt diesen Vorgang beispielhaft, wenn er darstellt, wie das Afilmische als Vergleichshorizont in einem »dokumentarisierenden« Rezeptionsvollzug der Zuschauer*innen mitläuft.

Ein Making-of stellt hier jedoch einen besonderen Fall dar: Es beobachtet mit seinen Bildern das Profilmische *eines anderen Films*. Was aus Souriaus Vokabular für das Making-of deshalb vor allem gewonnen werden kann, ist die Idee, Profilmisches und Afilmisches als ineinandergreifende *Räume* zu verstehen. Das Making-of dokumentiert das Profilmische als räumliche Ausdehnung, die einen Teilbereich innerhalb einer größeren, afilmischen Welt absteckt. Buckland macht diese Verschachtelung mit seiner Behälter-Metapher anschaulich. Die räumliche Ausdehnung des Profilmischen geht irgendwann in Bereiche über, in denen die eigentliche Qualität des Profilmischen, also eine klare Ausrichtung auf die Herstellung eines Films, zunehmend unklar wird. Hier beginnt für das Making-of tatsächlich ein Raum der *afilmischen Wirklichkeit des Referenzfilms*. Das Afilmische kann auf diese Weise ebenfalls als ein ausgedehnter Raum betrachtet werden, der seinerseits kein direktes Außen mehr kennt.

Damit zurück zu Lyotard: Ein Making-of kann Randzonen und Übergangsbereiche des Profilmischen darstellen. Es vermag es prinzipiell – so meine These –, seinen eigenen Darstellungsradius im hors-cadre radikal auszuweiten. Es kann aufzeigen, wo ein klassischer Raum des Profilmischen in eine allgemeine, afilmische Wirklichkeit überzugehen beginnt. Dadurch kann das Making-of etwas ins Bild holen, das für gewöhnlich jenseits des Profilmischen situiert wäre. Dazu zählen z. B. Ruhepausen und Wartezeiten, das räumliche und soziale Umfeld der Drehorte oder der private Alltag der Beteiligten. Wenn ein Making-of solche Situationen oder Handlungen dokumentiert, weitet es Produktion effektiv aus: auf einen Bereich »outside the realm of cinema«, wie es Buckland formuliert.

Es bietet sich an, an diesem Punkt noch einmal auf THIS IS NOT A FILM zurückzukommen, weil der Film diese Dynamik sehr gut veranschaulicht. Im innersten Kreis des konzentrischen Raummodells, das THIS IS NOT A FILM laut Strohmaier entwickelt, ist Panahi mit einer sehr konkreten Grenzziehung beschäftigt. Mit Klebeband markiert er auf dem Teppich seines Wohnzimmers die Umrise eines Zimmers, in dem sein geplanter, nun nicht mehr realisierter Film gespielt hätte. Panahi erzeugt sozusagen einen profilmischen Raum, in dem alles, was er tut und was Mirtahmasb filmt, auf das verhinderte Filmprojekt ausgerichtet ist. Mit der Eingrenzung dieses Quasi-Produktionsraums ist

auch ein Außer-Szene-Setzen verbunden: Im Rest der Wohnung wird der geplante Film *nicht* nachgestellt.

Das Abkleben des Wohnzimmerteppichs gibt also eine klare Gliederung innerhalb der Wohnung vor. Doch Panahi und Mirtahmasb bewegen sich immer wieder zwischen den abgetrennten Raumbereichen hin und her. Zum einen lassen sich einige Aktivitäten nicht klar dem inneren Produktionsraum und seinem äußeren Umfeld zuordnen. Ein Beispiel wäre Panahi, der den Filmausschnitt des gipsabwerfenden Mädchens auf seinem Flachbildfernseher zeigt. Es handelt sich um eine allegorische Vorwegnahme des uneigentlichen, nachgestellten Filmemachens, die als solche aber nicht im abgeklebten Raum verortet ist. Zum anderen überschreitet auch der filmende Mirtahmasb mehrmals die Grenzziehungen in Panahis Wohnung. Seine Aufnahmen sind nicht immer klar dem Making-of des geplanten Films im Wohnzimmer oder dem rahmenden ›Videotagebuch‹ von Panahis Tagesablauf zuzuordnen. In *THIS IS NOT A FILM* fließen Profilmisches und Afilmisches in Bezug auf das verhinderte Filmprojekt organisch ineinander.

Dieses Umspielen der Grenze zwischen Profilmischem und Afilmischem schließt deutlich an vergleichbare Konstellationen in den Filmen Abbas Kiarostamis an, dem Panahi in den 1990er-Jahren assistiert hatte. Zentral ist hier *NEMA-YE NAZDIK (CLOSE-UP, 1990)*. Der Film basiert auf einer tatsächlichen Begebenheit: Ein junger Mann gab sich gegenüber einer wohlhabenden Familie als der berühmte Regisseur Mohsen Makhmalbaf aus, behauptete, mit ihnen einen Film drehen zu wollen und verschaffte sich auf diese Weise Zugang zu ihrem Haus. Kiarostami rekonstruiert in *CLOSE-UP* diesen Fall, indem er dokumentarische Aufnahmen der realen Personen mit fiktionalisierten Spielszenen mischt. Damit entwirft er, so Oliver Fahle (2014, S. 54–56), eine komplexe filmische Anordnung, in der das Afilmische – die uneinholbare äußere Wirklichkeit –, eine Zwischenebene des »Vorfilmischen« – ein autonomer, weil auch ohne den Dokumentarfilm existierender Bereich des Afilmischen, der sich aber dokumentarfilmisch abbilden lässt –, sowie das Profilmische als das eigens für den Film hergerichtete Vorfilmische beständig ineinandergleiten und zur Ununterscheidbarkeit zusammenlaufen.

Panahi greift diese Grenzverwischungen auf und überträgt sie – das wäre ein Unterschied zu Kiarostami – auf die reale, räumliche Aufgliederung seiner Wohnung. Er kombiniert sie mit der Form des Making-of und der Idee des geplanten Films, der in der Wohnung sowohl ›gemacht‹ als auch ›nicht gemacht‹ wird. Mithilfe des abgeklebten Raums bleibt ein verhinderter, nicht im herkömmlichen Sinne realisierter Film erkennbar, aber das ›Machen‹ dieses Nicht-Film wird mit unscheinbaren Alltagshandlungen durchmischt, die nicht direkt auf diesen Film bezogen sind. Die Grenze zwischen »Kunst und Leben«, die Nagib in *THIS IS NOT A FILM* aufgehoben sieht, ist also auch eine aufgehobene Grenze zwischen einem profilmischen und einem afilmischen Raum. Panahi wird es durch diese Grenzverwischung möglich, sein Berufsverbot zu befolgen und es gleichzeitig zu unterlaufen.¹³ *THIS IS NOT A FILM* bleibt damit, in Lyotards Begriffen,

13 Griffith bringt diesen Protest mit dem iranischen Regisseur Bahram Bayzai auf die Formel »Saying things without appearing to have said them« (2015). Übertragen auf Panahi hieße das: ›Making a film without appearing to have made one‹.

als Making-of »unproduktiv«, weil sich aus den dokumentierten Anstrengungen keine umfassende »Darstellung« des geplanten Films ergibt.

Brown und Nagib beziehen sich in ihren Interpretationen von *THIS IS NOT A FILM* ebenfalls stark auf Lyotards *acinéma*-Begriff. Dabei nehmen sie leichte Akzentverschiebungen und Aktualisierungen vor, die sie mit dem Etikett *non-cinema* versehen. Brown (2018, S. 1–14) versteht darunter vor allem minoritäre, vernachlässigte Formen des Kinos. Dazu rechnet er Filme aus dem Globalen Süden, aber auch verschiedene Spielarten digitaler Bewegtbilder. Gerade das Digitale macht in seinen Augen auf die Bedeutung des *non-cinema* aufmerksam. *Non-cinema* bringe besonders solche Bilder zur Geltung, die im kapitalistischen Mediensystem des Films mitlaufen, aber systematisch invisibilisiert werden.

Nagib verwendet den Ausdruck *non-cinema* dagegen als Komponente einer neuen filmischen Realismustheorie. »Nicht-Kino« oder »Nicht-Film« meint für sie: »works which, throughout film history and geography, have overflowed the boundaries of the medium in order to merge with other artforms of life itself, resulting in transformative politics« (2020, S. 66). Diese Selbstüberschreitung sieht Nagib in *THIS IS NOT A FILM* am Werk, aber auch in anderen Beispielen, die ein Ausuferndes des Mediums Film gerade an Situationen und Vorgängen von Filmproduktion festmachen. Nagib betont deshalb, dass digitales Filmemachen trotz seiner nachträglichen Postproduktionsmöglichkeiten keineswegs dazu führt, dass Dreharbeiten an einem konkreten, physischen Ort ihre praktische und theoretische Relevanz einbüßen. Digitale Filmaufnahmetechnik unterstreicht ihrer Ansicht nach, dass der Erfahrungsraum Filmproduktion, die Aufzeichnung eines bewegten Bildes an einem realen Ort, nach wie vor in hohem Maße für realistische Filmästhetiken berücksichtigt werden muss (ebd., S. 19–30). Hier, im Profilmischen, kann das Über-die-Ufer-treten des Filmischen, sein Verschmelzen mit anderen Künsten und mit der Lebenswirklichkeit der Beteiligten, besonders gut beobachtet werden.

Mit Browns und Nagibs Entwürfen eines *non-cinema* kann die Verbindung zwischen *acinéma* und Making-of praktikabel zusammengefasst werden. Making-ofs spielen dann mit Dimensionen des *acinéma*, wenn sie die äußeren Ränder von Filmproduktion in den Blick nehmen: eine Zone, wo Profilmisches und Afilmisches ineinander überzugehen beginnen. In solchen Fällen weitet ein Making-of das Filmische, in Browns Begriffen, nachdrücklich in einen Bereich des *non-cinema* aus. Es produziert Bilder, die in die üblichen Produktionsikonografien nicht hineinpassen, weil sie dafür zu sperrig, zu unklar oder zu widersprüchlich wirken. Solche Bilder können gerade über digitale Praktiken – Mir-tahmasb filmt mit einer Videokamera, Panahi mit seinem Smartphone – zur Darstellung gelangen. Die dabei entstehenden Bilder dokumentieren aber nicht nur die Randbereiche von Filmproduktion, sondern verorten sich selbst an den Rändern hegemonialer Filmästhetiken. Nagib betont, dass diese Bilder vor allem Grenzverwischungen zwischen Film und Alltagswirklichkeit hervorbringen. Solche Verunklarungen sind in ihren Augen besonders gut in Produktionssituationen zu beobachten.

Beim *acinéma* im Making-of geht also es darum, eine Ebene des *non-cinema* bzw. des Nicht-Filmischen freizulegen – eine Produktionsumgebung, die einen Bereich berührt, der nicht mehr klar zum profilmischen Raum eines Films gehört. Auf dem Spiel stehen damit die Grundverhältnisse im Außen eines Films: seine Aufgliederung in zwei Berei-

che, die Frage, wo eine Grenzlinie verläuft, was eine solche Grenzziehung möglich macht oder erschwert. Bevor ich auf weitere Elemente des *acinéma* in zeitgenössischen Making-of-Ästhetiken zu sprechen komme, möchte ich das Spiel mit der Grenze zwischen dem Profilmischen und dem Afilmischen noch an einem weiteren, historischen Beispiel veranschaulichen. Ein experimenteller Film, gedreht im Jahr 1968, dokumentiert eine Produktionsanordnung, die ganz auf eine solche Grenze zu verzichten versucht.

Exkurs 4: Making-of, 1968

William Greaves versammelt eine professionelle Filmcrew und einige Schauspieler*innen im Central Park. Sie sollen an dem Langfilmdebüt des 42-Jährigen mitwirken, der bislang vor allem als Produzent von TV-Dokumentarfilmen in Erscheinung getreten war und seit kurzem das TV-Magazin *Black Journal* moderiert. Greaves möchte zunächst einen *screen test* zwischen zwei streitenden Eheleuten drehen. Alice wirft ihrem Mann Freddie eine homosexuelle Affäre vor, er streitet alles ab. Aus dieser Ausgangssituation – Crew und Schauspieler*innen im Park, Regisseur Greaves, Testszenen – entstand der Film *SYMBIOPSYCHOTAXIPLASM: TAKE ONE*, gedreht im August 1968, uraufgeführt 1972 in Cannes, anschließend von der Bildfläche verschwunden und erst 1991 für eine Greaves-Retrospektive wiederentdeckt (San Filippo 2001).

SYMBIOPSYCHOTAXIPLASM: TAKE ONE beginnt mit den streitenden Eheleuten. Die Szene wird zunächst nach den Standards des Continuity Editings in mehrere Einstellungen zerlegt: eine einführende Totale, gefolgt von näheren Einstellungsgrößen im Schuss-Gegenschuss-Wechsel. Plötzlich sind zwei andere Schauspieler*innen als Alice und Freddie zu sehen. Der Dialog wiederholt sich. Statt eines Schuss-Gegenschuss-Wechsels stehen die Aufnahmen nun als verkleinerte Bildfenster in einem ansonsten schwarzen Kader, quasi wie in einem Splitscreen, nebeneinander. Es folgt aber keine Szene mit einem dritten Pärchen. Stattdessen: Aufnahmen von Greaves im Kreis seiner Crew, um sie herum das sommerliche Treiben im Park, dazu eingeblendete Filmcredits und Musik von Miles Davis.

Nach der Prolog-Sequenz ist Greaves wieder selbst im Bild, die 16mm-Kamera auf der Schulter und gerade dabei, seinem Team ihre Positionen für die nächsten Takes zu erklären. Er möchte den Streit nun folgendermaßen drehen: Er selbst filmt die Schauspieler*innen; ein zweiter Kameramann soll ihn filmen, wie er die Schauspieler*innen filmt; ein dritter wird schließlich angewiesen, »the whole thing« zu filmen, die Gesamtsituation im Park. Als die Schauspieler*innen »auf Anfang« gehen, die Tonleute improvisierte Klappen schlagen und Greaves »Action!« ruft, wechselt die Szene in eine Bildanordnung, die Franklin Cason Jr. und Tsitsi Jaji in ihrer Lektüre des Films als »Triptychon« (2014, S. 581–582) bezeichnen. Die gleichzeitig laufenden Aufnahmen der drei Kameras stehen nebeneinander in einer Reihe, umrahmt von einem Schwarzkader. Das linke Bild entspricht der Aufnahme von Greaves' eigener Kamera. Im Bild ganz rechts ist ab und zu

Greaves mit Schulterkamera neben den Schauspieler*innen zu sehen. Das mittlere Bild zeigt die gesamte Gruppe als Traube um die beiden Schauspieler*innen (Abb. 37).¹⁴

Abb. 37: Der Triptychon-Splitscreen in *SYMBIOPSYCHOTAXIPLASM: TAKE ONE*.



Quelle: *SYMBIOPSYCHOTAXIPLASM: TAKE ONE*, DVD, Still.

Der Clou an diesem Arrangement im Central Park ist, dass der angeblich geplante Spielfilm nie über den Status der Testszene hinauskommt. Immer und immer wieder lässt Greaves denselben Probedialog wiederholen. Worum es in dem Spielfilm mit dem Arbeitstitel *OVER THE CLIFF* gehen soll, bleibt allen Beteiligten unklar. Auf die Frage eines Polizisten bei der Kontrolle der Drehgenehmigung, was im Park denn eigentlich gefilmt werden soll, kann Aufnahmeleiter Bob Rosen keine Antwort geben. Hilfesuchend blickt er zu Greaves, der *OVER THE CLIFF* ausweichend als »a feature-length ›we don't know« bezeichnet (TC 00:13:55). Mehr Informationen erhalten auch die Schauspieler*innen nicht, die sich verzweifelt bemühen, aus den stereotypen Drehbuchsätzen irgendeine tiefere Figurencharakterisierung zu entwickeln.

Schließlich wird es der Crew zu bunt. Sie treffen sich in einem Schneiderraum, um über den Sinn der wiederholten Testaufnahmen und Greaves' scheinbare Inkompetenz als Regisseur zu diskutieren (TC 00:18:50-00:26:03). Das konspirative Treffen findet unmittelbar nach der ersten Triptychon-Sequenz statt, später im Film folgen zwei weitere Diskussionen.¹⁵ Irgendwann dämmert es der Crew, dass die dokumentierten Dreharbei-

14 Einige Kommentator*innen sprechen fälschlicherweise von vier Kameras (San Filippo 2001, S. 218). Tatsächlich sind es laut Film – inklusive Greaves' eigener – nur drei.

15 Nur anhand des Films lässt sich nicht verifizieren, ob die Crewtreffen inszeniert sind oder nicht. Akiva Gottlieb (2013, S. 179–180) weist darauf hin, dass niemand der Beteiligten im Nachgang den ungestellten Charakter der dokumentarischen Aufnahmen in Zweifel zog. Bob Rosen behauptete

ten den eigentlichen Film darstellen sollen. Auf dem Rasen des Central Parks kommt es zur offenen Aussprache. Greaves gibt zu, dass er eine »Palastrevolte« anstacheln wollte, weil er die Rolle des Regisseurs mit absoluter kreativer Kontrolle als nicht mehr zeitgemäß empfindet. Vor dem Hintergrund der Studierendenproteste und Streiks in den USA und Europa gelte es, alternative, nicht hierarchische und gemeinschaftliche Formen des Filmemachens zu entwickeln (TC 00:56:30-01:00:55).¹⁶

Der Central Park macht, in Greaves eigenen Worten, eine besondere »production experience« möglich. Dieser Produktionserfahrung liegt auch eine eigene »Produktionstheorie« (Cason Jr./Jaji 2014, S. 575) zugrunde, die Greaves (1995) in einer Konzeptskizze festhielt. Er entwirft Filmemachen darin als eine Gemeinschaftsaktivität, umgesetzt und getragen von einem sozialen Gefüge, das nicht klar eingegrenzt ist und an seinen Rändern immer durchlässig bleibt. Das erklärt auch den sperrigen Filmtitel. Greaves übernahm den Ausdruck *Symbiotaxiplasm* von Arthur Bentley. Der Sozialphilosoph beschreibt mit dem Begriff die Gesamtheit aller momentanen Ereignisse in einem Milieu, die auf Menschen einwirken und umgekehrt von Menschen affiziert werden. Greaves fügte noch *psycho* hinzu: zum einem, um eine psychologische Dimension dieser Wechselwirkungen zu betonen, wozu ihn Jacob Levy Morenos *Psychodrama*-Rollenspiel inspiriert hatte, zum anderen, weil er in den 1950er-Jahren eine Ausbildung am berühmten Actors' Studio durchlaufen hatte und die Testaufnahmen wie eine Method-Acting-Übung anlegte.¹⁷

Diese Einflüsse und Interessen bringen Dreharbeiten hervor, die in besonderer Weise für spontane Einflüsse aus der afilmischen Wirklichkeit des Central Parks offenbleiben. Potenziell kann alles im Umfeld des Teams von den drei Kameras aufgenommen, kann Teil der Produktion und damit Teil des entstehenden Films werden. Das wird in mehreren Situationen deutlich: Wenn Greaves die beiden Kameraleute einweist, ermuntert er sie, auch andere Parkbesucher*innen zu filmen, wenn sie zufällig an den Dreharbeiten vorbeilaufen. Wenig später bittet Greaves eine Gruppe schaulustiger Teenager um einigen Abstand zu seiner Crew, holt sie durch die Unterredung aber gleichzeitig in den entstehenden Film hinein. Der berittene Polizist, der sich von Bob Rosen die Drehgenehmigung zeigen lässt, wird ebenso in den Film integriert wie der Obdachlose Victor, der in der Schlusszene auf die Dreharbeiten aufmerksam wird und die Crew in ein Gespräch verwickelt.

Die Splitscreen-Szenen mit drei parallelaufenden Aufnahmen lassen sich deshalb auch als Allegorie der ständig weiter ausufernden Produktionsumgebung von SYMBIOPSYCHOTAXIPLASM: TAKE ONE verstehen. Schon die erste Triptychon-Szene offenbart, dass die Fokussierungen der drei Kameras auf die Schauspieler*innen, auf die mitlaufende Crew und auf die Gesamtsituation im Park in der Praxis kaum durchzuhalten ist.

steif und fest, die Crew hätte spontan über die Dreharbeiten diskutiert, Greaves hätte nichts von den Treffen gewusst, und der Film in seiner letztendlichen Form sei nur der Crew zu verdanken, die Greaves die Aufnahmen am Schluss ausgehändigt habe.

16 Eine reale Palastrevolte hatte kurz zuvor auch beim *Black Journal* stattgefunden. Die afroamerikanischen Mitarbeiter*innen wollten durchsetzen, dass das Journal eine schwarze Chefredaktion bekam. Der Sender gab nach und machte Greaves, bislang nur Moderator, zum hauptverantwortlichen Produzenten (Bourne 2021 [1989], S. 231–242).

17 Zum Einfluss des Method-Acting auf Greaves siehe Kinney (2021).

Was die drei aufgereihten Aufnahmen vor allem deutlich machen, ist die Durchlässigkeit solcher Festlegungen. Schauspieler*innen und Crew bewegen sich wie eine amorphe Menge durch alle Aufnahmen, kommen mal hier, mal dort ins Bild, sodass im Grunde alle drei Aufnahmen ständig »the whole thing« zeigen: das Drehen im Park als halb kontrolliertes, halb unkontrolliertes Happening. Die drei Kameras können innerhalb des Geschehens keine drei sauber voneinander getrennten Zonen kadrieren. Und das sollen sie vermutlich auch nicht – schließlich hätte Greaves die Choreografie mit seinem Team auch so proben können, dass eine Aufnahme wirklich nur die Schauspieler*innen, eine zweite die Schauspieler*innen plus Team und eine dritte die Gesamtsituation aus einiger Entfernung gezeigt hätte.

SYMBIOPSYCHOTAXIPLASM: TAKE ONE entwickelt also eine experimentelle Produktionsanordnung, bei der es nicht möglich ist, Produktion in einen stabilen (Bild-)Rahmen zu setzen – und das, was gefilmt werden soll, in einen weiteren. Es ist nicht klar, wo hier der cadre anzusetzen wäre und wo das hors-cadre beginnt. Für die Kameras gilt in dieser Umgebung dasselbe wie für den Ton: Es gibt keine im Vorhinein feststehende Rahmung (Chion 2017, S. 76–78); alles kann potenziell gefilmt werden, genauso wie auch die Tonbandgeräte potenziell alles aufzeichnen: »the whole thing«, der Dialog plus die Crew und die Umgebungsgeräusche im Park.

Neben der dokumentierten Entstehung einer schier endlosen Testszene wäre gerade diese Idee eines nach außen hin offenen, nicht restlos kontrollierten Produktionsumfeldes der eigene Beitrag von SYMBIOPSYCHOTAXIPLASM: TAKE ONE zum selbstreflexiven, modernen Kino der 1960er- und frühen 1970er-Jahre. Anders als etwa bei Godard findet die Thematisierung filmischer Herstellungsverfahren bei Greaves nicht in stilisierten, verflachten Bildern und in abstrakten Innenräumen statt, sondern draußen, im Freien, als eine soziale Beobachtung, die Elemente des Method-Acting sowie des *cinéma vérité* mitführt. Greaves fusioniert diesen dokumentarischen Ansatz mit formalen Experimenten zwischen Film und Theater (*screen test*) und der Gegenkultur der 1960er-Jahre (Dreharbeiten als Happening im Park) zu einem, wie Paul Arthur schreibt, filmhistorisch einmaligen »Meta-Making-of« (2004, S. 42; 2005, S. 128–131).

Kamerapersonen

Lytards *Mise-hors-scène* bringt eine Teilung im hors-cadre auf einen Begriff. Im hors-cadre, also im realen Außenbereich einer filmischen Einstellung, kann unterschieden werden zwischen dem, was zum Profilmischen des entstehenden Films gehört, und dem, was aus der Perspektive des entstehenden Films als Teil des Afilmischen bestimmt werden kann. Viele Making-ofs verweisen den Bereich des Afilmischen erneut in ein Außen, wenn sie sich bemühen, profilmische Vorgänge im hors-cadre in eine filmische Szene zu setzen. Wenn Making-ofs dagegen auch Grenzen oder Übergangszonen zwischen dem Profilmischen und dem Afilmischen eines Referenzfilms fokussieren, dann verbinden sie Produktion mit einer Ästhetik des Nicht-Filmischen.

Lytard erwähnt am Anfang seines ersten *acinéma*-Essays weitere Bildformen, die möglicherweise als *acinéma* gelten können. Dazu zählen Testaufnahmen, weggeschnittene Teilstücke eines Takes oder Filmmaterial, das nur zur Probe entwickelt wurde. Lyo-

tard geht auf diese Bildformen nicht weiter ein, obwohl auch sie das Ergebnis einer *Mise-hors-scène* sind: Sie werden herausgeschnitten, weggelassen, nicht weiterverwendet. In der gegenwärtigen Medienkultur lässt sich ein wachsendes Interesse an solchen Bildbeständen beobachten, die während der Herstellung eines Films anfallen, aber irgendwann aus dem entstehenden Film entfernt bzw. nicht weiterverwendet werden. Nach Nicholas Rombes gehören solche Bilder zu einer allgemeinen »aesthetic of the remainder« (2009, S. 92), also einer »Ästhetik des Übriggebliebenen«, die sich gerade in einer Zeit entwickelt, in der so viel gefilmt und aufgezeichnet wird wie nie zuvor. Rombes betrachtet die Medienkultur des 21. Jahrhunderts deshalb als eine Landschaft, die von allerlei audiovisuellen Restbeständen übersät ist.

Werden diese Bewegtbild-Überbleibsel filmisch neu bearbeitet, geschieht dies häufig mit einer dezidiert dokumentarischen Agenda.¹⁸ Der Film *CAMERAPERSON* (2016, Kirsten Johnson) führt eine besondere Variante dieser Neubearbeitung vor. Seine Macher*innen erproben mit existierendem Filmmaterial drei markante Umstellungen: erstens auf der Ebene der Montage, zweitens bei der Logik der Bildaufnahme, drittens bei den Bewegtbildern selbst.

CAMERAPERSON präsentiert sich auf den ersten Blick wie eine ausschnittshaften Werkchau. Die Kamerafrau Kirsten Johnson schnitt gemeinsam mit ihrem Editor Nels Bangerter Aufnahmen für 24 unterschiedliche Dokumentarfilmprojekte, an denen sie zwischen 2002 und 2016 mitgewirkt hatte, zu einer neuen Kompilation zusammen. Johnsons Portfolio enthält einige bekannte Titel, darunter *FAHRENHEIT 9/11* (2004, Michael Moore), *LIONESS* (2008, Meg McLagan/Daria Sommers) oder *THE OATH* (2010) und *CITIZEN FOUR* (2014) von Laura Poitras, aber auch weniger bekannte Fernsehfilme. Johnsons älteste Arbeit ist ein Dokumentarfilm über Jacques Derrida (2002, Amy Ziering/Kirby Dick), der erste Film, den sie nach ihrem Studium als hauptverantwortliche Kamerafrau begleitete (Johnson/Lichtenfels 2020, S. 124).

Die 24 Filme verteilen sich auf vier Kontinente (Nord- und Südamerika, Europa, Asien und Afrika) und insgesamt elf verschiedene Länder. Die Ausschnitte aus diesen Filmen sind in *CAMERAPERSON* jedoch nicht geografisch oder chronologisch geordnet. *CAMERAPERSON* beginnt in Bosnien, springt unvermittelt ins Nodaway County, Missouri, von dort nach Brooklyn, weiter nach Kano in Nigeria, wieder nach Bosnien usw. Die einzelnen Stationen dauern selten länger als fünf Minuten. Johnson blendet zu Beginn einer Sequenz meistens nur den Ort und das Land ein, nicht aber die Namen der dazugehörigen Dokumentarfilme. Das verbindende Element ist sie selbst, die alle Aufnahmen gedreht hat. *CAMERAPERSON* ist aber kein *demo reel*, das beeindruckende und schwer zu realisierende Einstellungen aneinanderreicht, um Johnsons Können als Kamerafrau unter Beweis zu stellen. Der Fokus ist ein anderer, wie eine schlichte Texteinblendung vor der ersten Einstellung ankündigt: »I originally shot the following footage for other films, but here I ask you to see it as my memoir. These are the images that have marked me and leave me wondering still.«

CAMERAPERSON verbindet demnach die Form eines »reinen Kompilationsfilms«, der existierendes Bildmaterial ohne zusätzliche Erklärungen neu anordnet (Beattie 2004,

18 Ähnliches lässt sich gegenwärtig auch in anderen Kunstsparten beobachten, sobald mit gefundem Bildmaterial gearbeitet wird (Joselit 2013, S. 34–37).

S. 125), mit einem autobiographischen Anspruch. Damit hängt eine erste Form der Umstellung oder Verlagerung zusammen, die bei den Kriterien für die Materialauswahl beginnt. Johnson sucht nach Bildern, die sich »in sie« eingeschrieben haben. Sie fühlt sich von diesen Bildern »markiert« oder »gezeichnet«, was an die Semantik des fotografischen *punctum* bei Roland Barthes (1989 [1980]) denken lässt: ein »bestechendes Detail« in einem Foto, das seine Betrachterin unvermittelt affiziert, »verwundet«, nicht mehr loslässt (ebd., S. 36, 52, 59). Das *punctum* in Johnsons Aufnahmen sind Gesprächsmomente, Gesten, Blicke, aber auch hochdramatische Momente wie der Tod eines Neugeborenen in einer nigerianischen Geburtsklinik, weil kein medizinischer Sauerstoff verfügbar ist (ob solche Szenen für Barthes noch ein *punctum* darstellen, ist fraglich, aber Johnson beschreibt sie mit einem ähnlichen Vokabular).

Bei ihrer Materialsuche fördert Johnson gleichzeitig Bilder zutage, in die auch sie, die Kamerafrau, sich »eingeschrieben« hat. Ihre Anwesenheit verändert die gefilmte Situation, wie sie in einem Interview anhand der Geburtsklinikszene erläutert: Die Hebamme habe sich für das sterbende Baby mehr Zeit genommen, auch der Vater habe gewollt, dass weiter gefilmt würde (Cohn/Johnson 2018). Johnson wirkt aber auch sehr banal auf die eigenen Aufnahmen ein: Wenn sie niest oder stolpert, dann wackelt die Kamera. Außerdem drückt sie der jeweiligen Situation durch bewusste oder unbewusste Gestaltungsentscheidungen einen ästhetischen Stempel auf. Johnson erkennt rückblickend in ihren Aufnahmen einen eigenen Stil, der schwer auf einen Begriff zu bringen ist: ihre Suchbewegungen mit der Kamera, Rekadrierungen per Zoomobjektiv, vor allem aber ihr langes Verweilen bei einigen Motiven, auch wenn der filmenswerte Moment eigentlich schon vorbei scheint (Johnson/Lichtenfels 2020, S. 125–126).

Johnsons Selbst bildet den Schnittpunkt aus diesem Zusammenspiel von Affizierung und Einschreibung. Michael Renov (2008) beobachtet in der jüngeren Dokumentarfilmgeschichte eine Zunahme solcher »Selbst-Einschreibungen«. CAMERAPERSON ähnelt dem, was er als »First-Person«-Dokumentarfilm bezeichnet: Das Selbst der Filmemacherin bildet den zentralen Gegenstand; das Filmen wird zum autobiografischen Werkzeug. Was Johnson streckenweise in CAMERAPERSON erprobt, lässt sich deshalb zum Beispiel mit dem Werk des Regisseurs Ross McElwee vergleichen. McElwees Filme bearbeiten allgemeine Themen, zunächst ohne direkte Verbindung zu ihm selbst als Filmemacher. McElwee nutzt seine Sujets aber als Einstiegspunkte für eine ausgiebige autobiografische Recherche (MacDonald, 2013, S. 183–237). So wird etwa General Sherman's historischer Feldzug durch Georgia in SHERMAN'S MARCH (1986) mit McElwees eigenen Versuchen parallelisiert, im US-amerikanischen Süden eine Partnerin zu finden. McElwee trifft seine Protagonist*innen mit laufender Kamera auf der Schulter und umgehängtem Tonbandgerät, doch er bleibt dabei, so beobachtet es Stella Bruzzi, ein eher unsouveräner »weakened onlooker« (2006, S. 116). Er ist als Akteur in den Szenen präsent, gleichzeitig aber von seinen Interaktionspartner*innen visuell abgetrennt, weil er selbst im Off verbleibt.

Wenn McElwee als »Kameraperson« mit seiner Umgebung interagiert, können die Situation des momentanen Filmemachens und das dokumentarische Gesamtprojekt kaum auseinandergerechnet werden. Bei Johnson geschieht Ähnliches, wenn sie ihre Kamera zeitweise auf ihre eigene Familie richtet. Sie agiert filmend mit ihren Kindern, ihrem Vater und ihrer an Alzheimer erkrankten Mutter. Das Filmen stiftet hier aber,

anders als bei McElwee, tatsächlich einen intimen Zugang. So dreht Johnson in einer Schlüsselszene die laufende Kamera auf sich selbst, während sie sich von ihrer Mutter die Haare kämmen lässt, sodass beide nun zusammen im Bild zu sehen sind (TC 01:35:17). Ein weiterer Unterschied zu McElwees Methode ist der Verzicht auf einen erklärenden Voice-over. Außerdem hält Johnson biografische Informationen zu ihrer eigenen Person konsequent zurück. Die Kameraperson McElwee ist eine handelnde Figur, die selbst filmt; in CAMERAPERSON gibt es dagegen eher eine personalisierte Kamera. Sie ist das Medium, über das die Person Johnson überhaupt greifbar wird.

Weil CAMERAPERSON entlang der unterschiedlichen Filmausschnitte keine klassisch-biografische Erzählung aufbaut, erschließt sich die Anordnung der Ausschnitte nicht sofort. Erkennbare Strukturierungen sind mikro-dramaturgische Klammern, etwa wenn eine Szene anfängt, dann unterbrochen und erst zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgegriffen wird. Ein Beispiel ist die Szene eines jungen Boxers in Brooklyn, der zu Beginn des Films kurz vor einem Kampf in der Barclays-Center-Arena zu sehen ist. Am Ende stürmt er nach einer Niederlage frustriert zurück in die Umkleidekabine, flüchtet sich dann aber in die tröstenden Arme seiner Mutter, die neben dem Ring auf ihn wartet. Teilweise werden auch einzelne Filmausschnitte zu längeren Montageszenen verdichtet, die einer erkennbaren thematischen Ordnung gehorchen: eine Sequenz, in der Johnson gehende Menschen mit ihrer Kamera begleitet (TC 00:11:02-00:11:58), oder eine Aneinanderreihung von Orten, die in der Vergangenheit zu Schauplätzen brutaler Gewaltverbrechen wurden (TC 00:44:32-00:49:24).

Die »Memoiren«, zu denen sich die Szenen zusammenfügen, werden auf diese Weise zum Gedächtnis einer personalisierten Kamera: eine Anhäufung von einprägsamen, mitunter auch traumatischen Augenblicken, die auf einem Moment des Unfassbaren oder auch Unbegreiflichen insistieren. Conor Bateman (2017) arbeitet in einem Videoessay zu CAMERAPERSON anschaulich heraus, dass Verknüpfungen zwischen Szenen vor allem über affektive Verbindungen erfolgen. Aus den Verknüpfungen entsteht aber keine lineare Erzählung. Wenn es ein zugrundeliegendes Strukturmodell gibt, dann ist es eher die nonlineare Datenbank. Die Filme, auf die das Bildmaterial zurückgeht, werden von Johnson und ihrem Editor Bangerter wie eine offene Menge diskreter Einzelelemente behandelt, die zu verschiedenen Sequenzen neu angeordnet werden können. Es hat den Anschein, als hätten Johnson und Bangerter tatsächlich auf alten Festplatten alle Filmaufnahmen durchsucht, die Johnson zwischen 2002 und 2016 gedreht hatte. Dieses Stöbern wird durch digitale Schnittsysteme wesentlich begünstigt, mit denen immer neue Routen durch das gesammelte Material angelegt werden können (Weinbren 2007).¹⁹ Bateman wählt zur Veranschaulichung der Montage in CAMERAPERSON passenderweise eine nachgebaute Editing Timeline mit je einer Bildspur pro Film, um einen solchen Pfad durchs Material nachzuzeichnen (Abb. 38).

Entscheidend ist, dass es hier zu einem tatsächlichen Herauslösen der Aufnahmen aus ihren ursprünglichen Kontexten kommt. Mit diesem Prozess beginnt eine erste,

19 Das Modell der digitalen Datenbank liegt auch anderen Kompilationsfilmen wie *LIFE IN A DAY* (2011, Kevin Macdonald) zugrunde. Dort wird aber nicht der Eindruck einer übergeordneten, personalisierten Kamerainstanz erzeugt, auf die alle dokumentarischen Aufnahmen zurückgeführt werden können.

markante Umstellung des dokumentarischen Fokus', den CAMERAPERSON vornimmt. Die Arbeiten anderer Regisseur*innen ergeben die Instanz, die ich im Verlauf dieser Studie als Referenzfilm bezeichnet habe. Die dokumentarischen Erzählungen der Referenzfilme, ihre Themen, Ereignisse und Personen treten durch die Datenbankästhetik in CAMERAPERSON mal mehr, mal weniger stark in den Hintergrund. Teilweise ist noch zu erahnen, was der Referenzfilm dokumentieren sollte, etwa im Fall der Aufnahmen aus Bosnien (der Schauplatz, zu dem der Film am häufigsten zurückkehrt). Es gibt aber auch Szenen, aus denen das ursprüngliche Vorhaben kaum noch zu rekonstruieren ist. Eine Aneinanderreihung von Ansichten eines Viertels in Brooklyn und Sportler*innen, die sich von einem Gerüst auf eine Matte fallen lassen, verraten praktisch nichts über das Thema des dazugehörigen Films (TC 00:51:05-00:52:20). Ebenso rätselhaft bleibt die Schlusszene von CAMERAPERSON: die Aufnahme einer belebten Straße in Monrovia, in der Johnson mit langer Objektivbrennweite mal nach links, mal nach rechts schwenkt, und dabei unterschiedliche Händler*innen und Passant*innen ins Bild bekommt (TC 01:35:57-01:38:09).

Abb. 38: Die Montage von CAMERAPERSON, visualisiert als Editing Timeline im Videoessay CAMERAPERSON TO PERSON.



Quelle: CAMERAPERSON TO PERSON, vimeo, Still.

Was parallel zum Verschwinden der ursprünglichen Themen deutlicher hervortritt, ist die unmittelbare Situation der Aufnahme. »We were formally interested in the idea that the audience could share the experience that I have as I film« (Cohn/Johnson 2018), so Johnson in einem Interview. Es ging ihr darum, ihre Erfahrungen als filmende Kamerafrau im Bildmaterial spürbar werden zu lassen – etwa die Entscheidung, welcher Blickwinkel gegenüber dem Geschehen eingenommen wird, ob weitergedreht oder abgebrochen, nicht eingegriffen oder doch interveniert wird. Michael Koresky (2016) schreibt in seiner Kritik zum Film, dass CAMERAPERSON dadurch zu einer Art Inventur der möglichen

chen Beziehungen einer Kamera zur Welt wird, eine Mediation über die Ethik des Dokumentarfilmemachens. Dokumentiert wird in CAMERAPERSON also weniger ein Prozess vor dem internationalen Strafgerichtshof gegen drei serbische Milizenführer, die medizinische Versorgung in Liberia oder ein Kampf von Nachwuchsboxern in Brooklyn. Dokumentiert wird in erster Linie der Moment der Filmaufnahme selbst, das Wirken einer personifizierten Kamera am Drehort. Die spürbare Präsenz einer »cameraperson« gibt es dagegen in den Dokumentarfilmen nicht, für die Johnson die Aufnahmen ursprünglich gedreht hatte.

Von Filmen anderer Regisseur*innen zur Dokumentation des Aufnahmемoments – mit dieser ersten Umstellung hängt auch eine zweite zusammen. Sie betrifft den Modus des Filmens, also Johnsons Arbeit mit der Kamera im engeren Sinne. Ihre Aufnahmen muten in CAMERAPERSON wie die Rückkehr zu einer wesentlich älteren Logik des Filmemachens an. Die Medienhistoriker André Gaudreault und Philippe Marion schlagen dafür eine konzeptuelle Unterscheidung zwischen einer Praxis des *filming* und einer Praxis des *shooting* vor.

Gaudreault und Marion gehen davon aus, dass das frühe Kino vor allem um ein sogenanntes »reproductive archiving« (2015, S. 95) bemüht war: die Aufzeichnung von bewegten Bildern, um realweltliche Vorgänge festzuhalten und für spätere Zuschauer*innen verfügbar zu machen. Das »reproductive archiving« des frühen Kinos verwandelte sich jedoch in ein »expressive archiving«, sobald die grundlegende Aufzeichnungskapazität des Kinematografen durch einen externen Gestaltungswillen überschrieben wurde. Das Gewicht verlagerte sich vom stoisch kurbelnden Kameramann auf die Figur des künstlerisch tätigen Filmemachers (ebd.). Die Autoren argumentieren, dass sich auch der Akt des Filmens durch diese Verschiebung veränderte:

The distinctive feature of reproductive archiving is the moment of ›shooting,‹ when the *crank turner* reigns supreme, whereas the distinctive feature of expressive archiving is the moment of the ›filming,‹ where the *cinéaste* reigns supreme. For *shooting is not filming*, and *filming is not shooting*. They are two different operations for capturing images with a moving picture camera. (Ebd., S. 96, Herv. i. O.)

Die unterschiedlichen Operationen des *shooting* und *filming* verknüpfen Gaudreault und Marion, in Anlehnung an Souriau, mit unterschiedlichen Wirklichkeitsfeldern. *Shooting* beziehen sie auf das Afilmische: »It is thus an autonomous and ›time-stamped‹ reality that one merely *sections off*, films, and *records*« (ebd., Herv. i. O.). *Filming* wird hingegen mit einer profilmischen Umgebung assoziiert und arbeitet der Entstehung größerer und tendenziell fiktionaler Welten zu, die schließlich auch auf unsichtbare Bereiche jenseits der Kamera ausgreifen (ebd.).²⁰

Die Autoren gehen davon aus, dass *filming* immer ein *shooting* voraussetzt – eine Art Basis-Akt der Aufzeichnung, der nachträglich »transzendiert« werden kann. Sie

20 Gaudreaults und Marions Verwendung des Begriffs »profilmisch« scheint nicht ganz konsequent. Eigentlich wäre »diegetisch« passender, weil die Autoren explizit von der Entstehung filmischer Welten sprechen, die über aufgezeichnete Ausschnitte der physischen Realität hinausgehen.

schlagen vor, diesen Umwandlungsprozess (mit Hegel) als »Aufhebung« zu bezeichnen. Aus einer außerfilmisch vorstrukturierten Realität wird so die Wirklichkeit einer Performance; aus der Bildaufzeichnung die Ansicht einer fiktionalen Welt. Es findet eine gezielte Übersteigerung des Gefilmten statt, um es in einen Baustein für eine diegetisierende Erzählung zu verwandeln (ebd., S. 98).

Diese historischen Ausführungen sollen bei Gaudreault und Marion eine These zum Post-Cinema der Gegenwart stützen. Sie argumentieren, dass es derzeit zu einer Wiederkehr des »reproductive archiving« im *shooting*-Modus kommt. Als Beispiel dienen ihnen aufgezeichnete Opern- oder Theateraufführungen, die in einem Kino projiziert werden. Film werde hier wieder stark als Medium aufgefasst, das ein Ereignis weitgehend nüchtern und ohne künstlerische Formgebung aufzeichnet. Eine Rückkehr zum Moment des *shooting* findet laut Gaudreault und Marion aber auch abseits mitgefilmter Theater- oder Operninszenierungen statt. Eine regelrechte Umdrehung der Überhöhung des *shooting* durch das *filming* leisten, ihnen zufolge, gerade die dokumentarischen Formen des Making-of:

[T]he goal of these ›making-of‹ films is to attest that there truly was, before the film, before *Aufhebung* is brought into play, and before the epiphany of the filmic world, performance labor that was duly recorded, duly captured [...]. What these ›making of‹ offer us is the possibility of *disengaging* from the cruising speed of the filmic world. What they offer us, in the end, is a return to reproductive archiving, that indispensable compost of any filmic epiphany. (Ebd., S. 100, Herv. i. O.)

Wie die Rückkehr zum »reproductive archiving« und zum Moment des *shooting* im Making-of konkret umgesetzt wird, führen Gaudreault und Marion nicht weiter aus. Sie orientieren sich an populären Making-ofs, die ab den späten 1990er-Jahren massenhaft auf Heimvideo-Editionen vertrieben wurden, diskutieren die Möglichkeit einer rezeptionsästhetischen »Loslösung« von einer filmischen Welt jedoch nicht an konkreten Beispielen.

Ein experimentelles Projekt wie CAMERAPERSON entwickelt gegenüber typischen DVD- oder Blu-ray-Making-ofs ein eigenes, spezielles Verfahren zur Rückführung des *filming* in ein *shooting*. Johnsons und Bangerterers Montage löst die Aufnahmen aus ihrer Einbettung in unterschiedliche Referenzfilme heraus. Im Prozess der Herauslösung rücken Formen der Selbsteinschreibung und -affizierung der personalisierten Kamera in den Fokus. Betont wird also der profilmische Charakter der unmittelbaren, laufenden Aufnahme, weniger der Bezug zu einer Wirklichkeit, die im entsprechenden Referenzfilm dokumentiert wird. Die »Epiphanie«, die Gaudreault und Marion beschreiben, liegt deshalb nicht in der Weiterverarbeitung des gedrehten Materials zu einem übergeordneten Dokumentarfilm. Im Gegenteil: Wenn hier eine Epiphanie der Wirklichkeit stattfindet, dann bei der profilmischen Entstehung der Bilder.

Mit der Formulierung »indispensable compost« verweisen Gaudreault und Marion am Ende ihrer Making-of-Bemerkungen auf das Material selbst: Welchen Status haben die Bilder, die ein *shooting* oder ein *filming* jeweils hervorbringen? Nach der Verschiebung des dokumentarischen Moments vom Gegenstand des Referenzfilms zur Situation seiner Dreharbeiten, sowie dem Wechsel vom *filming* zurück zu einem Modus des *shooting*,

scheint CAMERAPERSON noch eine dritte Umstellung vorzunehmen, die das Bildmaterial selbst betrifft. Die Aufnahmen, die Johnson für andere Filmprojekte gedreht hatte, wechseln in CAMERAPERSON zurück in einen Zustand, der als *Footage* bezeichnet werden kann.

Mit *Footage* meine ich hier eine spezifische Existenzweise filmischer Bewegtbilder. Diese Bilder wurden schon aufgezeichnet, aber sind noch weitgehend unbearbeitet. *Footage* ist eine Gesamtmenge von ›unprozessierten‹ filmischen Aufnahmen (oder auch Tonaufnahmen). Dafür gibt es keinen geeigneten deutschen Begriff. Eine Alternative wäre höchstens das gedrehte ›Material‹, wobei darin noch die Bedeutung des unbelichteten, analogen ›Rohmaterials‹ mitschwingt. Deshalb wird hier der englischen Bezeichnung der Vorzug gegeben (auch um zu markieren, dass *Footage* auf unterschiedlichen Speichermedien aufgezeichnet wird, eben nicht nur auf physischen Filmstreifen).

Die besonderen Eigenschaften von Bewegtbildern im *Footage*-Zustand werden deutlich, wenn CAMERAPERSON tatsächlich als Serie von Making-of-Momenten zu den 24 Referenzfilmen betrachtet wird. Johnson und Bangerter lassen den Film mit einer Einstellungsfolge beginnen, die ursprünglich für Pamela Hogans *I CAME TO TESTIFY* gedreht wurde. Der Film war die erste Episode einer fünfteiligen Reihe des TV-Senders PBS namens *Women, War & Peace*. Die Zuschauer*innen werden in der Episode chronologisch von den Kriegsverbrechen während des Bosnienkriegs zum Prozess gegen drei verantwortliche Kommandanten vor dem internationalen Strafgerichtshof in Den Haag geführt. Expert*innen-Interviews geben Hintergrundinformationen, anonymisierte Betroffene berichten von ihren Gewalterfahrungen, der Schauspieler Matt Damon spricht einen begleitenden Voice-over-Kommentar.

Johnsons Aufnahmen aus Bosnien machen einen vergleichsweise geringen Teil des Films aus. Ihr Bildmaterial taucht in *I CAME TO TESTIFY* primär als *establishing shots* der Orte in Bosnien auf; außerdem filmte sie die Nahaufnahmen der anonymisierten Vergewaltigungsopfer. Wenn die Materialausschnitte eine Art affektives Kamera-Gedächtnis bilden, bildet der TV-Dokumentarfilm den entsprechenden Gegenpol, dem die Affizierungen und Personalisierungen des Kamerablicks weitgehend abgehen. *I CAME TO TESTIFY* verhält sich wie ein *studium* zum *punctum* der Aufnahmen aus Bosnien: ein wohlgeordneter Bilderfluss entlang der Interviewaussagen und Voice-over-Narration, der, wie Barthes es nennen würde, eher eine »konventionelle Information« bereitstellt, die mit »allgemeiner Beteiligung« und »ohne besondere Heftigkeit« rezipiert werden kann (1989, S. 33–37). Das gilt auch dann noch, wenn es sich um Kriegsphotografien voller Zerstörung und Leid wie in Barthes Beispielen handelt, oder eben, im Fall von *I CAME TO TESTIFY*, um die juristische Aufarbeitung von Massenvergewaltigungen.

Die Aufnahmen für *I CAME TO TESTIFY*, mit denen CAMERAPERSON anfängt, sind allerdings keine direkten Filmausschnitte, und sie stehen zu den formalästhetisch eher unauffälligen Sequenzen in Hogans TV-Film in einem überraschend großen Kontrast. Die Eröffnungsszene beginnt im Schwarzbild des Vorspanns, in das der Ortsname Foča eingeblendet wird. Dazu ist bereits der Originalton vom Drehort zu hören (Vogelgezwitscher, eine geflüsterte Bemerkung von Johnson), dann folgt das erste Bild: eine verwackelte Nahaufnahme von Blumen und Gestrüpp vor einem Stacheldrahtzaun. Die (Hand)Kamera ist extrem agil, nach einem Schnitt wird sie in einer etwas weiteren

Einstellung ruckelnd am Zaun entlanggeführt, dazu sind Johnsons Schritte zu hören. Erst nach einem weiteren Schnitt folgt ein stabiles Bild: ein Gebäude mit abbröckelndem Putz. Schnitt: Die Kamera, nun offenbar direkt auf dem Erdboden platziert, zeigt eine Schafherde in leichter Untersicht, die von einem alten Schäfer auf seinem Pferd über eine Landstraße getrieben wird. Der Mann macht Handzeichen in Richtung der Kamera und will Johnson und eine weitere Frau im Off offenbar auf etwas aufmerksam machen. Sie zoomt, korrigiert die laufende Aufnahme mit einigen Schwenks und hat nun ein einzelnes Schaf im Bild. Auch in der nächsten Einstellung gibt es schnelle Wechsel von einem Blickwinkel in den nächsten, während der Schäfer seine Herde langsam an der Kamera vorbeitreibt. Als schließlich auch sein Pferd die Kamera passiert hat, hebt Johnson sie von der Straße auf. Das Bild pendelt unscharf hin und her, während Johnson sich beeilt, dem Schäfer und seiner Herde nachzulaufen, und schließlich – immer noch in derselben Aufnahme – zu ihm aufzuschließen, und mit einzelnen Zooms erst ihn allein, dann mit seiner Herde ins Bild zu holen. Nach einem Schnitt wackelt die Kamera wieder über den Asphalt, Johnson und ihre Kollegin laufen lachend voraus, dann legt sie die Kamera in umgedrehter Ausrichtung auf der Straße ab, sodass die Schafe nun in einiger Entfernung gemütlich auf die Kamera zulaufen. Im Off atmet Johnson schwer vor Anstrengung. Plötzlich streckt sich eine Hand ins Bild – vermutlich ihre eigene – um einzelne Grashalme im Vordergrund aus dem Bild zu zupfen (Abb. 39). Als die Herde mit dem Schäfer noch einmal durchs Bild gezogen ist, ruckelt die Kamera erneut für den Bruchteil einer Sekunde, als Johnson sie aufhebt. Damit endet die rund zweiminütige Sequenz.

Abb. 39: Die Eröffnungsszene von CAMERAPERSON. Johnson zupft links einen Grashalm aus dem Bildausschnitt.



Quelle: CAMERAPERSON, DVD, Still.

Koresky (2016, S. 76) liest diese Szene als Auseinandersetzung mit dem Mythos der objektiven Dokumentarfilmemacherin, weil Johnson hier buchstäblich ins Bild eingreift. Das Graszupfen ist ein Gestaltungsakt, um einen Wirklichkeitsausschnitt in eine gewünschte Bildkomposition zu verwandeln. Die Szene ist aber noch aus anderen Gründen bemerkenswert: Sie enthält eine Fülle von Aufnahmemomenten, die, wie es der Editor Dai Vaughan (1999, S. 21) beschreibt, im Schnitt normalerweise sofort entfernt würden. Dazu gehören hektische Schwenks, Wackler der Kamera, Unschärfen, Rekadrierungen oder, sofern analog gedreht wurde, ein unfreiwilliger »camera run-out«, also ein abruptes Ende der Aufnahme, wenn der Film in der Kamera aufgebraucht war. Es wäre denkbar, aus Johnsons Aufnahmen einzelne Einstellungen für einen Film wie *I CAME TO TESTIFY* zu extrahieren, also ruckelfreie Ansichten der Landstraße, des Gebäudes, der Schafherde.²¹ Johnson und Bangerter haben sich aber bewusst entschieden, die Eröffnungsszene von *CAMERAPERSON* so zu montieren, als hätten korrigierende Eingriffe am Material, also das Entfernen von ungewollten Verwacklungen und Übergängen von einer Position auf die andere, noch gar nicht stattgefunden.

In der Umarbeitung des Bildmaterials wechselt also nicht nur die Aufnahmepraxis von einem *filming* zurück in ein *shooting*. Auch die Bilder selbst werden in einen Rohzustand rückübersetzt. Sie wirken wie Aufnahmen unmittelbar nach ihrer Aufzeichnung, noch bevor sie an einem Schnittplatz weiterbearbeitet wurden. Ihr Erscheinungsbild erinnert an *Rushes*: Filmaufnahmen, die in einer Zeit vor der digitalen Bildaufzeichnung probeweise entwickelt wurden, damit sich das Team abends den Ertrag des vorherigen Drehtags anschauen konnte (deshalb werden *Rushes* auch als »Dailies« bezeichnet; ein deutscher Ausdruck sind »Muster« [Kuhn/Westwell 2012, S. 112; Beller 1999, S. 79]). *Rushes* ergeben einen Eindruck, wie das Footage, das gedrehte Material, insgesamt aussieht, bevor es den Schnitt und weitere Postproduktionsvorgänge durchläuft.

Was einen speziellen Reiz der *Rushes* für nicht-fiktionale Filme ausmacht, skizziert der Dokumentarfilmemacher und Kameramann David MacDougall (1992). Er beschreibt seine eigene Praxis, vor Ort mehr zu drehen als wahrscheinlich benötigt wird – eine Art »shadow film«, der vermutlich später vollständig eingekürzt wird, weil Schneiden bedeutet, die »Bedeutung« des Dokumentarfilms immer weiter zu zentrieren (ebd., S. 36, 40). Für MacDougall stellt sich ein Gefühl des Verlusts ein, wenn eine andere Person einen Dokumentarfilm aus seinen *Rushes* montiert. Dabei geht es ihm nicht um die »naive Auffassung«, dass im unbearbeiteten Originalmaterial noch ein unmediatisierter Zugang zur »Wahrheit« der äußeren Wirklichkeit vorhanden ist: »Rather, the sense of loss seems to identify positive values perceived in the rushes and intended by the filmmaker at the time of shooting but unachieved in the completed film. It is as though the very reasons for making films are somehow contradicted by the making of them« (ebd., S. 41). Was tatsächlich beim Bearbeiten der *Rushes* verloren geht, ist deshalb »a sense of the historical contingency of the images – the actual conditions under which films (and meaning) are produced. *Film rushes are as much a chronicle of a film's production as they are of its sup-*

21 Tatsächlich ist es unter dokumentarisch arbeitenden Kameraleuten nicht unüblich, den Editor*innen mehrere Blickpositionen und -varianten beim Drehen anzubieten und die laufende Aufnahme dafür nicht abzubrechen, um im Zweifelsfall »mehr Fleisch an den Bildern« zu lassen. Für diesen Hinweis danke ich Anna Sowo Koenning.

posed subject« (ebd., Herv. i. O.). MacDougall beschreibt damit effektiv, was den Making-of-Ansatz von CAMERAPERSON ausmacht: Über die Rückführung existierender Filmbilder in den ästhetischen Zustand von Rushes findet gleichzeitig eine Rückführung an den Moment der Entstehung der Filmbilder statt.

Footage-Arbeit

CAMERAPERSON besteht selbstverständlich nicht aus völlig unbearbeitetem Footage. Dennoch war es Johnson und ihrem Editor Bangerter ein Anliegen, gerade solche Aufnahmen zu verwenden, die noch von Unebenheiten, Störungen und Fehlern durchzogen sind. Im kurzen Bonusfilm EDITING CAMERAPERSON auf der Criterion-Edition-DVD des Films beschreibt Bangerter sein eigenes Vorgehen folgendermaßen: »In essence, we were making an out-take reel.« CAMERAPERSON enthält allerdings nicht nur geschnittene Bestandteile einzelner Takes. Es gibt auch längere Szenen, die es nicht in die jeweiligen Referenzfilme geschafft haben. Das gilt zum Beispiel für Aufnahmen, die Johnson für zwei Filme von Laura Poitras gedreht hat. Ihre Aufnahmen zu THE OATH (2010) zeigen die Straße vor einem Geheimgefängnis für Terrorverdächtige in Sanaa. Johnson filmt aus einem Auto, die Aufnahme wird aber sofort von bewaffneten Soldaten unterbunden. Eine kurze Szene zu CITIZENFOUR (2014) zeigt einen USB-Stick, der in einen Betonmischer geworfen wird. Beide Einstellungsfolgen sind in Poitras' Filmen nicht enthalten, wurden aber von Johnson und Bangerter in die Montage von CAMERAPERSON integriert.

Brian Hu (2006, S. 501) charakterisiert solche herausgeschnittenen Szenen mit Trinh Thị Minh Hà (1992, S. 174) als Überschuss, der sich nicht in die geplante (rhetorische, dramaturgische, kompositorische) Struktur eines Films einfügt. Geschnittene Szenen ergeben einen »non-formulable realm of cinema«, der sich der künstlerischen Kontrolle der Filmemacherin wie auch einer nachträglichen Analyse entzieht. Hu schlägt mit dieser Formulierung eine Brücke zwischen einer Poetik der Rushes, wie sie MacDougall entwirft, und den Beschreibungen eines *acinéma* bei Lyotard. Auch Lyotard nennt am Beginn seines ersten *acinéma*-Essays grundlegende Ausschlussmechanismen, um einem entstehenden Film die gewünschte Form zu geben.

Interessant an Filmen wie CAMERAPERSON ist, dass sie den »non-formulable realm of cinema«, die weggeschnittenen Teile von Aufnahmen, dezidiert als Produktionsmomente begreifen. Ähnliches lässt sich auch in anderen Filmen beobachten, die unbearbeitetes Footage neu kompilieren. Ich möchte diesem Phänomen weiter nachgehen: erstens, weil sich die Freilegung von Aufnahmemomenten in Footage häufig als Freilegung eines speziellen Produktionsraums darstellt, zweitens, weil die Arbeit an existierendem Bildmaterial als eine spezifisch *postkinematografische* Praxis verstanden werden kann.

CAMERAPERSON steht in einer Reihe mit rezenten Kompilationen, Experimentalfilmen und Installationen, die mit scheinbar noch unprozessierten Rohaufnahmen arbeiten. Dazu zählen zunächst solche Dokumentarfilme, die ihr Bildmaterial teilweise im Modus von Rushes belassen, sie also unfertig und unbereinigt aussehen lassen. Mit einer entsprechenden Szene eröffnet beispielsweise der Film UNTITLED (2017). Der Film besteht aus Aufnahmen, die der Regisseur Michael Glawogger für einen groß angelegten, weltumspannenden Dokumentarfilm drehen ließ. Glawogger konnte den Film

selbst nicht fertigstellen. Er starb während der Dreharbeiten in Liberia unerwartet an Malaria. Seine langjährige Editorin Monika Willi kompilierte die bis dato gedrehten Aufnahmen zu einem Langfilm. UNTITLED beginnt mit der Aufnahme von Schilfgras vor dem flachen Betonbau »Hotel Eden«. Glawoggers Kameramann Attila Boa sucht in der laufenden Aufnahme mit kurzen Schwenks und Zooms einen geeigneten Bildausschnitt und putzt kurz die Linse, während Glawogger auf das meterhohe Gras zustapft und plötzlich wild zu brüllen beginnt. Ein erschreckter Vogelschwarm steigt auf, verfolgt von Boas mitschwenkender Kamera. Ein solcher Produktionsmoment könnte auch in CAMERAPERSON enthalten sein, doch der Unterschied besteht darin, dass Johnsons Aufnahmen jeweils für andere Filme gedreht wurden. Solche Referenzfilme gibt es in UNTITLED nicht.

Ein anderes Beispiel für einen neuen Umgang mit Rushes stellen Versuche dar, tatsächlich unbearbeitete Rohaufnahmen existierender Filme einem Festival- oder Kinopublikum zugänglich zu machen. Bereits in den 1990er-Jahren begann die Cinémathèque de Toulouse, 36 Minuten unverwendete Aufnahmen zu Luís Buñuels LAS HURDES – TIERRA SIN PAN bei unterschiedlichen Gelegenheiten öffentlich vorzuführen (Ibarz 2000). Weil LAS HURDES alles andere als ein unbekannter Film ist, provozieren die Rushes bei derartigen Screenings praktisch automatisch Vergleiche zu Fassungen des Films, die Buñuel selbst autorisierte. Comolli (2004) beschreibt solche Abgleiche nach einer Vorführung der Rushes im französischen Valence. In seinem kurzen Essay notiert er, dass die Aufnahmen einerseits nur bestätigen, was man ohnehin schon über den Film wüsste – nämlich, dass Buñuel eine Mockumentary *avant la lettre* im Gewand eines Reisedokumentarfilms drehte. Andererseits scheinen die Rushes trotzdem bestimmte Überschüsse zu enthalten. Im wiedergefundenen Material sind beispielsweise Aufnahmen von Regenschauern enthalten, die Buñuel wohl deshalb nicht verwendete, weil die bergige Landschaft möglichst karg und trocken aussehen sollte. Eine andere, nicht verwendete Szene zeigt einen Mann, mutmaßlich Buñuel selbst, der zwei Ziegen mit Pistolenschüssen über den Rand einer Klippe in den sicheren Tod treibt.²² Der Überschuss oder Mehrwert der Rushes liegt hier also in einer Dokumentation von Drehsituationen, die aus den verwendeten Einstellungen von LAS HURDES – TIERRA SIN PAN nur bedingt abgeleitet werden können.

Eine Dokumentation von Dreharbeiten leisten auch künstlerische Arbeiten, die Bildmaterial zu dezidiert fiktionalen Spielfilmen in Gestalt von Rushes präsentieren. Der Regisseur Alain Fleischer konnte 1994 anlässlich des 100. Geburtstags von Jean Renoir die archivierten Originalaufnahmen zu UNE PARTIE DE CAMPAGNE (EINE LANDPARTIE) zu einem neuen Film namens UN TOURNAGE A LA CAMPAGNE montieren. Renoir drehte die Literaturverfilmung im Sommer 1936, doch sein Produzent Pierre Braunberger veröffentlichte einen Zusammenschnitt der gedrehten Szenen erst 1946. An dieser Schnittfassung orientiert sich, fast 50 Jahre später, auch Fleischer. Doch bei ihm verbleiben alle Originalaufnahmen sichtbar in einem Zustand von Rushes. Sie beginnen mit geschlagenen Filmklappen und einer Ausrichtung der Kamera in die gewünschte Bildkomposition, bevor die jeweilige Spielszene anfängt. Einige Einstellungen laufen mehrmals hintereinander,

22 Der Pistolenschuss neben der Ziege ist auch in LAS HURDES zu sehen. Comolli scheint hier eine Aufnahme zu meinen, die nicht nur die Rauchwolke, sondern auch den Schützen zeigt.

manche wurden ohne synchronen Ton gedreht, stellenweise sind Renoirs Regieanweisungen im Off zu hören. Speziell die ständige Wiederholung – einer Dialogzeile, einer Figurenaktion, gleich des ganzen Takes – ist hier der charakteristische Footage-Effekt, weniger, wie in dokumentarischen Beispielen, die Offenheit und ›randomness‹ einer ungestellten Drehsituation.

Obwohl Renoir als Regisseur kaum zu sehen, sondern vor allem im Off zu hören ist, wurde *UN TOURNAGE A LA CAMPAGNE* primär als Werkstattbericht gelesen – als Versuch, die Entstehung des unvollendeten Films anhand seines Bildmaterials nachvollziehbar zu machen (Magny 1994). Filmgeschichte wird hier zu einer Produktionshistoriografie, die ausschließlich anhand der verfügbaren Bilder erzählt wird und auf externe Kommentierungen völlig verzichtet.²³ Dieser Anspruch setzt Fleischers Film deutlich von anderen Found-Footage-Arbeiten ab, die Rushes eher als filmische ›ready-mades‹ begreifen und dabei keine Hinweise auf Filmherstellungsprozesse im gefundenen Material ausstellen (Brenez 2002, S. 55–57).²⁴

Die bisher genannten Beispiele verbindet, dass sie mit den Spuren von Dreharbeiten, die im Footage existierender Filme entdeckt werden, besondere Produktionsräume in den Bildern freilegen. Das gilt für dokumentarische Beobachtungen und für wiederholte, inszenierte Takes eines Spielfilms gleichermaßen. Produktionsräume lassen sich hier jeweils auf zwei Ebenen ausmachen. Erstens fangen die Aufnahmen profilmische Bereiche am Drehort ein, die in den geschnittenen Filmen nicht mehr zu sehen sind. Dazu zählt zum Beispiel der Raum der Filmklappe. Wenn in einer Aufnahme eine Klappe geschlagen wird und die Kamera anschließend in den vorgesehenen Bildausschnitt schwenkt, dann gibt es in dieser Aufnahme zunächst noch eine räumliche Kontinuität zwischen dem Bereich der profilmischen Produktion und der Spielszene.²⁵ Die Filmklappe befindet sich nicht a priori im Off, sondern erst dann, wenn die Kamera von ihr wegschwenkt, oder die Materialassistent*innen sie wieder aus dem Bild nehmen. Sobald sich die Kamera am Drehort bewegt, durchquert sie mitunter auch selbst bestimmte Raumabschnitte, die in den geschnittenen Aufnahmen nicht mehr abgebildet werden. Wenn Johnson in *CAMERAPERSON* mit laufender Kamera die Position wechselt, um einen neuen Blickwinkel auf das Geschehen einzunehmen, dann entspricht ihr mitgefilmter Weg von Position A zu Position B einer profilmischen Strecke, die von späteren

23 Ein vergleichbares Verfahren wurde für *TOURNAGE D'HIVER: L'ATALANTE DE JEAN VIGO, CHUTES ET RUSHES* (2017) angewendet. Bernard Eisenschitz montierte den Film aus Szenen und Einstellungen, die für die von ihm mitverantwortete Restaurierung von Jean Vigos *L'ATALANTE* (1934) nicht verwendet wurden.

24 Ein Beispiel wäre *COMING ATTRACTIONS* (2010), den der Filmmacher Peter Tscherkassky teilweise aus Rushes von historischen Werbefilmen montierte. Insgesamt reicht die Beschäftigung des Experimentalfilms mit – scheinbar – unbearbeiteten Rohaufnahmen weit zurück und kann an dieser Stelle nur angerissen werden. Zu nennen wären insbesondere die Arbeiten Morgan Fishers, etwa *PICTURE AND SOUND RUSHES* (1974), in dem Fisher selbst vor der Kamera die möglichen Kombinationen aus Bild- und Tonspuren erläutert, oder die aus Schnittabfällen montierten Kurzfilme *UNE ŒUVRE* (1968, Maurice Lemaitre, zu Materialresten eines Filmlabors) und *BAD BURNS* (1982, Paul Sharits, zu fehlerhaften Aufnahmen seines eigenen Experimentalfilms *3RD DEGREE*).

25 Vor diesem Hintergrund lässt sich Fleischers Neubearbeitung des Renoir-Films auch als Auseinandersetzung mit dem Motiv der Filmklappe im Film interpretieren (Hasebrink 2022, S. 46–48).

Editor*innen vermutlich aus dem Material entfernt wird. Durch das Wegschneiden wird der durchquerte Produktionsraum effektiv ins Off von einer Einstellung aus Position A oder B verschoben.

Zweitens wird ein Produktionsraum ebenfalls auf der Ebene der materiellen Ausdehnung der Filmaufnahmen eröffnet. Produktionsmomente sind reale, messbare Abschnitte im aufgezeichneten Footage, nämlich eine bestimmte Anzahl von aufeinanderfolgenden Einzelbildern. Wurde analog gedreht, ergeben diese Einzelbilder einige Meter Filmstreifen.²⁶ Bei einer digitalen Bildakquise oder digitalisierten Analog-Aufnahmen entstehen Videodateien, die zwar nicht materiell in einer Linie wie auf einem Filmstreifen gespeichert werden, aber gleichwohl im Bearbeitungsmodus der Editing Timeline einer Schnittsoftware weiterhin als streifenähnliche Balken visualisiert werden. Werden die Abschnitte aus dem Material weggeschnitten, in denen beispielsweise Filmklappen oder unerwünschte Kamerabewegungen zu sehen sind, werden diese Längen real eingekürzt. Die Trennschneide, die einen solchen Produktionsraum aus den Filmbildern ausschließt, ist also nicht die Kadrierung der Kamera am Drehort, sondern der nachträgliche Schnitt. Er trennt links und rechts, also vor und nach der gewünschten Aufnahmelänge, das überflüssige Bildmaterial ab. Der Schnitt verwandelt das abgetrennte Material in Bildabfall, der in physischen oder virtuellen Mülleimern verschwindet (Boszak 2012, S. 159). Aufnahmefragmente, die Produktion abbilden, werden auf diese Weise zum negativen Ausschluss des *acinéma*. Produktion wird, ein weiteres Mal, mit etwas Nicht-Filmischem verknüpft.

Inwiefern handelt es sich bei der Arbeit mit Bildern, in denen bestimmte, normalerweise weggeschnittene Produktionsräume enthalten sind, nun um eine postkinematografische Praxis? Die Perspektive, die Found-Footage-Arbeiten wie *UNE PARTIE DE CAMPAGNE* ihren Zuschauer*innen anbieten, gleicht derjenigen der Regisseur*innen und Editor*innen im Schneiderraum. Wenn Fleischer beispielsweise mehrere Takes zu *UNE PARTIE DE CAMPAGNE* hintereinander montiert, hat das Publikum einen ähnlichen Blick auf die Aufnahmen wie Renoir, der sein Footage auf der Suche nach dem besten Take durchsieht. Neben den Bildern, die am Ende für die veröffentlichten Schnittfassungen von *UNE PARTIE DE CAMPAGNE* verwendet wurden, stehen bei Fleischer also immer auch die virtuellen Alternativen.

UN TOURNAGE A LA CAMPAGNE, entstanden in den 1990er-Jahren, verabschiedet sich nie völlig vom Aufbau der früheren Schnittfassung und der Szenenabfolge, die durch Renoirs Drehbuch vorgegeben ist. Heute wäre denkbar, die Linearität des Materials ganz aufzugeben und die Aufnahmen tatsächlich, etwa im Rahmen eines Web-Projektes, ungeordnet und ohne feste Reihenfolge zu veröffentlichen. Filminteressierte Internetnutzer*innen könnten das Material in ihrem Browser durchsehen, selbst entscheiden, welche Takes besonders gelungen sind, gegebenenfalls das Material auch in neue Anordnun-

26 Souriau würde hier von der Ebene des »Filmografischen« sprechen (2020, S. 59–60). Der Begriff wird heute kaum noch für eine Theoretisierung des Filmschnitts gebraucht; es wäre außerdem zu diskutieren, ob er überhaupt auf digitale Schnittverfahren anwendbar ist. Interessant ist bei Souriaus Ausführungen, dass er vor allem den räumlichen Charakter der filmografischen Wirklichkeit gegenüber einer eher zeitorientierten filmophanischen Wirklichkeit der Leinwandprojektion hervorhebt.

gen bringen. Diese Möglichkeit wurde in einem Web-Angebot des British Film Institute aus dem Jahr 2010 umgesetzt. *The Rushes Project* gab Internetnutzer*innen Zugriff auf das Bild- und Tonmaterial von vier britischen Film- und TV-Produktionen, die in einem Online-Editor neu geschnitten und vertont werden konnten.²⁷

Gegen eine solche Nutzung von Rushes werden allerdings auch filmtheoretische Einwände laut. So sieht Jacques Aumont (2012, S. 93–94) die Möglichkeit, reale Rohaufnahmen nach eigenem Gutdünken in neue Reihenfolgen zu bringen, durchaus kritisch. In seiner Streitschrift *Que reste-t-il du cinéma? [Was bleibt vom Kino?]* argumentiert er, dass sich eine solche Rezeption von Rushes (zu) weit vom Dispositiv des Kinos und vom Format des Kinofilms entfernt, wofür das Material ursprünglich gedreht wurde.²⁸ In den Worten von John Ellis: »We do not view rushes; we view edited texts« (2021, S. 144). Dieses Edi(ti)eren wird in den Rushes-Projekten bewusst zurückgenommen. Für Aumont hat das schwerwiegende Konsequenzen: Es gibt in den »éléments bruts« keine wirkliche Montage mehr, keine kohärente Narration, keinen festgelegten Anfangs- und Endpunkt, und dadurch keinen internen Rhythmus. Deshalb sind Online-Rushes für ihn nicht mehr »Film« im engeren Sinne – und erst recht kein »Kino«.

Aumont versucht, eine bestimmte Idee von Film und Kino gegen drohende oder bereits stattfindende, postkinematografische Entgrenzungen zu verteidigen. Dabei hat er in der Sache recht: Natürlich sind unbearbeitete, frei durchs Internet schwirrende Rohaufnahmen etwas anderes als ein 90-minütiger Kinofilm. Die Veröffentlichung von frei kombinierbaren Rushes ist bislang allerdings nicht zum Normalfall geworden. Heute ist sie sicherlich auch keine weit verbreitete Alternative zu einem linearen Film. Der interessante Gedanke von Aumonts Ausführungen ist deshalb weniger seine Bewertung des Phänomens »Rushes im Internet« an sich, sondern die Tatsache, dass er Rushes dezidiert mit dem Post-Cinema in Verbindung bringt.

Wenn man diesen Impuls aufnimmt, fällt auf, dass die bisher vorgestellten Footage-Projekte – mit Ausnahme von UNTITLED – Arbeiten *after the fact* sind. Die Screenings von Buñuel-Rushes oder Fleischers UN TOURNAGE A LA CAMPAGNE, aber auch eine Kompilation wie CAMERAPERSON, greifen aus einem gewissen zeitlichen Abstand nochmal auf existierende Bilder zu: lange, nachdem die Aufnahmen gedreht wurden, zu einem Zeitpunkt, wenn die Filme eigentlich längst fertig sind. Insofern kommt beispielsweise Fleischers Renoir-Film tatsächlich lange »nach« dem Kino, jedenfalls nach den Kinovorführungen der früheren Schnittfassungen von Braunberger. Was oben als Freilegung bestimmter Produktionsräume in Footage beschrieben wurde, ist deshalb nicht nur eine Rückkehr zum Ausgangsmaterial in einen Zustand unmittelbar nach seiner Aufzeichnung. Es handelt sich auch um eine fortgesetzte Herstellungsarbeit, die das Material ei-

27 Siehe <https://www.screenonline.org.uk/education/thecuttingroom/rushes.html> [letzter Zugriff: 02.01.2024].

28 Interessanterweise vollzieht Aumonts Argumentation eine Bewegung, die dem Ausschluss der Rushes aus der Ästhetik des klassischen Films sehr nah kommt, die Lyotard in seinem ersten *acinéma*-Aufsatz beschreibt. Es scheint, als hätte Lyotard in den 1970er-Jahren eine ferne, kaum realisierbare Möglichkeit angedeutet: ein ungeordneter Film aus frei kombinierbaren, nicht zurechtgestutzten Rohaufnahmen. Sobald sich ein solcher Film technisch umsetzen lässt, provoziert er bei einigen Kritiker*innen kategoriales Unbehagen.

ner neuen, künstlerischen Strukturierung unterzieht (eine Formgebung, die bei Aumont vermutlich auf weniger Ablehnung stoßen würde).

Florian Krautkrämer (2014) zeigt in einer vielschichtigen Analyse, wie diese Herstellungsarbeit unter digitalen Vorzeichen eine interessante Verlagerung des hors-cadre anstößt. Krautkrämer diskutiert medienkünstlerische Installationen und Performances, die auf existierenden digitalen Videos basieren. Dabei handelt es sich vor allem um Aufnahmen des arabischen Frühlings und des syrischen Bürgerkriegs. Krautkrämer (ebd., S. 119–121) kann darlegen, dass sich im künstlerischen Umgang mit diesen Videos, die teilweise keinen direkten Außenraum ihrer eigenen Herstellung, d.h. kein räumliches hors-cadre mehr evozieren,²⁹ ein neues hors-cadre manifestiert. Dieses hors-cadre entsteht erst in der Arbeit mit den Bewegtbildern, wie Krautkrämer anhand einer Installation von Rabih Mroué und einer Performance Lecture von Hito Steyerl argumentiert. Mroué und Steyerl machen sich ein medientechnisches Potenzial des digitalen Bewegtbildmaterials zunutze: Die Videos können beliebig oft vervielfältigt, geteilt und umgeschnitten werden, ohne jemals, wie Steyerl (2019, S. 148–150) schreibt, einen stabilen Endzustand zu erreichen. Krautkrämer geht davon aus, dass in der fortgesetzten künstlerischen ›Postproduktion‹ dieser Bilder ein neuer Außenraum entsteht. Das hors-cadre markiert hier eine »Arbeit mit dem und am Bild in einem Raum, der in diesen Bildern selbst nicht mehr enthalten ist« (2014, S. 125–126).

Das neue hors-cadre der künstlerischen Bearbeitung verbindet Krautkrämers Beispiele mit den oben vorgestellten Footage-Projekten. Wenn Fleischer die Aufnahmen zu *UNE PARTIE DE CAMPAGNE* erneut auf den Schneidetisch legt, eröffnet er ebenfalls einen Raum der Arbeit am Bildmaterial. Dieser Raum ist den Bildern nach wie vor äußerlich, auch wenn er nicht »hinter der Bildaufzeichnung« (ebd.), also im Umkreis der Kamera von Renoirs Neffen Claude gelegen hat, der die Literaturadaption seines Onkels im Sommer 1936 hauptverantwortlich filmte. Natürlich handelt es sich bei Renoirs Aufnahmen nicht um Handyvideos, und seine Aufnahmen haben nicht dieselbe politische Brisanz wie Clips aus dem syrischen Bürgerkrieg. Aber in beiden Fällen wird in einem neuen Außen auf die Bilder zugegriffen, die dadurch »aus ihrem vorherbestimmten Fluss« (ebd., S. 123) herausgelöst werden – sei es aus den Clipkaskaden eines Onlinevideoportals, sei es aus den früheren Schnittfassungen eines Kinofilms. Footage wird mit einem neuen Rahmen umgeben, von dem aus weiter an und mit den Bildern gearbeitet wird.

Im Unterschied zu Krautkrämers Handyclips zielt die Nachbearbeitung von existierendem Footage in *CAMERAPERSON* oder *UN TOURNAGE A LA CAMPAGNE* darauf ab, in den Bildern genau das freizulegen, was es in den mobilen Videos bei Krautkrämer von vornherein nicht mehr gab: Produktionsräume, die aus den Einstellungen üblicherweise ausgeschlossen sind. Es gibt etwa bei Renoir und Fleischer ein direktes hors-cadre, das auf den Entstehungsort und die Entstehungszeit von Renoirs Footage verweist. Aber die Ursache dieses hors-cadre ist weniger der Bildausschnitt der filmenden Kamera. Im Off sind Momente wie Filmklappen, Korrekturen der Kameraposition oder kurze Wiederholungen einer Schauspielaktion nur deshalb, weil sie bei einer früheren Postproduktion des Materials aus den Aufnahmen herausgeschnitten wurden. Das hors-cadre ist hier das Ergebnis einer Montageoperation, nicht der Bildaufzeichnung am Set. Das heißt

29 Siehe hierzu auch die Ausführungen zu Krautkrämers Beispielen im ersten Kapitel.

zusammengefasst: Im hors-cadre der erneuten Nachbereitung wird ein früheres hors-cadre *aufgehoben*, das der Beschnitt der Aufnahmen erzeugt hatte. Die weggeschnittenen Produktionsräume gehen nun wieder kontinuierlich in den szenischen Raum der Aufnahmen über. Aus der Perspektive der Zuschauer*innen, die UN TOURNAGE A LA CAMPAGNE sehen, handelt es sich dabei um Hinzufügungen, quasi um ein ›Mehr‹ an Film, das sie in den Rushes präsentiert bekommen. Aber es sind Hinzufügungen von etwas, das ursprünglich schon einmal mit dem Bildmaterial verbunden war.

Das hors-cadre der Weiterverarbeitung wirkt damit einer vollständigen Erosion von Ordnungsstrukturen entgegen, die Aumont in seinen Bemerkungen zu Internet-Rushes befürchtet. Das hors-cadre der Weiterverarbeitung ›erdet‹ zirkulierende Footage, in dem es die Bilder in neue Sinnzusammenhänge stellt und neue Rezeptionsrichtungen vorgibt. Ein solcher Sinnzusammenhang ist auch der weggeschnittene Produktionsraum in den Bildern. Er lädt dazu ein, die Aufnahmen als Artefakte zu betrachten, die Aufschluss über ihre eigene Entstehung geben.

Das, was in den freigelegten Produktionsräumen zur Anschauung kommt, können Vorgänge bei den Dreharbeiten sein – wie die emblematischen Filmklappen, die im Bildmaterial zu UN TOURNAGE A LA CAMPAGNE auftauchen. Produktionsräume in Footage können aber auch Räume sein, in denen die Kamera (weiter-)läuft, ohne dass sich viel ereignet. CAMERAPERSON enthält einige solcher Aufnahmen. Die eigentliche Aktion scheint vorbei, die Kamera verharrt aber noch für einige Sekunden in der Situation und erhascht manchmal etwas Unvorhersehbares: einen Blitzschlag aus einer Gewitterwolke etwa oder eine abgehende Dachlawine. Für den Kameramann MacDougall sind unbearbeitete Aufnahmen deshalb besonders faszinierend: »in the rushes *anything* can happen next« (1992, S. 41, Herv. i. O.). Vaughan ist dagegen nicht ganz so enthusiastisch. Aus seiner Arbeitspraxis als Editor berichtet er, dass viele unverwendete Aufnahmen beim nachträglichen Durchsehen eher langweilig wirken und wohl auch deshalb nicht für den jeweiligen Film ausgewählt wurden (Vaughan 1999, S. 21).

Im ereignisarmen Footage kommen also drei Aspekte zusammen: erstens ein Produktionsraum und eine momentane Produktionssituation, zweitens die Operation des Wegschneidens oder des Entferns im Schnittprozess, drittens schließlich eine Dimension des *acinéma*, auf die Lyotard (2010, S. 94–98) am Ende seines ersten Aufsatzes zu sprechen kommt: weitgehend immobile Einstellungen, also Bewegtbilder, die kaum sichtbare Bewegungen innerhalb der Kadrierung zeigen. Ich möchte diesen Verbindungen zum Abschluss dieses Kapitels anhand von zwei Making-ofs weiter nachgehen, die eine spezielle Strömung des Gegenwartskinos beleuchten.

Slow Production

Eine Wüstenlandschaft: Drei Männer in langen Umhängen stapfen schwerfällig durch den Sand. Die Kamera schwenkt in einer Totalen langsam nach links mit. Die Männer laufen in eine Senke und dann einen sanften Anstieg hinauf, bis sie nur noch als kleine Punkte am Horizont zu erkennen sind. Der Schatten einer Wolke zieht langsam über die Landschaft hinweg. Die Männer verschwinden hinter einer Hügelkuppe, tauchen dann aber wieder auf und laufen zurück in die Richtung, aus der sie gekommen sind.

Die Szene ist die 27. Einstellung (TC 00:25:25-00:33:50) von *EL CANT DELS OCELLS* (BIRDSONG, 2008), dem zweiten Langfilm des katalanischen Regisseurs Albert Serra. Mit einer Dauer von 8 Minuten und 25 Sekunden ist es auch die längste. Der Film besteht praktisch ausschließlich aus statischen, schwarzweißen Einstellungen, in denen die drei Männer ohne nachvollziehbare geografische Richtung durch karge Landschaften wandern. Es sind die Heiligen Drei Könige auf ihrem Weg nach Bethlehem. Irgendwann erreichen sie den Stall, treffen Maria und Josef, beten den neugeborenen Jesus an, nehmen ein Schlammbad und machen sich wieder auf den Rückweg. Fünfmal bricht im Film die Abenddämmerung an; dreimal erscheint ein weiblicher Engel. Weitere dramatische Ereignisse gibt es in diesem Film nicht.

Serras Filme werden oft dem *Slow Cinema* zugerechnet (Srinivas 2022, S. 1655). Die Bezeichnung kann auf einen Essay von Matthew Flanagan (2008) zurückgeführt werden, außerdem auf eine Debatte in der Zeitschrift *Sight & Sound* sowie auf eine daran anschließende Onlinediskussion unter Kritiker*innen und Filmwissenschaftler*innen (Romney 2010; James 2010). Mit dem Label *Slow Cinema* werden Filme von Regisseur*innen wie Lav Diaz, Hou Hsiao-hsien, Carlos Reygadas, Apichatpong Weerasethakul oder Jia Zhang-ke versehen, die sich durch eine besondere »persistence in reducing the flow of temporality and pacing« (Çağlayan 2018, S. 6) auszeichnen. Die Meinungen über den politischen und ästhetischen Wert dieser Verlangsamung gehen allerdings auseinander. Skeptiker*innen betrachten *Slow Cinema* als präventive Stilentscheidung, eine Art stillschweigende Übereinkunft zwischen Filmemacher*innen und Kulturveranstalter*innen, es Festivalkommissionen besonders leicht und Kinogänger*innen besonders schwer zu machen. Befürworter*innen halten dagegen, dass *Slow-Cinema*-Filme einmalige, kontemplative Erfahrungen ermöglichen, die stark auf dem Dispositiv des klassischen Kinos aufbauen und dort einen Gegenpol zum kommerziellen Blockbuster US-amerikanischer Prägung darstellen, der seit den 1990er-Jahren spürbar an Tempo zugelegt hat (Bordwell 2002).

Unabhängig davon, welchen Einschätzungen man den Vorzug geben mag, markiert *Slow Cinema* ohne Frage eine auffällige Strömung in der gegenwärtigen Filmkultur. *EL CANT DELS OCELLS* nimmt darin nochmal eine Sonderstellung ein, weil Serras Film von gleich zwei Dokumentarfilmen flankiert wird. *WAITING FOR SANCHO* (2008), produziert vom Filmkritiker Mark Peranson, dokumentiert die Dreharbeiten für *EL CANT DELS OCELLS* auf den Kanaren. *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* (DER HERR HAT WUNDER IN MIR GEWIRKT, 2011), von Serra selbst gedreht, zeigt sein Team und seine Lieblingsdarsteller bei Reisen durch Castilla La Mancha, während sie an einem Folgeprojekt nach *EL CANT DELS OCELLS* arbeiten.

WAITING FOR SANCHO ist, im direkten Vergleich, das konventionellere der beiden Making-ofs. Der Film entwirft eine Produktionsästhetik, die unmittelbar an die *Slow-Cinema*-Ästhetik in *EL CANT DELS OCELLS* andockt. Peranson begleitete je zwei Drehtage auf Fuerteventura und Teneriffa mit einem einfachen HDV-Camcorder, der auf miniDV-Kassetten aufzeichnete.³⁰ Seine Aufnahmen zeigen Serra und sein Team bei Dreharbeiten auf den vulkanischen Hochebenen, aber auch bei der Fahrt zu den Drehorten, bei Wanderungen durchs Gelände, beim morgendlichen Anlegen der Kostüme, bei einer

30 Persönliche Email, 27.04.2022.

Siesta in den Drehpausen, beim Flug von der einen auf die andere Insel. Dreimal lässt Peranson den Regisseur Serra in kurzen Interviewszenen zu Wort kommen, ansonsten konzentriert sich seine Kamera ganz auf die Interaktionen der Gruppe, die Serra und seine Produzentin Montse Triola für den Film zusammengestellt haben.

Peranson beschreibt in einem Interview, wie er sein eigenes Filmen an Serras Dreharbeiten anzupassen versuchte: wenige Kamerabewegungen, keine Zooms, ausgewählte Blickpunkte auf das Team und die Schauspieler*innen, vor allem auch lange Aufnahmen, um den Zuschauer*innen die Dauer eines typischen Serra-Takes zu vermitteln (Waiting for Sancho Press Kit 2013). Diese Herangehensweise hätte sich erst vor Ort ergeben, ebenso wie Serra und sein Team ihren Film auch zu wesentlichen Teilen erst beim Drehen entwickelt hätten. Es gab kein festes Drehbuch, nur eine Sammlung von skizzierten Szenen, die Regieassistent Eliseu Huertas in einer Making-of-Szene für Peransons Kamera durchblättert (TC 00:46:11-00:48:56). Die Einstellungen wurden ebenfalls erst an den Drehorten festgelegt.

An vier Stellen baut Peranson kurze Ausschnitte aus *EL CANT DELS OCELLS* in seinen Dokumentarfilm ein. Er kombiniert sie jeweils mit Aufnahmen der Dreharbeiten für die entsprechende Szene. Anknüpfungen zwischen Produktionsumständen und Film entstehen aber nicht erst in Peransons Montage. Vielmehr gehören sie bereits zu Serras eigenem Inszenierungskonzept. Dies wird besonders an den drei Hauptdarstellern deutlich. Sie stammen aus demselben Dorf wie Serra, heißen alle Lluís mit Vornamen und sind keine ausgebildeten Schauspieler. Der beliebte Lluís Serrat Masanellas trat neben dem hageren Lluís Carbo, ein Tennislehrer im Ruhestand, bereits in Serras Debütfilm *HONOR DE CAVALLERIA* (2006) auf. Dort verkörperten beide das Duo Sancho Panza und Don Quixote (seitdem wird Serrat Masanellas »Sancho« oder »Sanchini« gerufen). Sanchos Vater Lluís Serrat Battle komplettiert das Königstrio. Die drei Männer sind im Film entsprechend ihren Rollen kostümiert. Aber sie »spielen« die Könige nicht wie Figuren in einem Spielfilm, und Serras Regie gibt ihnen dazu auch keine Gelegenheit. Er versteht seine Schauspieler*innen primär als »performer«, die der Kamera lediglich ihre eigene, körperliche Erscheinung zur Verfügung stellen.

Ein solches Schauspielkonzept kann bis zum italienischen Neorealismus zurückverfolgt werden. Auch dort gab es schon das Ideal der Laiendarstellerin »that performs without performing« (Schoonover 2012, S. 69). Während die Körper im Neorealismus aber noch zu handelnden Figuren in einer fiktionalen (oder zumindest fiktionalisierten) Geschichte gehörten, geht es bei Serra nicht mehr darum, aus den Darstellerkörpern irgendeinen psychologischen »Charakter« abzuleiten. Sancho, Carbó und Battle drücken in ihren Aktionen vor der Kamera keine interpretierbaren Sinngehalte aus. Serra verfolgt, nach eigener Aussage, eher eine »Dramaturgie« der profilmischen »Präsenz« (2014, S. 93–96).³¹ Der rudimentäre Plot – Könige auf Wanderschaft, Könige am Stall in Bethlehem, Rückweg – hält Einstellungen zusammen, die kaum zur Diegetisierung einladen, sondern eher als filmische Aufzeichnungen der Körper von Sancho, Carbó und Battle im unwegsamen Gelände funktionieren.

31 Serra unterscheidet in seinem programmatischen Text zwischen einer Hermeneutik und einer Präsenz des Schauspiels, die stark an Hans Ulrich Gumbrechts Unterscheidung von »Sinn-« und »Präsenzkulturen« (2004) erinnert.

Serra lässt seine Darsteller*innen meistens von zwei gleichzeitig laufenden Kameras filmen. Sie sollen nicht genau wissen, welche Aufnahme später im Schnitt verwendet wird, damit sie ihr Spiel nicht an einer bestimmten Kameraposition ausrichten (Waiting for Sancho Press Kit 2013). Im Schnitt wird dann ein Blickwinkel ausgewählt; die andere Aufnahme fällt weg. Retrospektiv ist eine der beiden laufenden Kamera also immer eine zu viel, was Bert Rebhandl zu der Bemerkung verleitet, dass Serra problemlos »mehrere Making of's making of [sic!] herstellen [könnte]« (2014, S. 24).

Peranson setzt das, was in Serras Kamerakonzept schon angelegt ist, für seinen Dokumentarfilm praktisch in die Tat um. Er begreift seinen HDV-Camcorder als eine der potenziell überflüssigen Serra-Kameras, mit dem Unterschied, dass seine Kadrierung nun auch das Filmteam mit umfasst. Bei Serra sind es drei Laiendarsteller, die gehen, warten und sich sporadisch unterhalten; bei Peranson sind es dieselben Laiendarsteller plus Serra und die restliche Crew, die ebenfalls durch die Landschaft marschieren, innehalten, warten, Witze machen (Quintín 2013). Der dokumentarische Gestus von WAITING FOR SANCHO ist deshalb kein Aufdecken oder Enthüllen verborgener Produktionsgeheimnisse. Eher verlängert Peranson die Ebene des Dokumentarischen, die schon in den Einstellungen von EL CANT DELS OCELLS ständig mitschwingt.

Diese Verlängerung erzeugt ein Bild von Dreharbeiten, das ich als *Slow Production* bezeichnen möchte. Das soll aber nicht bedeuten, dass genauso langsam und schwerfällig gedreht worden wäre, wie sich die drei Hauptdarsteller auf ihrer Wanderung bewegen. Das Team hatte für den Langfilm laut Serra nur 16 Drehtage zur Verfügung, arbeitete also vergleichsweise schnell (Fairfax 2013). *Slow Production* manifestiert sich in WAITING FOR SANCHO auf andere Weise.

Erstens ist Serras Filmemachen ein exzessives Footage-Kino. Serra lässt die Kameras voluminöse Materialmengen aufzeichnen und minutenlang ohne Unterbrechung laufen. Das ist möglich, weil das Team digital dreht. Die Kameras werden auf Stativen in der Landschaft aufgestellt und auf die Schauspieler*innen ausgerichtet, dann wird die Aufnahme gestartet, ohne dass von vornherein klar ist, wie lange sie dauern wird. »[T]he camera watches on,« schreibt Vedant Srinivas (2022, S. 1663), denn alles, was die Darsteller*innen tun, kann theoretisch in den Film einwandern. Deshalb wird auch darauf verzichtet, vor Ort einen klaren szenischen Raum abzustecken, in dem die Hauptdarsteller performen sollen. Die Dreharbeiten können sogar noch in den Ruhepausen weitergehen. So zeigt eine Szene von WAITING FOR SANCHO, wie die Crew in einer Mittagspause die drei Lluís' heimlich bei einem Nickerchen filmt. Irgendwann rappelt sich Sancho schlaftrunken auf, begreift aber sofort, dass er in seiner Rolle als König gefilmt wird, trottet neben den dösenden Carbó und legt sich wieder hin (TC 01:08:17-01:12:02).

Ein zweiter Aspekt der *Slow Production* betrifft die unterschiedlichen Geschwindigkeiten und Tempi, die im Moment der Dreharbeiten koexistieren, um sich dann in einen bestimmten Rhythmus einzupendeln. WAITING FOR SANCHO zeigt dies bei dem Dreh der Szene, in der ein weiblicher Engel die Geburt Jesu verkündet. Peranson filmt das Team zunächst bei Aufnahmen der Engelsdarstellerin Victòria Aragonés in der leeren Landschaft (die Einstellungen wurden später nicht verwendet), dann bei ihrem Monolog, den Serra offenbar erst kurz zuvor handschriftlich auf einer Drehbuchseite entworfen hatte. Serra selbst sitzt in einiger Entfernung zu den Kameras und ruft Aragonés die Textzeilen zu, die sie wiederholen soll, während die Kameras ununterbrochen laufen. Serra lässt

sie den Text mehrmals sprechen, realisiert dann, dass er zu langsam liest und dadurch in der Aufnahme zu große Sprechpausen entstehen. Er muss schneller soufflieren, sie dagegen langsamer sprechen, woraus schließlich der getragene Sprechduktus der Engelsfigur im Film entsteht. *WAITING FOR SANCHO* dokumentiert, welche Temporegister hier miteinander verflochten sind, um die spezifische ästhetische Langsamkeit der Szene überhaupt hervorzubringen (TC 00:19:38-00:28:32).³²

Bei Aragonés' letzter Wiederholung schwenkt Peranson langsam in die Landschaft. Seine Making-of-Kamera wendet sich ab, lässt sich von der Umgebung ablenken, während im Off der Wechsel zwischen Serra und Aragonés weitergeht. Diese Kamerabewegung wird zum Sinnbild einer dritten Komponente der *Slow Production*: das tagträumerische Abschweifen. Normalerweise wird es eher der Rezeption eines Serra-Films zugeschrieben. Wenn in einer Einstellung minutenlang kaum etwas passiert, gleitet das Publikum unter Umständen in einen Wahrnehmungsmodus hinüber, den Julian Hanich (2019) als »cinematic daydreaming« bezeichnet. Der Film läuft weiter, doch die Zuschauer*innen entfernen sich mental vom Geschehen, fallen unmerklich aus dem narrativen Rhythmus des Films heraus und beginnen laut Hanich zum Beispiel, sich die Umstände der Dreharbeiten vorzustellen. Die ausdruckslose Präsenz der Darsteller*innen in *EL CANT DELS OCELLS* regt genau dazu an.

Peranson zeigt, dass ein mögliches rezeptionsästhetisches Abschweifen späterer Filmzuschauer*innen produktionsseitige Gegenstücke hat. Die langen Takes ohne Unterbrechung laden auch am Set zu einem Abschweifen und Abdriften ein. Überhaupt ist das »Nicht-bei-der-Sache-Sein« ein Schlüssel zu Serras Schauspielkonzept. Seine Figuren, schreibt Philipp Stadelmaier zu Serras Vorgängerkonzept *HONOR DE CAVALLERÍA*, werden »in ihrer kompletten Unkonzentriertheit, ihrer permanenten Abgelenktheit« gezeigt (2014, S. 129). Die drei Lluís' sind besser vor der Kamera, wenn sie müde sind, sagt Serra in einem Interview (TC 00:52:54-00:53:14), und ihre Behändigkeit ist auch den alkoholischen Getränken geschuldet, die sie großzügig in den Drehpausen konsumieren. Haben Sancho, Carbó und Battle schließlich eine tagträumerische »Sensibilität der gelösten Sinne« (Goppelsröder 2013, S. 135) erreicht, sind sie für spontane Regungen und Eingebungen besonders empfänglich. Ihre Präsenz äußert sich dann in ungeplanten Gesichtsausdrücken und Körperbewegungen, die von den Kameras als spontane *photogénie* der Darsteller eingefangen werden soll (Srivinas 2022, S. 1663). Damit es aber wirklich dazu kommt, muss Serra an der Seitenlinie gelegentlich mit profanen Kraftausdrücken und Provokationen nachhelfen. Sancho, glühender Fan des FC Barcelona, kann in einer Szene etwa erst mit einem gezielten »¡Real Madrid!« aus seiner schläfrigen Lethargie gerissen werden (TC 01:05:11-01:05:23).

Für die Crew am Set bedeutet die Unkonzentriertheit der Darsteller, dass außerordentlich viel gewartet werden muss, wenn die Kameras und die Tonrekorder laufen. Peranson beschreibt dieses Warten als »being hypertuned to your environment, visually, aurally« (Waiting for Sancho Press Kit 2013). Immer kann sich etwas ereignen, das am Ende die entscheidende Qualität einer Einstellung ausmacht. Auch wenn das lange Warten manchmal in absurde Situationen kippt – etwa, wenn die drei Männer unbeholfen

32 Für eine ausführliche Diskussion verschränkter Zeitebenen in einer zeitgenössischen »Ästhetik des Langsamen« siehe Koepnick (2014).

in einem Schlammbecken herumplantschen –, ist es aber kein vergebliches »Warten auf Godot«, obwohl WAITING FOR SANCHO im Titel mit dieser Assoziation spielt. Das Warten bei laufenden Kameras ist nicht sinnlos; die Dreharbeiten sind in der Regel ertragreich. Wenn Serra der Meinung ist, ausreichend Footage aufgezeichnet zu haben, werden die Aufnahmen gestoppt und das Team zieht weiter. Peranson zeigt dabei auch die Crew bei kleineren Abschweifungen und Ablenkungen. Er filmt Gespräche über Motorräder und Fußball, ein Tänzchen zum Soul-Klassiker *Sunny* vom abfahrbereiten Van, Huertas' Kritzeleien auf den Drehbuchseiten, eine geteilte Plastikflasche Rotwein, nachdem ein schwerer Anstieg auf einen Vulkan geschafft ist. *Slow Production* heißt auch: empfänglich zu sein für alles Nebensächliche, das vier Drehtage auf den Kanaren bieten.

Ein langes Ausharren bei laufenden Kameras, unterschiedliche Geschwindigkeiten in einer profilmischen Situation und das gewünschte Unkonzentriert-Sein der Darsteller erzeugen das Bild einer Filmproduktion, die auch das Unproduktive explizit miteinschließt. Um es noch einmal zu betonen: Das heißt nicht, dass bei den Dreharbeiten unprofessionell oder nachlässig gearbeitet wurde. WAITING FOR SANCHO ist Peransons Versuch, im Umfeld der Dreharbeiten eine ähnliche Ästhetik zu entdecken, die auch Serras eigene Filme auszeichnet. Gerade die kleinen Digressionen während der Dreharbeiten sind hier wichtig, denn dadurch geht der dokumentarische Blick von Peransons Making-of-Kamera über das explizit Profilmische hinaus. Serra selbst drehte im Anschluss an *EL CANT DELS OCELLS* einen eigenen dokumentarischen Film über sein Team, der diese Ausweitungsbewegung noch weiter radikalisiert.

Pause machen

In WAITING FOR SANCHO erläutert Serra während eines Interviews, warum er für seinen Film ausgerechnet einen biblischen Stoff auswählte. Nach eigener Aussage ging es ihm nicht so sehr um eine direkte Adaption der christlichen Überlieferung. Vielmehr suchte er nach Figuren, die zu den drei Darstellern in einem maximal großen Kontrast stehen würden. Er interessierte sich für die »exzentrische« Qualität in den Gesten und in den Körperbewegungen seiner Protagonisten, wenn sie, ausstaffiert als biblische Könige, in der kargen Landschaft unterwegs wären. Hätte es diesen Kontrast nicht gegeben, dann hätte er Sancho, Carbó und Battle auch einfach »in einer Bar oder in einem Restaurant« filmen können (TC 00:04:42-00:06:35).

In dieser beiläufigen Bemerkung steckt die Ausgangsidee für *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES*. Der Dokumentarfilm war Serras Beitrag zum Ausstellungsprojekt *Todas las cartas: Correspondencias filmicas*. Unter der kuratorischen Leitung des Centro de Cultura Contemporanèa de Barcelona wurden Duos aus Filmemacher*innen gebildet, die nach eigenem Ermessen einen filmischen Briefwechsel realisieren sollten. Die Vorlage lieferte ein Dialog aus mehreren Kurzfilmen zwischen Víctor Erice und Abbas Kiarostami. Die Film-Korrespondenzen wurden ab 2011 in Sammelausstellungen, als Filmreihen und bei Filmfestivals gezeigt, unter anderem in Mexiko-Stadt, Barcelona, Madrid, Locarno und Paris (Balló 2011).

Serras Dialogpartner war der argentinische Regisseur Lisandro Alonso. Wie Serra wird er im internationalen Filmfestival- und Videokunstabetrieb dem Slow Cinema zuge-

rechnet. Im Unterschied zu den anderen Projektbeteiligten bestand Serras und Alonsos Korrespondenz nur aus je einem Film, der nicht direkt auf den anderen Bezug nimmt. Serra konzipierte und drehte seinen Beitrag im Sommer 2009; Alonso drehte seinen (ungleich kürzeren) Film im Januar 2011. Beide kehrten dafür an Schauplätze früherer Arbeiten zurück; im Fall von Serra war es die Don-Quixote-Region Castilla la Mancha. Sein Vorhaben war »a film about the unseen aspects of a shoot, its framework, the fabrication process« (Serra, zit. N. o. V. 2011, S. 289). Dabei hatte er nicht die üblichen Bilder einer geschäftigen Filmcrew im Sinn, sondern eher die Art von Rahmung, die er schon in Peransons Interview anhand von Sancho, Carbó und Battle in einer Bar beschrieben hatte. Er wollte seine üblichen Mitstreiter*innen in typischen Situationen während eines gemeinsamen Filmprojektes aufnehmen, aber dabei vor allem den »recreational aspect of the experience« (ebd.) betonen: Erholung, Entspannung, Freizeitgestaltung und Pausen als angenehmes ›Drumherum‹ eines gerade entstehenden Films.

EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES, der aus dieser Idee entstandene Film, begleitet eine Filmcrew und drei Schauspieler bei einer Reise durch Castilla-La-Mancha. Sancho und Lluís Carbó sind wieder mit von der Partie, genauso wie die Produzentin Montse Triola, Kameramann Jimmy Gimferrer und der ergraute Regieassistent und Produktionsroadie Eliseu Huertas. Wer fehlt, ist Sanchos Vater Lluís Serrat Battle, dafür gibt es nun den enigmatischen neuen Laiendarsteller Toti, seines Zeichens Veteran der Hippieszene auf Ibiza. Die Gruppe macht an unterschiedlichen Orten neben der Landstraße Halt, um Szenen für ihren Film zu drehen. Ein »Roadmovie«, wie Olivier Père (2011, S. 151) den Film nennt, ist EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES allerdings nicht, jedenfalls nicht im klassischen Sinne. Von einer Fahrt durch La Mancha ist wenig zu sehen. Es gibt keine nachvollziehbare Wegstrecke oder Stopps in klar identifizierbaren Ortschaften, außerdem kaum Einstellungen der Landschaft. Prägende Bilder sind andere: der geparkte Van mit geöffneter Seitentür, das Hotelzimmer von Sancho und Carbó, ein langer Hotelflur. Die Reise durch La Mancha ist eher eine Serie von Tagesausflügen, nach denen die Gruppe in die immergleiche Unterkunft zurückkehrt.

Mit dem Van, dem Hotelzimmer und dem Flur korrespondieren die Hauptbeschäftigungen der Reisegruppe: liegen, schlafen, sich ausruhen, warten. EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES führt damit ein Motiv aus WAITING FOR SANCHO weiter. Peranson zeigt die Produktionsbeteiligten immer wieder bei einem kurzen Nickerchen oder bei längeren Perioden des Wartens – auf das richtige Licht, das Aufreißen einer Nebeldecke, oder auf Sancho, der beim Aufstieg auf eine Hochebene zurückgeblieben ist und sich, weit abgeschlagen von den anderen, mühsam den Hang hinaufquält. Solche Momente machen auch einen Großteil der Einstellungen in EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES aus, wenn die Kamera auf einen geparkten Van am Rand der Landstraße oder auf Sanchos und Carbós Hotelzimmer gerichtet ist. Verschiedene Personen sitzen oder liegen, schwatzen, scherzen miteinander, kommentieren das Treiben der anderen. Worauf sie in den Einstellungen genau warten, bleibt unklar. Die Gruppe vertreibt sich irgendwie die Zeit, scheint sich tatsächlich zu langweilen und lässt die Filmzuschauer*innen daran teilhaben. Ihre Langeweile ist aber nicht negativ besetzt. Abgesehen von einigen Spannungen zwischen Serra und dem bockigen Toti ist die Stimmung innerhalb der Gruppe heiter und freundschaftlich. Müßiggang scheint wie eine willkommene Pause. Niemand ist besonders erpicht darauf, schnell wieder an die Arbeit zu gehen. Der Film dokumen-

tiert, in den Worten von Jordi Balló und Ivan Pintor Iranzo, »the discrete charme of doing nothing« (2014, S. 42).

In ihren Überlegungen zu Langeweile und Kino beschreiben Serjoscha Wiemer und Anke Zechner eine positive Wendung der Langeweile bei Walter Benjamin, der dem gelangweilten Flaneur eine subversive »Unterbrechung des [industriellen] Produktionsprozesses« (2008, S. 13) bescheinigt. In *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* wird zwar alles andere als flaniert – die statischen Einstellungen sind eher »motionless pictures« (Remes 2015), und zwar auch deshalb, weil sich die Figuren kaum bewegen –, doch auch hier unterbricht und durchkreuzt Langeweile einen Produktionsvorgang. Die Gruppe will in La Mancha eigentlich einen neuen Film drehen, so wird aus ihren Unterhaltungen deutlich. Von diesem Vorhaben zeugen aber nur ihre Gespräche. Sämtliche Tätigkeiten, die typischerweise mit Filmproduktion assoziiert werden, kommen on-screen nicht vor (einzige Ausnahme: das Angeln des Tons). Im Mittelpunkt stehen eher die mäandernden Unterhaltungen selbst. Gerade Huertas gibt eine Anekdote nach der anderen zum Besten. Es geht unter anderem um: Francos Lieblingsnachtisch, die Kulturfeindlichkeit der spanischen Faschisten, den berühmten »halluzinogenen Torero« Manolete, das Kurvenverhalten italienischer Moto Guzzis und die Legende, wie Cervantes einst seinen linken Arm verlor.

Abb. 40: Eine von zwei Windmühleneinstellungen in EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES. Serra sitzt im Vordergrund, sein Team unterhält sich im Hintergrund.



Quelle: *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES*, DVD, Still.

Die »Zeitblöcke« (Père 2011, S. 155), aus denen *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* zusammengesetzt ist – die längste Einstellung, eine seitliche Ansicht des geöffneten Vans, dauert fast 20 Minuten (TC 00:57:46-01:17:40) –, werden auf diese Weise von

multiplen Erzähl- und Zeitlinien durchzogen. Serra verdichtet sie in zwei ähnlich komponierten, allegorischen Einstellungen: zweimal derselbe steinige Hügel als Totale mit angeschnittener, weiß getünchter Windmühle im Bildhintergrund, einer der wenigen ikonischen Marker des Films, der klar auf die Quixote-Region La Mancha verweist. Serra sitzt vorne links im Bild, macht Fotos und lauscht den Geschichten seiner Crew, die weiter hinten im Bild miteinander spricht. Ein Tonassistent mit Mikrofonangel zeichnet das Gespräch auf (Abb. 40).

Ein früherer Plan sah angeblich vor, wirklich ein Roadmovie in der mythischen Landschaft von La Mancha zu drehen. Serra zufolge musste das Team aber feststellen, dass eine solche Landschaft nicht (mehr) existierte und es abseits der Schnellstraßen kaum etwas Interessantes zu filmen gab (Corless 2015). *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* führt die Idee eines solchen Films weiterhin mit, aber dieser Film bleibt eine Hypothese, die bis zur letzten Szene nicht eingelöst wird. Der Dokumentarfilm scheint den Film, den die Gruppe in La Mancha umsetzen will, permanent auf- bzw. »vor sich her« zu schieben. Für Stadelmaier (2014) ist dieses »Aufschieben« eine konstitutive Bewegung in Serras ersten Langfilmen. *HONOR DE CAVALLERÍA* und *EL CANT DELS OCELLS* deuten bestimmte Figuren und Erzählungen an, die von den gefilmten Personen aber nie gänzlich ausgefüllt oder eingeholt werden. Hier ist es nun ein Filmprojekt, das angedeutet, aber nie eingeholt wird. Eine solche Aufschiebung eines Filmprojekts habe ich im dritten Kapitel bereits als Denkfigur von Making-of-Mockumentaries diskutiert. In *EL SENYOR HAT FET EN MI MERVALLES* funktioniert die Aufschiebung aber insofern anders, als hier weder der nebulöse Referenzfilm in Ausschnitten gezeigt wird, noch tatsächlich Dreharbeiten on-screen stattfinden. Die Pointe der Making-of-Konstruktion besteht darin, dass es nun die Dreharbeiten selbst sind, die im Off ablaufen.

Das Off ist in *EL SENYOR HAT FET EN MI MERVALLES* eine wichtige ästhetische Größe. Zum einen sind die langen Einstellungen überwiegend statische Kadrierungen. Sie treten als starre, unbewegte Ausschnitte von Situationen auf, die oft über das sichtbare Bildfeld hinausreichen (nur am Schluss sind zweimal Aufnahmen aus einem fahrenden Auto zu sehen). Zum anderen machen sich immer wieder Vorgänge im Off akustisch bemerkbar. Im Off passiert hörbar etwas, das von den Personen aus dem Bild beobachtet und kommentiert wird, ohne dass es einen Umschnitt auf eine Einstellung geben würde, die diese Vorgänge tatsächlich zeigt.

Symptomatisch für die starke Betonung des Offs ist die längste Einstellung des Films. Sancho, Toti und Triola sitzen im geöffneten Van. Die Kamera filmt sie in einer frontalen Einstellung. Aus dem Off erhalten sie die Anweisung – wohl von Serra und Kameramann Gimferrer –, unbedingt auf ihren Plätzen zu bleiben, um die Bildkomposition nicht zu verändern. Im Off ist aber auch Carbó, der pensionierte Tennislehrer, zu hören, der mit einem Tennisschläger verschiedene Bewegungsabläufe demonstriert. Weitere Stimmen lassen vermuten, dass Carbó dabei von einer zweiten Kamera gefilmt wird. Sancho, Triola und Toti beobachten diese Dreharbeiten, die on-screen nicht zu sehen sind. Die Filmaufnahme von Carbó ist hier eine rein »akustische Situation«, wie Deleuze (1997b, S. 32–33, 60–61) sagen würde. Sie wird von den Personen im Bild wahrgenommen, setzt sich aber nicht unmittelbar in weitere Handlungen fort; abgesehen davon, dass Sancho einmal einen Tennisschläger aus dem Van ins Off reicht.

Der »framework of a shoot«, von denen Serras Projektskizze spricht, bezieht sich in dieser Szene augenscheinlich nicht auf das unmittelbare hors-cadre einer Filmaufnahme, die Carbó beim Tennisspielen zeigt. Die Einstellung des Vans kann höchstens akustisch als Umraum von laufenden Dreharbeiten bestimmt werden. Was fehlt, ist der eigentliche *cadre*: das entstehende Filmbild, das ein produktionsseitiges Off nach sich ziehen würde, das wiederum von einer Making-of-Kamera eingefangen werden könnte. Der »framework of a shoot« ist demnach eher ein Außenbereich rund um den (Außen-)Bereich, in dem die Produktion eines Films abläuft. Was in den Tableau-Einstellungen zu sehen ist, sind die äußeren Peripherien einer Filmproduktion. Sie entsprechen, wie Steven Marsh (2013, S. 40) beobachtet, durchaus wortwörtlichen Randzonen, nämlich Straßenrändern, Hotelkorridoren, oder einem Flussufer. Umgekehrt sind die Dreharbeiten des nebulösen, anderen Films aus der Perspektive dieses Dokumentarfilms etwas, das *außerhalb* der einzelnen Einstellungen zu verorten ist – bzw. sind sie etwas, das, wie Marsh argumentiert, in den zeitlichen Lücken *zwischen* den Einstellungen stattfindet (ebd.). Deshalb kann Serra vollmundig behaupten, mit *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* das ultimative Making-of für alle seine bisherigen und zukünftigen Filmprojekte vorgelegt zu haben (Corless 2015). Für den hypothetisch entstehenden Film könnte ein beliebiger Serra-Film eingesetzt werden (auch wenn sich seine Arbeitsweise bei späteren Langfilmen weiterentwickelt).

EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES führt auf diese Weise noch einmal zurück zum zweiseitigen Außen eines entstehenden Films, das weiter oben mit Lyotards *hors-scène* sowie mit Souriaus Unterscheidung zwischen dem Profilmischen und dem Afilmischen verknüpft wurde. *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* präsentiert ein *hors-cadre des hors-cadre* – eine Art hors-cadre zweiter Ordnung, welches genau die Situationen und Vorgänge umfasst, deren Zuordnung zum Profilmischen, d.h. zur Entstehung eines Films, nicht mehr klar gegeben ist. *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* holt das ins Bild, was andere Dokumentarfilme zu Filmproduktion gerade nicht in Szene setzen, weil es sich, in den Worten Lyotards, »der Identifikation, der Wiedererkennung und der Fixierung im Gedächtnis entziehen [würde]« (2010, S. 93).

Einerseits führt Serra damit die Grenzlinie zwischen einem profilmischen hors-cadre und einem Raum weiter außerhalb durchgehend mit. *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* vermeidet es konsequent, profilmische Vorgänge zu zeigen, die zur Entstehung realer Filmbilder führen könnten. Von solchen Vorgängen wird nur gesprochen, oder auf sie wird durch Off-screen-Ton hingewiesen, aber sie werden nicht im Bild gezeigt. Andererseits können die Szenen und Handlungen, die nicht mehr im technisch-apparativen Sinne auf die Erzeugung irgendwelcher Filmbilder ausgerichtet sind, als ein Plädoyer für eine tiefgreifende Ausweitung der Produktionszone verstanden werden. Auch die »recreational aspects« während der Dreharbeiten, die eigentlich eher einer äußeren, afilmischen Wirklichkeit des entstehenden Films zuzuschlagen wären, gehören bei Serra zur Produktion der eigenen Filme unbedingt dazu. Filmemachen wird zu einem besonderen Gemeinschaftserlebnis: einer Unterbrechung des Alltags, einer angenehmen

Auszeit mit Freund*innen, so Serra immer wieder in Interviews: »We are not there to work, we are on holidays, taking time off from our daily life« (Fairfax 2013).³³

Mit dem Nicht-Filmischen ist dieses Produktionskonzept noch auf zwei anderen Ebenen verbunden. Erstens wurde *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* nicht nur im Kino aufgeführt und später als DVD vertrieben, sondern auch in musealen Ausstellungen gezeigt. Die Filme des Briefwechselprojekts wurden im Centre de Cultura Contemporània de Barcelona in unterschiedliche Räume projiziert, zwischen denen die Museumsbesucher*innen hin- und herwechseln konnten. Im gesamten Projekt stehen sich also, nach Raymond Bellour (2012, S. 49–51), das relativ beständige Dispositiv des Kinosaals und das variable Dispositiv der Filmprojektion im Ausstellungsraum gegenüber. Variabel ist dieses Dispositiv im Unterschied zum Kino deshalb, weil je nach Ausstellungs- und Museumsarchitektur immer neue Formen der Filmvorführung und Filmrezeption entstehen. Balló und Pintor Iranzo (2014, S. 46) betonen, dass es beim Korrespondenzprojekt aber auch zu einer dialogischen Erweiterung beider Dispositive kam: Der Kinoraum übernahm durch die Briefwechsel Eigenschaften eines musealen Raums, umgekehrt übernahm auch das Museum verschiedene Eigenschaften eines Kinosaals.

Durch die extrem langen, stehenden Einstellungen und den Verzicht auf eine klare Dramaturgie scheint *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* in der Tat sowohl ein Kinopublikum als auch Museumsbesucher*innen mitzudenken, die beim Gang durch die Ausstellung irgendwann auf die laufende Projektion aufmerksam werden und für die Dauer von einer oder zwei Einstellungen verweilen, bevor sie weitergehen. Weil die Einstellungen streng frontal komponiert sind, können sie in einer solchen Umgebung tatsächlich wie die Tableaus wirken, die Lyotard in seinem frühen *acinéma*-Aufsatz skizziert: Bewegtbilder an der Grenze zur Immobilität, weil sie visuelle Bewegung teilweise auf ein Minimum herunterfahren. Gleichzeitig kann durch die Frontalität, die schiere Dauer und relative Ereignisarmut der Bilder auch der Eindruck entstehen, hier auf eine Situation zu schauen, die ›live‹ in den Ausstellungsraum übertragen wird. Das, was die Aufnahmen zeigen, scheint ohne zeitliche Auslassungen oder nachträgliche Eingriffe, also quasi synchron zur Rezeptionsgegenwart der Besucher*innen abzulaufen.

Zweitens wird das Nicht-Filmische dadurch betont, dass die Einstellungen zwar streng komponiert sind, aber dennoch eine Art ›passives Filmemachen‹ zum Ausdruck bringen. Das beginnt mit Serra selbst: Er ist zwar in einigen Einstellungen zu sehen, insbesondere, wenn er mit dem launischen Toti über Kostümfragen aneinandergerät. Aber er inszeniert hier keine Darsteller im Raum, probt nicht, legt keine Kamerastandpunkte fest, kurz: Er macht nicht das, was ein Regisseur normalerweise an einem Filmset tun würde. Deshalb ist nicht klar, wer für die Gestaltung der Einstellungen eigentlich verantwortlich ist, aus denen *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* zusammengesetzt ist. Teilweise sind Personen im Off zu hören, die mit den Personen im Bild kommunizieren. Aber es gibt auch Aufnahmen, die scheinbar unmotiviert weiterlaufen, obwohl die Personen im Bild sich kaum noch rühren oder das Bild bereits verlassen haben.

33 Diese Selbstbeschreibung ist, natürlich, auch eine romantische Verklärung. Ein vergleichsweise nüchternes Bild von Serras Dreharbeiten zeichnet sein Kameramann Gimferrer (Kudlac 2015).

Wenn Sancho ausgestreckt auf seinem Hotelbett liegt und sich mit seinem Zimmergenossen Carbó unterhält, oder beide durch einen langen Hotelflur Richtung Ausgang gehen, scheint es niemanden hinter der Kamera zu geben, der die laufende Aufnahme kontrolliert oder die Kamera in irgendeiner Weise bedient.

Dieser Eindruck von Passivität in einem ansonsten formal sehr strengen Film wird an einer Stelle gezielt durchbrochen. Eine knapp fünfzehnminütige Einstellung des seitlich geöffneten Vans zeigt Toti neben Serra, der sich ärgert, weil Toti einen Arzttermin zur Behandlung seiner Rückenschmerzen verpasst hat (TC 01:46:08–02:00:50). Es dämmernd. Die Einstellung wird langsam, kaum merklich, immer dunkler. Dann, als kaum noch etwas im Bild zu erkennen ist, folgt die einzige autonome Kamerabewegung im gesamten Film: ein unvermittelter Schwenk nach rechts zum Abendrot am Horizont (TC 01:58:40). In einem Film, in dem ansonsten viel auf irgendetwas Unbestimmtes gewartet wird, ist dieser simple Schwenk ein unverhofftes ästhetisches ›Wunder‹, ein wenig so, wie es im Titel angekündigt wird. Letztlich privilegiert *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* damit doch ein Publikum, das den Film von Anfang bis Ende in einem Kinosaal rezipiert. Denn flanierende Museumsbesucher*innen werden den Schwenk vermutlich verpassen, oder von seiner Wirkung – nach zwei Stunden mit ausschließlich statischen Einstellungen – einigermaßen unbeeindruckt sein.

Schattenfilme

WAITING FOR SANCHO und *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* zeigen keine dynamischen und spektakulären Herstellungsvorgänge. Sie dokumentieren Bewegungslosigkeit, das Pausieren oder das Warten abseits der Dreharbeiten. Damit gleichen sie die Produktionsumstände an ihre realen (oder hypothetischen) Referenzfilme an – das wäre ein typischer Zug des Making-of, von dem sich die beiden Filme keineswegs freimachen. Ihre inhaltliche Ausrichtung lässt sich gleichzeitig aber auch als eine subtil vorgebrachte Kritik verstehen. Während beispielsweise Online-Making-ofs nicht selten eine regelrechte *hustle culture* des Filmemachens propagieren, zeigen *WAITING FOR SANCHO* und *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* geradezu provokante Bilder von Untätigkeit und Müßiggang. Die Making-ofs insistieren darauf, dass auch das (scheinbar) Unproduktive zur Entstehung eines Films dazugehört.

Ausgehend von beiden Filmen kann noch einmal ein Bogen zu den anderen Filmen dieses Kapitels und zur Idee des *aciména* im Making-of geschlagen werden. Die besprochenen Filme verknüpfen die Dokumentation von Filmproduktion immer wieder mit Aspekten des *Nicht-Filmischen*. Das tun sie erstens in Bezug auf Vorgänge, die nur noch äußerst lose mit Filmproduktion zusammenhängen. Die Making-ofs buchstabieren diese Verbindung zwischen Produktion und dem Nicht-Filmischen unterschiedlich aus: indem ihre Macher*innen einen hypothetischen Film in einer Wohnung nachstellen und dabei die Grenzen zwischen Profilmischem und Afilmischem verunklaren (*THIS IS NOT A FILM*), indem sie existierende Aufnahmen neu anordnen und dadurch Produktionsmomente im Footage freilegen (*CAMERAPERSON*), indem sie Abschweifungen während der Dreharbeiten als Produktionspraxis kenntlich machen (*WAITING FOR SANCHO*) oder ihre eigenen Bilder quasi im hors-cadre eines hors-cadre ansiedeln (*EL SENYOR HA FET EN MI*

MERVALLES), also in einem Bereich, den ein gewöhnliches Making-of selbst »außerhalb der Szene« (Lyotard) des Profilmischen setzen würde.

Was die in diesem Kapitel untersuchten Making-ofs verbindet, ist eine spürbare Reduktion der ästhetischen Formgebung. Das Nicht-Filmische korrespondiert bei ihnen also, zweitens, mit einer bewussten Rücknahme von gestalterischer Kontrolle über die Bilder. In *THIS IS NOT A FILM* filmt Mirtahmasb seinen Freund Panahi ausschließlich mit einer Videokamera und nur mit dem verfügbaren Licht in Panahis Wohnung. Johnson und ihr Editor Bangerter setzen *CAMERAPERSON* vor allem aus solchen Szenen zusammen, in denen Johnson als Kamerafrau die Situation nicht völlig beherrschen kann, in denen sie spontan reagieren muss, oder mit laufender Kamera einfach abwartet, ob noch irgendetwas Interessantes passiert. Das kulminiert in den langen Aufnahmen von Serras Team an unterschiedlichen Drehorten, die sorgfältig kadriert wurden, aber mit dem Eindruck spielen, dass teilweise niemand mehr entscheidet, wann die laufende Kamera wieder ausgeschaltet wird.

THIS IS NOT A FILM, *CAMERAPERSON* oder *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* koppeln ihre Darstellung von Produktion also an Aufnahmen, die sich selbst an den Rändern eines filmischen Bilderuniversums verorten. Es handelt sich immer noch um bewegte Bilder: Sie gehen nach wie vor auf kameragebundene Aufzeichnungen zurück, und sie werden weiterhin zu sinnhaften Szenen montiert, die als linearer, werkhafter Film im Kino, auf einer DVD oder, im Fall von *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES*, auch in einem musealen Raum rezipiert werden können. Aber diese Bilder haben trotzdem etwas ›Nicht-Filmisches‹ an sich. Sie könnten jederzeit in etwas umschlagen, das ›kein Film‹ im herkömmlichen Sinne mehr wäre – ein Schnipsel Videofootage auf einer Festplatte zum Beispiel, ein Home Video, eine museale Projektion, ein praktisch bewegungsloses Standbild. Mit anderen Worten: Die Produktionsdarstellung in diesen Making-ofs führt potenziell aus der Ästhetik filmischer Bilder hinaus.

Damit machen die hier versammelten Beispiele noch auf einen letzten Aspekt aufmerksam: Prinzipiell wird jeder Film von einem hypothetischen Making-of begleitet. Alle denkbaren Filmproduktionen bringen Situationen hervor, die nicht in die Bilder des entstehenden Films übernommen werden und deshalb in ein Making-of einwandern können. Es gibt immer noch Bildbestände an den äußeren Rändern eines entstehenden Films, auch noch über herkömmliche Behind-the-Scenes-Ansichten einer arbeitenden Crew hinaus. Jeder Film zieht auf diese Weise, in den Worten des Kameramanns MacDougall, mindestens einen »shadow film« hinter sich her. Das möchte ich mit einem letzten Filmbeispiel veranschaulichen, das dieses Kapitel abschließt.

Apichatpong Weerasethakul deutet in *DOKFA NAI MEUMAN (MYSTERIOUS OBJECT AT NOON, 2000)* an, wie ein »shadow film« an den äußeren Rändern eines gerade entstehenden Films aussehen könnte. *MYSTERIOUS OBJECT AT NOON* erzählt eine Fortsetzungsgeschichte über eine Hauslehrerin und ihren gehbehinderten Schüler, strukturiert nach dem surrealistischen »add-an-element«-Prinzip des *cadavre exquis* (Quandt 2009, S. 31). Die Filmemacher*innen reisen durch das ländliche Thailand und treffen Menschen, die die angefangene Geschichte mit immer neuen Episoden und wundersamen Wendungen fortspinnen. Einige Idee werden in Spielszenen, Found-Footage-Sequenzen oder Theaterperformances übersetzt. Der entscheidende ›Making-of-Moment‹ erfolgt am Ende einer inszenierten Episode. Die Szene besteht aus einem anklagenden Monolog der Leh-

rerin im Kreis mehrerer Nebenfiguren, gefilmt als ruhende Totale in einem halboffenen, ebenerdigen Wohnraum. Als sie zu Ende gesprochen hat, sitzt plötzlich, nach einem *jump-cut*, ein Kinderdarsteller mit im Raum (der Lehrerin wurde zwischendurch ein außerirdischer Sohn angedichtet). Er und die übrigen Anwesenden blicken in die Kamera und fragen das Team im Off, ob die eben gespielte Szene fachgerecht aufgezeichnet wurde (TC 00:52:50-00:57:39).

Apichatpong will die Aufnahme noch einmal mit einem Dolly wiederholen. Die Kamera läuft weiter, wechselt aber über harte Schnitte mehrmals ihre Position. Ein Beleuchter richtet das Licht im Raum neu aus. Darsteller*innen lesen im Drehbuch, andere verteilen Mittagessen in Plastikboxen, Kinder albern mit dem Filmequipment herum. Doch niemand schickt sich an, tatsächlich eine Dollykamera aufzubauen. Die Szene wird nicht noch einmal gedreht, eine Wiederholung der Szene ist auch später in *MYSTERIOUS OBJECT AT NOON* nicht zu sehen. Stattdessen lässt Apichatpong die Drehpause unmerklich auslaufen. Wechselnde Einstellungen zeigen das Team bei Gesprächen draußen vor der sonnigen Veranda, dann die Darstellerin der Lehrerin, die mit ihren zwei Kindern den Garten vor dem Haus erkundet, in dem eben gefilmt wurde. Diese Momente sind unspektakulär; es wird in ihnen überhaupt nicht an einem Film gearbeitet. Trotzdem werden sie hier als unscheinbare Erweiterung neben eine fikionalisierte Spielszene gesetzt: ein schemenhafter »shadow film« jener beiläufigen Momente, die im Umkreis der Dreharbeiten dieses Films entstehen, und sich dann in eine allgemeine, afilmische Wirklichkeit verflüchtigen.

Schlussbetrachtungen

Die vorliegende Arbeit hat zwei Ziele verfolgt: zu verstehen, welche ästhetischen Formen das Making-of im frühen 21. Jahrhundert annimmt, und aufzuzeigen, welche Konzeptionen von Filmproduktion es dabei hervorbringt. Ich werde die Ergebnisse der einzelnen Kapitel zunächst kurz zusammenfassen. Auf dieser Grundlage möchte ich zum Abschluss dieser Arbeit diskutieren, was die Entstehung und Verbreitung der untersuchten Making-of-Formen befördert haben könnte, und was ihre Darstellungen über den Stellenwert von Filmproduktion in der heutigen Film- und Medienkultur insgesamt aussagen. Hilfreiche Impulse für diesen Aus- und Rückblick liefert eine Variante des zeitgenössischen Making-of, die in den vorherigen Kapiteln noch nicht vorkam.

Der theoretische Ausgangspunkt dieser Studie war die Idee, das Making-of aus dem hors-cadre abzuleiten – also aus einem Außen, das filmische Bilder grundsätzlich nach sich ziehen, weil sie ihre eigene Entstehung nicht abbilden können. Das erste Kapitel hat eine kleine Theoriesgeschichte des hors-cadre entworfen. Einer stark räumlich ausgerichteten Denkweise des hors-cadre, die über unterschiedliche filmhistorische und filmphilosophische Positionen nachverfolgt wurde, habe ich eine zweite, zeitliche Perspektivierung des hors-cadre an die Seite gestellt. Mit beiden Denkweisen konnte das Außen der Entstehung filmischer Bilder präziser gefasst werden: Erstens ist die Produktion eines Films räumlich aus dem Bild exkludiert, zweitens findet sie zeitlich notwendigerweise vor dem Bild statt. Das Making-of kann vor diesem Hintergrund als eine filmästhetische Form verstanden werden, die die Entstehung eines anderen Films aufgreift, zu ihrem thematischen Gegenstand macht und dokumentarisch referenziert. Ein Making-of dokumentiert die Produktion eines ›Referenzfilms‹, die *außerhalb* der Bilder dieses Referenzfilms liegt und *vor* seinen Bildern abläuft, indem es sie wieder *in* ein filmisches Bild setzt.

Mit diesem theoretischen Rüstzeug habe ich in den nachfolgenden Kapiteln eine Auswahl von zeitgenössischen Varianten des Making-of untersucht. Die Art und Weise, wie die Fallbeispiele verschiedene Herstellungsvorgänge in einem hors-cadre dokumentieren, habe ich als konkrete semantische Aufladungen des abstrakten Konzepts ›Produktion‹ verstanden. Making-ofs zeigen Produktion also jeweils *als etwas Bestimmtes*.

So hat das zweite Kapitel anhand von standardisierten Making-ofs in DVD- und Blu-ray-Bonusmaterialien argumentiert, dass diese Making-ofs Filmproduktion vor allem

als *Rückseite* der Referenzfilme in Szene setzen. Durch unterschiedliche Bildregister und Montagestrukturen erzeugen DVD- und Blu-ray-Making-ofs den Eindruck, dass Produktion quasi auf einer Kehrseite des Referenzfilms abläuft. Interessanterweise überbrücken sie damit vor allem die zeitliche Abgeschiedenheit von Filmproduktion. DVD- und Blu-ray-Making-ofs spielen mit der Idee, dass aus einem laufenden Filmausschnitt unmittelbar in einen scheinbar simultanen Produktionsmoment gewechselt werden kann. Der Produktionsmoment wird so zum optionalen ›Gegenschuss‹ des Referenzfilms. Das DVD- und Blu-ray-Making-of ›vernäht‹ Film und Produktion – aber zu dem Preis, dass die Geschlossenheit des Referenzfilms aufgelockert wird.

Das dritte Kapitel hat Making-ofs in den Blick genommen, die sich erkennbar und in meist parodistischer Absicht auf typische DVD- oder TV-Making-ofs beziehen. Die untersuchten Filmbeispiele referenzieren nach wie vor verschiedene Vorgänge des Filmmachens, bringen dabei eine andere Idee von Produktion hervor. Sie interpretieren das *hors-cadre* als einen Raum, in dem sich *Interventionen* in den entstehenden Film ereignen können. Produktionsbeteiligte entwickeln im *hors-cadre* alternative Bilder und Szenen zum geplanten Film; der werdende Film wird behindert; einzelne Beteiligte weigern sich, weiter mitzumachen. Die Filmbeispiele bedienen sich für solche Szenarien an Elementen der Mockumentary, suspendieren damit aber nicht alle dokumentarischen Dimensionen des Making-of.

Im vierten Kapitel standen Making-ofs auf Onlineplattformen im Zentrum. Diese Making-ofs sind wesentlich kürzer als andere Varianten, wodurch sich ihre Mobilität zwischen den Plattformen erhöht. Sie sind außerdem inhaltlich stark verdichtet und fokussieren Tätigkeiten des Filmmachens in ihrem augenblicklichen Vollzug. Produktion wird dadurch als eine momentane *Performance* ins Bild gesetzt. Diesen Performance-Charakter von Produktion habe ich in unterschiedlichen Konstellationen nachverfolgt: in Making-of-Werbeclips, VFX-Breakdowns, Social-Media-Auftritten von Filmpraktiker*innen, schließlich auch in Videos von Schaulustigen, die Dreharbeiten im öffentlichen Raum mitfilmen.

Im fünften Kapitel habe ich Making-ofs untersucht, die eine Dokumentation von Filmproduktion mit Ideen des *Nicht-Filmischen* verbinden. Diese Making-ofs richten ihren Blick nach außen: dorthin, wo nicht mehr klar ist, ob eigentlich noch ein Film produziert wird oder nicht. Solche Peripherien von Filmproduktion übersetzen die Making-ofs in Bilder, die ihrerseits in den Randgebieten filmischer Ästhetik verortet sind. Ich habe diese Betonung äußerer Ränder mit Lyotards Idee eines *acinéma* in Verbindung gebracht. Mit dem Konzept konnte die Randständigkeit von Making-of-Bildern und einer Produktion an der Schwelle zu einem Bereich des Außer- oder Nicht-Filmischen genauer bestimmt werden. Dies habe ich an einem Film über ein verhindertes Filmprojekt diskutiert, an einem Kompilationsfilm zu unbearbeiteten Rushes und an dokumentierten Dreharbeiten eines Regisseurs, der mit dem Slow Cinema assoziiert wird.

Die in den einzelnen Kapiteln besprochenen Fallbeispiele stammen aus Gebieten, die oft getrennt voneinander betrachtet werden: Home Video und Filmwerbung, Experimental- und Essayfilm, Social Media und Populärkultur, Festivalkino und *Art Cinema*. Einige dieser Rubriken gelten nach wie vor als eher trivial. Aber gerade das Making-of lädt dazu ein, Hierarchien zwischen scheinbar belanglosen und hochkulturellen Formen kritisch zu überdenken. Dokumentarische Produktionsdarstellungen lassen sich in

künstlerischen Arbeiten genauso beobachten wie in standardisierten, massenhaft produzierten DVD-Extras oder Social-Media-Videos. Ich möchte die einzelnen Kapitel deshalb auch als variierende methodische Zugriffe auf das Phänomen Making-of verstehen. Making-ofs durchziehen die Film- und Medienkultur des frühen 21. Jahrhundert in ihrer gesamten Breite, deshalb müssen sie auch in dieser Breite untersucht werden. So kann deutlich werden, dass Making-ofs durchaus über ihre Indienstnahme für Marketingkampagnen und Filmwerbung hinausgehen. Einige Fallbeispiele, insbesondere des dritten und fünften Kapitels, lassen sich als produktive Irritationen einer herkömmlichen Auffassung lesen, was ein Making-of heute ist und leisten kann.

Die untersuchten Making-ofs erheben zusammen keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es sind weitere Making-of-Varianten denkbar, die unter Umständen auch andere Produktionskonzepte hervorbringen. So ließen sich beispielsweise nicht verwendete Szenen und ›Outtakes‹, die höchstwahrscheinlich ab den 1990er-Jahren verstärkt in Film- und Serienabspännen eingesetzt werden, als eigene Spielformen des Making-of untersuchen. Das gilt auch für neuere Medienformate wie die *Virtual Reality Experiences*, die einige Studios zu ihren Filmen anbieten und dabei mit Bildern von Filmproduktionsvorgängen ausstatten.¹ Eine Bezugnahme auf Making-of-Formen lässt sich außerdem in aktuellen Dokumentarfilmen beobachten: zum Beispiel mittels archivarischer Aufnahmen von Dreharbeiten, um die Geschichte eines historischen, verschollenen oder gescheiterten Films zu rekonstruieren, aber auch im Rahmen von Filmporträts zu einzelnen Regisseur*innen, Schauspieler*innen, Autor*innen usw. (Worschech 2015). Eine noch speziellere Facette dieser Bezugnahme sind Dokumentarfilme, die eigens konstruierte Filmproduktionssettings als dokumentarische Verfahren einsetzen. Ich denke hier zum einen an Arbeiten einer Regisseurin wie Agnès Varda,² zum anderen an Filme wie *THE ACT OF KILLING* (2012, Joshua Oppenheimer/Christine Cynn/anon.).³

Es wäre zu diskutieren, inwieweit solche Beispiele an die oben zusammengefassten Produktionskonzepte anknüpfen oder sie in andere Richtungen weiterentwickeln. Ihre Entstehung deckt sich zeitlich jedenfalls mit den Erscheinungsjahren der Fallbeispiele, die in dieser Studie hauptsächlich analysiert wurden. Alle diskutierten Making-ofs lassen sich auf die letzten 20 bis 25 Jahre datieren. Der zeitliche Fokus bedeutet zwar nicht, dass es vorher keine Making-ofs gegeben hätte – Making-ofs sind praktisch so alt wie der Film selbst; einige historische Beispiele habe ich in Exkursen vorgestellt. Trotzdem ging die vorliegende Studie von der Beobachtung aus, dass Making-ofs gerade im frühen 21. Jahrhundert einen unwahrscheinlichen Popularitätsschub erfahren. Zum Abschluss dieser Arbeit möchte ich einige Überlegungen zu der Frage anstellen, warum gerade jetzt so viele Bilder von Filmproduktion in Umlauf gebracht werden.

1 So werden VR-Nutzer*innen in *ISLE OF DOGS BEHIND THE SCENES*, erschienen zum gleichnamigen Film (2018, Wes Anderson), in Augenhöhe zu den Stop-Motion-Figuren mitten in die Miniatursets platziert, während ringsherum das Filmteam im Zeitraffer an der Umsetzung einer Szene arbeitet.

2 Siehe, am Beispiel von *LES PLAGES D'AGNÈS* (*DIE STRÄNDE VON AGNÈS*, 2008), Moure (2020).

3 *THE ACT OF KILLING* rekonstruiert historische Massaker in Indonesien zwischen 1965 und 1966, indem die bis heute unbestraften Täter die damaligen Gewaltexzesse in Spielfilmszenen nachstellen. Zu dieser besonderen Film-im-Film-Konstruktion siehe einführend King (2013).

Warum jetzt?

Die Konjunktur des Making-of ist ein Phänomen des frühen 21. Jahrhunderts. Sicher gibt es dafür nicht nur eine einzige, klar identifizierbare Ursache. Aber es lassen sich historische Entwicklungen beschreiben, die zu diesem Aufschwung erheblich beitragen haben. Fruchtbare Ansatzpunkte sind ökonomische und soziokulturelle Umbrüche, die in den 1970er-Jahren einsetzen, denn aus ihnen lassen sich zwei Perspektiven auf die jüngere Dynamik des Making-of entwickeln. Die erste beschreibt die Entstehung eines besonderen kulturellen Nährbodens, der ästhetischen Formen wie dem Making-of zu größerer gesellschaftlicher Reichweite verhilft. Die zweite Perspektive setzt bei den Film- und Fernsehindustrien selbst an und begreift das Making-of als eine Kompensationsreaktion, mit der eine wachsende Unsicherheit und Instabilität bekämpft werden soll.

Die Popularität des Making-of kann zunächst auf historische Veränderungen auf dem Gebiet der ökonomischen Produktion zurückgeführt werden. Michael Hardt und Antonio Negri (2000, S. 284–297) beschreiben exemplarisch, wie die industrielle Warenherstellung in Nordamerika, Westeuropa und Japan ab den 1970er-Jahren schrittweise ihre Funktion als wirtschaftliches Leitmodell einbüßt. Produktion als solche kommt damit zwar nicht an ihr logisches Ende, wie es Jean Baudrillard (1991 [1976], S. 22–26) ebenfalls in den frühen 1970er-Jahren verkündet. Aber Produktion verlagert sich, rückt ab vom Modell des Fließbandes und der zentralisierten Fabrik, findet stärker in computergestützten Kommunikationsnetzen statt und tendiert laut Negri und Hardt immer mehr dazu, zu einer Dienstleistung zu werden.

Luc Boltanski und Ève Chiapello (2018) können in einer großangelegten Studie aufzeigen, wie diese neue Produktion unter den Imperativ einer umfassenden »Flexibilisierung« gerät. Zum Beispiel werden ehemals firmeninterne Produktionsvorgänge nun stärker in externe Dienstleistungen umgewandelt und an Subunternehmen ausgelagert (ebd., S. 264–269). Damit verändern sich auch die Beschäftigungsverhältnisse. Wo Arbeitnehmer*innen früher unbefristet im selben Unternehmen arbeiteten, wird nun das Modell einer projektbasierten Arbeit vorherrschend. Befristete Arbeitsverträge und variable Formen der Entlohnung nehmen zu; Beschäftigung als solche wird unsicherer. Eine zentrale These von Boltanski und Chiapello lautet, dass diese Flexibilisierung von Arbeit deshalb auf so wenig Widerstand gestoßen ist, weil sie erfolgreich an die Gegen- und Protestkulturen der 1960er-Jahre anknüpfen konnte (ebd., S. 254–255). Was in den 1960er-Jahren noch als Gegenentwurf zur kapitalistischen Lohnarbeit propagiert wurde, steigt nun zum Leitbild der neuen, projektbasierten Beschäftigungsmodelle auf.

Diesen Gedanken nimmt Andreas Reckwitz (2012, S. 14–15) auf, wenn er den hohen Stellenwert von Kreativität in postmodernen Gesellschaften untersucht. Reckwitz geht davon aus, dass sich die Neuausrichtung von Arbeit mit einer zunehmenden »Ästhetisierung« in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen verbindet. Ab den 1980er-Jahren werde, so Reckwitz, ein gesamtgesellschaftliches Dispositiv vorherrschend, in dem das Ästhetische an ein »Regime des Neuen« gekoppelt wird. Dafür schlägt er den Begriff des »Kreativitätsdispositivs« vor (ebd., S. 49–53). Tonangebend wird darin auch eine geänderte Auffassung von Produktion:

Ökonomische Produktion stellt sich nun nicht als standardisierte Herstellung von Gütern, sondern als ästhetische Arbeit, vor allem als eine ›kreative‹ Arbeit am ästhetisch Neuen und Singulären dar. Die produzierten Objekte mögen materiell oder immateriell sein, sie sind jedoch primär hinsichtlich ihres sinnlich-emotionalen Werts von Relevanz, der über ihren Gebrauchs- oder Statuswert hinausgeht. (Ebd., S. 191)

Der ästhetisch-kreative Charakter ökonomischer Produktion zeigt sich besonders gut in Branchen, die seit den 1990er-Jahren als *creative industries* oder *cultural industries* bezeichnet werden. Reckwitz diskutiert hier die Mode, die Werbung und das Design; Film, Fernsehen, die Musikindustrie oder das Verlagswesen lassen sich anschließen.⁴ Charakteristisch für das Kreativitätsdispositiv in diesen Branchen ist laut Reckwitz vor allem, dass Konsumtion und Produktion tendenziell »kurzgeschlossen« werden. Denn: »Produzieren heißt hier immer auch Konsumieren, nämlich die sinnlich-affektiven Reize des Herstellungsprozesses selbst. Konsumieren heißt immer auch Produzieren, nämlich die aktive Herstellung von Erlebnissen und Stilen« (ebd., S. 196).

Diese Struktur lässt sich weiterdenken – und damit komme ich wieder auf das Making-of zurück. Es kann davon ausgegangen werden, dass die »sinnlich-affektiven Reize des Herstellungsprozesses« unter bestimmten Umständen auch von Konsument*innen konsumiert werden können. Mit audiovisuellen Darstellungen lassen sich kreative Herstellungsvorgänge nacherleben, ohne direkt an ihnen beteiligt zu sein. Das Kreativitätsdispositiv sorgt dafür, dass solche Darstellungen wachsenden kulturellen Anklang finden. Der Grund dafür ist einfach: Wenn Produktion zunehmend ästhetisiert wird, und diese Ästhetisierung nicht unwesentlich auf Modelle zurückgeht, die aus dem Feld der Kunst importiert wurden, dann muss es für eine solche ästhetisierte Produktion auch ein Publikum geben, das verstärktes Interesse an den Herstellungsprozessen zeigt und sich bereitwillig von ihnen affizieren lässt. Es sind also nicht nur die Arbeitenden, die sich in ihrem eigenen Tun am Modell der kreativ tätigen Künstler*innen orientieren. Auch die Konsumierenden können in die Rolle von Kunstrezipient*innen schlüpfen, die am Miterfolgen der schöpferischen Tätigkeit anderer Gefallen finden. Reckwitz formuliert es so: »Der ästhetische Reiz des Neuen verlangt nach einem Publikum, das die Neuartigkeit des Neuen feststellt und sich davon beeindruckt lässt« (ebd., S. 41).

Reckwitz lässt seine Analyse in den 1980er-Jahren enden. Es kann aber davon ausgegangen werden, dass sich ein soziokulturelles Kreativitätsdispositiv in (westliche) Gesellschaften bis ins 21. Jahrhundert weiterverfolgen lässt. Lev Manovich (2020) kommt etwa zu sehr ähnlichen Befunden wie Reckwitz, wenn er am Beispiel von Social-Media-Plattformen die Genese einer »aesthetic society« beschreibt. Auch Manovich betont dabei den Wert des Neuen und der permanenten ästhetischen Veränderung als gesellschaftliche Tendenzen, die er etwa an größeren individuellen Anpassungsmöglichkeiten (*customization*) von Konsumartikeln oder der wachsenden Verfügbarkeit von digitalen Kameras und Bildbearbeitungswerkzeugen festmacht.

Das wachsende gesellschaftliche Interesse am Miterleben kreativer Herstellungsprozesse schlägt sich bereits in den 1960er- und 1970er-Jahren in neu entstehenden Making-

4 Zu Kreativitätsdiskursen in den Cultural Industries siehe, am Beispiel des Fernsehens, der Musikindustrie und des Verlagswesens in England, Hesmondhalgh/Baker (2011).

of-Formaten nieder. Dennis Göttel und Theodor Frisorger (2022, S. 238–244) beschreiben Fernsehreportagen über laufende Filmdreharbeiten im öffentlich-rechtlichen Rundfunk als Puzzlestücke einer emergierenden, postfordistischen »Produktionsöffentlichkeit«. Mit Impulsen von Reckwitz gehen sie davon aus, dass sich diese Öffentlichkeit besonders durch die affektive Aufbereitung und Rezeption von Produktionsprozessen auszeichnet. Dementsprechend hätten die schon die frühen, »televisuellen Drehberichte in nicht unerheblichem Maße zur Popularisierung kreativer Schaffensprozesse [beigetragen]« (ebd., S. 243).

Die öffentlichkeitswirksame Verbreitung von Darstellungen kreativer und künstlerischer Herstellungsverfahren setzt sich bis in die von Manovich beschriebene »aesthetic society« des 21. Jahrhunderts fort. Das allgemeine Interesse an ansprechend aufbereiteten Herstellungs- und Gestaltungsvorgängen äußert sich hier nicht nur in den filmbezogenen Formen des Making-of, die im Zentrum dieser Studie stehen, sondern auch in einer Vielzahl verwandter Gattungen und Genres: zum Beispiel in TV-Formaten zu Architektur, zu Inneneinrichtung, zu Mode, sowie zur handwerklichen (Um-)Gestaltung von auffälligen Immobilien, alten Möbelstücken oder Fahrzeugen. Ähnliches lässt sich in Kochshows, in Podcasts über die Entstehung von Musikalben oder anhand von Do-it-yourself-Videos im Internet beobachten. Ein akademisches Lexikonprojekt bündelt alle diese Inhalte unter einem vergleichsweise weit gefassten Making-of-Begriff, um der heutigen Ubiquität von kreativen Produktionsdarstellungen auf die Spur zu kommen. In einem kurzen Einführungstext in das Projekt schwingt Reckwitz' und Manovichs Diagnose deutlich mit: Das Making-of wird als facettenreiches Emblem einer Gegenwartskultur vorgestellt, »die immer stärker die Gestalt einer Kultur des (Selber-)Machens annimmt und die Geste des Zeigens des Machens artikuliert« (o. V. 2013). Ein ähnlicher Gedanke findet sich, stärker filmbezogen, zuletzt auch bei Roger Odin (2019, S. 189–191). Er geht davon aus, dass viele Medienrezeptionsvorgänge heute auch durch einen Lektüremodus des »Making-of« angeleitet sein können, angestoßen durch Phänomene wie den Smartphone-Film. Im Making-of-Lektüremodus stehe nicht mehr die hermeneutische Frage im Zentrum, was der Inhalt eines Films (oder einer Fernsehsendung, eines Video-clips usw.) bedeutet. Im Fokus stehe vielmehr der Herstellungsvorgang als solcher. Die übergeordnete Frage lautet, wie der Film *gemacht* wurde (ebd.).

Das Making-of wird insgesamt also in dem Moment populär, in dem eine Gesellschaft ein verstärktes Interesse an und eine wachsende Faszination für (kreative) Herstellungsprozesse entwickelt. Das Making-of macht Herstellungsvorgänge in einer Sparte der Creative Industries für ein interessiertes Publikum beobachtbar. Doch nicht nur ein allgemeines Publikum hat augenscheinlich vermehrt Interesse an Darstellungen ästhetischer Produktion. Auch Angehörige der Film- und Fernsehindustrien sind darauf aus, mehr und mehr Bilder von ihren eigenen Produktionsaktivitäten in Umlauf zu bringen. Das gilt sowohl für die Ebene des *corporate managements* als auch für die Ebene der Praktiker*innen, die im engeren Sinne mit der Produktion von Filmen, Serien, Fernsehshows usw. betraut sind. Ihr gestiegenes Interesse an einer Verbreitung von Außendarstellungen ihrer eigenen Tätigkeiten ist ein zweiter Erklärungsansatz für die gegenwärtige Konjunktur des Making-of.

Film- und Fernsehindustrien, insbesondere in ihrer US-amerikanischen Ausprägung, haben vergleichbare Prozesse durchlaufen, wie sie Boltanski und Chiapello für

andere Wirtschaftszweige nachgezeichnet haben. Auch in Film- und Fernsehunternehmen, die ab den 1980er-Jahren mit anderen Konzernen zu globalen Medienkonglomeraten fusionieren (Schatz 2009, S. 46–48), findet eine zunehmende Flexibilisierung statt. Namentlich fallen darunter Praktiken wie *outsourcing*, *subcontracting* und *offshoring*. Das heißt: Auch in der Film- und Fernsehindustrie werden die früher noch hauseigenen Produktionstätigkeiten an auswärtige Dienstleister, an Unterauftragsnehmer oder an ausländische Standorte ausgelagert (Deuze 2009, S. 149–150). Es ist heute beispielsweise üblich, dass visuelle Effekte für hochbudgetierte Blockbusterfilme nicht von einer einzelnen VFX-Firma erstellt werden, sondern anteilig von einer ganzen Reihe unterschiedlicher Unternehmen aus Nordamerika, Europa und Asien (Curtin/Vanderhoef 2015). Filmproduktion wird also, im ökonomischen Sinne, ebenfalls zu einer Reihe von externen Dienstleistungen.

Diese Entwicklung hat wiederum Auswirkungen auf die Beschäftigungsverhältnisse. Während im früheren Hollywood-Studiosystem und im Network-Fernsehen die Mitarbeiter*innen noch fest angestellt waren, dominieren in den USA, aber auch in Europa, heute eher projektbezogene Anstellungsverhältnisse und freie Mitarbeit. Praktiker*innen, insbesondere in Tätigkeitsbereichen *below-the-line*, berichten von unsicherer und unregelmäßiger Beschäftigung, extremen Arbeitszeiten und sinkender Entlohnung – insbesondere im Vergleich zu den überdurchschnittlich hohen Gehältern im alten Hollywood-Studiosystem (Cantillon/Baker 2019, S. 288). Doch auch leitende Mitarbeiter*innen *above-the-line* beklagen sich über einen wachsenden Flexibilisierungsdruck und gestiegene Erwartungen, zusätzliche Arbeit außerhalb der vertraglich vereinbarten Tätigkeiten zu leisten. Michael Curtin und Kevin Sanson (2017, S. 6–7) ziehen aus umfangreichen Gesprächen mit Filmpraktiker*innen in verschiedenen Ländern das Fazit, dass sich auch *above-the-line* die Arbeitsbedingungen spürbar verschlechtern.

Zusätzliche Beunruhigung entsteht durch technische Veränderungen der Film- und Fernsehproduktion. Die Digitalisierung lässt neue Berufe entstehen (etwa den *data wrangler*, der das ordnungsgemäße Speichern der Bildaufzeichnungen am Set verantwortet), während frühere Arbeitsfelder (z.B. in Kopierwerken) schrittweise verschwinden. Hierarchien zwischen den einzelnen Gewerken verschieben sich; bestimmte Gestaltungsentscheidungen werden etwa nicht mehr während der Dreharbeiten, sondern erst in der Postproduktion getroffen. Digitale Aufnahme- und Speichertechnik, Hardware und Software werden außerdem zunehmend für nicht-professionelle Anwender*innen erschwinglich. High-end-Gerät ist zwar nach wie vor für Hobby-Filmer*innen kaum bezahlbar, aber günstige digitale Videokameras oder Schnittsoftware reichen zunehmend an industrielle Qualitätsstandards heran.

John Caldwell versteht die auswuchernden Selbstdarstellungen der US-Film- und Fernsehindustrie deshalb als strategische Antwort auf diese geänderten Produktions- und Arbeitsbedingungen. Praktiken eines »self-referencing«, einer »self-disclosure« und einer scheinbar nie größeren »organizational transparency« (2008, S. 323) werden, seiner Analyse zufolge, besonders durch vier Faktoren hervorgerufen:

By the wide-ranging breakdown of traditional barriers between media professionals and audiences; by new digital technologies that have animated the cross-cultural leaks and blurred borders that have once distinguished lay and professional media

worlds; by the increasingly dense clutter of multimedia markets which require self-referencing meta-texts for effective viewer navigation; and by increased competition and task uncertainty which triggers pressures to symbolically value craft distinction and innovation in public ways. (Ebd., S. 323–324)

Die verschwimmende Trennlinie zwischen Produzierenden und Rezipierenden, eine wegfallende Unterscheidung zwischen professionellen und nicht-professionellen Praktiker*innen, unübersichtliche Märkte, ein verschärfter Wettbewerb zwischen Arbeitskräften und sich stark wandelnde Tätigkeitsfelder – diese Faktoren rufen, Caldwell zufolge, Gegenreaktionen hervor, und zwar sowohl auf der Ebene der Unternehmensführung als auch auf der Ebene der *media workers*. Caldwell stellt diese beiden Akteure als antagonistische Kräfte einander gegenüber. Beide Gruppen, also Management und Beschäftigte, versuchen jeweils, unsichere Arbeitswelten, unbeständige Technologien und widerspenstige Zuschauer*innen-Gruppen durch immer mehr öffentlichkeitswirksame Darstellungen des eigenen Tuns zu bändigen. Je mehr die empfundene Unsicherheit wächst, desto mehr Selbstrepräsentationen werden publik gemacht.⁵

Caldwells Befunde werden von Autor*innen wie Sarah Atkinson geteilt. Auch sie beobachtet – nicht nur in der US-Film- und Fernsehindustrie – eine »tendency towards a quasi-openness of practice«, die aber sorgfältig von den »industry gate-keepers« kontrolliert werde (2018, S. 162). Für Caldwell (2008, S. 339) ist das Making-of ein Beispiel für diese Zurschaustellung von internen Produktionsaktivitäten. Er betrachtet Making-ofs als Metatexte, die von Unternehmensseite gerade dann verstärkt in Umlauf gebracht werden, wenn Unterscheidungen zwischen Medienarbeit und Medienrezeption tendenziell verschwimmen. Das ist umgekehrt auch für Medienpraktiker*innen bedrohlich, weil sie ihre Jobs, ihren erlernten Beruf und ihre Karrieren durch die Auflösung solcher Differenzen in Gefahr sehen. Sie reagieren ihrerseits mit mehr und mehr Darstellungen der eigenen Arbeit, ihrer Professionalität und der Unverzichtbarkeit ihres Berufs (ebd., S. 330; Caldwell 2011, S. 191–192). Als Beispiele erwähnt Caldwell (2008, S. 140–142) Demovideos, Broschüren oder Firmenlogos, die digitale Postproduktionstätigkeiten ausgerechnet in Bilder von schweißtreibender Fabrikarbeit übersetzen. Er rechnet solche Darstellungen nicht direkt zum Making-of dazu, aber auch hier entstehen natürlich immer mehr Bilder von Film- und Fernsehproduktion, die über verschiedene Kanäle in eine allgemeine Öffentlichkeit gestreut werden.

Ein gesteigertes Interesse an Darstellungen von Kreativitätsarbeit auf der einen Seite, eine gestiegene Notwendigkeit der Film- und Fernsehbranche, solche Darstellungen zu veröffentlichen, auf der andere Seite – beide Entwicklungen können plausibel machen, warum das Making-of gegenwärtig eine so starke Verbreitung erfährt. Es gibt zum einen ein Publikum, das für Making-of-Formen empfänglicher ist als früher und sich von Herstellungsabläufen in den Creative Industries faszinieren lässt. Zum anderen versuchen die Creative Industries, namentlich Film und Fernsehen, über Darstellungen ihrer

5 Das gilt, so Caldwell (2023, S. 78) zuletzt, auch für die verstreute, projektbasierte und spekulative Medienproduktion der 2010er-Jahre, die zwischen den Feldern Film und Fernsehen auf der einen sowie *content creation* für Social-Media-Plattformen auf der anderen Seite stattfindet.

internen Herstellungsabläufe ihr Publikum stärker an sich zu binden, ihre Marktposition zu stabilisieren und technischen wie ökonomischen Flexibilisierungsdruck abzulassen.

Und trotzdem sind soziokulturelle und medienökonomische Entwicklungen nicht die einzigen Faktoren, die eine zeitgenössische Dynamik des Making-of begünstigen. Die Konjunktur des Making-of ergibt sich *nicht nur* aus den Auswirkungen der ökonomischen Flexibilisierung mit ihren begleitenden Kreativitätsimperativen auf stark verunsicherte Film-, Fernseh- und Medienindustrien. Um zu zeigen, wie der Aufschwung der Making-ofs über diese Entwicklungen hinausgeht, möchte ich drei letzte Fallbeispiele kurz vorstellen. Sie nehmen Eigenschaften der Making-ofs auf, die in dieser Studie herausgearbeitet wurden – insbesondere solche, die sich nicht ohne Weiteres soziokulturell oder medienökonomisch erklären lassen. In einem Punkt gehen sie aber über die bislang besprochenen Making-ofs hinaus. Es handelt sich formal um medienkünstlerische, mehrteilige Installationen. Im Unterschied zu *EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES* (Kapitel 5), der gelegentlich auch in Ausstellungskontexten gezeigt wurde, können die folgenden drei Arbeiten nicht als eigenständige, einzelne Filme rezipiert werden.

Making-of-Installationen

Das erste Beispiel ist die 5-Kanal-Filminstallation *American Night* von Julian Rosefeldt, ausgestellt unter anderem im Kunstmuseum Bonn (November 2009 bis Januar 2010) und im EX3 – Centro per l'Arte Contemporanea in Florenz (Oktober bis Dezember 2009). Die Installation besteht aus fünf synchron laufenden Westernszenen in CinemaScope: ein einsamer Cowboy, die leere Straße eines Frontier-Dorfes, Männer am Lagerfeuer, Raufereien im Saloon, eine Frau vor ihrer Blockhütte. Die Szenen werden jedoch durch ein westernuntypisches Element durchkreuzt. Dazu gehört unter anderem die Sichtbarmachung von Filmaufnahmetechnik. Im Saloon stimmen die Gäste nach einer wüsten Prügelei plötzlich Mozarts *Requiem* an. Im Off ruft jemand »Cut!«. Nach einem Schnitt sind vorne im Bild ein Kameramann neben einer 16mm-Kamera und ein Regisseur zu sehen. Er beendet per Megafon den Drehtag. Draußen, auf der Westernstraße, ist es später Abend. Die Darsteller*innen verlassen den Saloon, zunächst gefilmt in Normalansicht. Die laufende Kamera hebt sich langsam in die Höhe und folgt einigen Pferden, die auf einen Parkplatz hinter der Kulissenstraße geführt werden. Während der Kranfahrt verschwindet die bläulich-dunkle Einfärbung des Bildes. Eine handfeste Überraschung: Eigentlich ist es taghell; die Einstellung wurde bis gerade eben »day for night«, also als »amerikanische Nacht« gedreht. In der Szene mit der Frau vor der Blockhütte erfolgt eine ähnliche Enthüllung: Die Kamera fährt aus einer amerikanischen Einstellung langsam zurück und schließlich nach oben, bis erkennbar wird, dass die Frau auf einer Aluminiumkiste steht. Die Hütte hinter ihr ist nur eine flache Fassade, die auf einer Dolly-Schienen langsam in die menschenleere Landschaft hineinfährt (Abb. 41).

Abb. 41: Die Blockhütte als zurückfahrende, flache Fassade in *American Night*.

Quelle: *American Night*, vimeo, Still.

American Night referenziert François Truffauts *LA NUIT AMÉRICAINNE*, einmal im Titel, aber auch durch das Aufdecken von Filmequipment in den Rückräumen des Kulissendorfes. Die Installation verbindet so das Westerngenre mit einer populären Ikonografie des Filmsets.⁶ Anders als bei Truffaut ist es bei Rosefeldt allerdings ein- und dieselbe Kamerainstanz, die fließend aus dem diegetischen Raum des Westerns in einen Produktionsraum hineinfährt (mit Ausnahme des Umschnitts im Saloon). Dieses Hinüberwechseln in den Produktionsraum ist eine zirkuläre Bewegung – passend zur Loop-Struktur der fünf Szenen –, denn die Kamera kann auch wieder aus dem Produktionsraum in eine Spielszene eintauchen.⁷ Genau das geschieht am Ende der Saloonsequenz: Auf dem Parkplatz, wo Requisiten, Kameras und Lichttechnik verladen werden, satteln einige Darsteller*innen wieder auf und reiten in die weite Landschaft, die hinter dem Parkplatz beginnt. Sie bewegen sich aus dem nüchternen Produktionsraum hinaus und wieder hinein in die Ikonografie des Western – alles in einer kontinuierlichen Einstellung.

Ein zweites Beispiel ist die mehrteilige Installation *The Two Eyes are Not Brothers* von Ben Rivers, präsentiert im Television Center der BBC in London von Juni bis August 2015. Grundlage der Ausstellung waren Rivers künstlerische Arbeiten über Filmdreharbeiten in Marokko, vor allem der Kurzfilm *A DISTANT EPISODE* (2015) und der Langfilm *THE SKY TREMBLES AND THE EARTH IS AFRAID AND THE TWO EYES ARE NOT BROTHERS* (2015). Rivers konnte für beide Filme die laufenden Dreharbeiten von befreundeten Regisseuren begleiten. Der Kurzfilm *A DISTANT EPISODE* verfremdet einige unwirkliche Strandszenen von Shezad Dawoods *TOWARDS THE POSSIBLE FILM* (2014). Rivers kontrastreiche,

6 Gedreht wurde in einer existierenden Außenkulisse in Almería, die für Italo-Western gebaut wurde (Berg 2009, S. 12).

7 Ähnliche Aufdeckungen eines Produktionsraums finden in *The Soundmaker* (2004) und *Lonely Planet* (2006) statt. Rosefeldt präsentierte diese Arbeiten zusammen mit *American Night* im Museum für zeitgenössische Kunst in Salamanca unter dem treffenden Titel »Making of« (Oktober 2010 bis März 2011).

auf 16mm gedrehte Schwarzweißaufnahmen von Dawoods Crew orientieren sich deutlich an Pere Portabellas *CUADECUC, VAMPIR*, der im dritten Kapitel dieser Studie vorgestellt wurde. *THE SKY TREMBLES AND THE EARTH IS AFRAID* folgt dagegen dem Team des Regisseurs Oliver Laxe bei Dreharbeiten zu *LAS MIMOSAS* (2016). Als Laxe in einer Drehpause eine Wüstenrundfahrt unternimmt, verwandelt sich der bis dato beobachtende, dokumentarische Film sukzessive in eine Adaption von Paul Bowles Kurzgeschichte *A Distant Episode* (1947). Laxe wird plötzlich von nomadischen Banditen gekidnappt und in ihr Lager verschleppt. Die Männer schneiden ihm die Zunge heraus, zwingen ihn in ein Ganzkörperkostüm aus scheppernden Blechdosen und lassen ihn wilde Tänze aufführen.⁸

Die Installation *The Two Eyes are Not Brothers* bildet die gemeinsame Klammer beider Filmarbeiten. Im »Drama Block« des abbruchreifen Television Centers konstruierte Rivers provisorische Kinos aus alten Sperrholzkulissen. Von außen glichen die verkanteten Gerüstbalken und Holzpanelen den Rückwänden zurückgelassener Filmkulissen, die Rivers in der marokkanischen Wüste vorgefunden hatte. In die Holzverschläge wurden Sitzgelegenheiten und Leinwände eingebaut, auf die unbearbeitete Rushes für *A DISTANT EPISODE* und *THE SKY TREMBLES AND THE EARTH IS AFRAID* projiziert wurden. Besucher*innen konnten sich frei von Projektion zu Projektion und von Holzbarracke zu Holzbarracke bewegen, aber niemals zwei Leinwände gleichzeitig sehen (anders als in den Mehrkanalinstallationen von Rosefeldt). Was Rivers in der Ausstellung also kombinierte, waren provisorische Rezeptionsräume und Reminiszenzen an Produktionsräume. Erika Balsom (2015) fasst zusammen, dass Rivers damit unsichtbare Arbeitsvorgänge bei der Entstehung von Film(en) unmittelbar im Setting von Filmprojektionen erlebbar macht.

Ein drittes Beispiel ist die Ausstellung *All About Theatre About Film*, gezeigt zwischen Oktober 2021 und Januar 2022 im EYE Filmmuseum Amsterdam. Sie versammelt zwölf Theaterarbeiten des belgischen Regisseurs Ivo van Hove und seines Partners, des Bühnenbildners Jan Versweyveld. Alle zwölf Stücke basieren auf existierenden Spielfilmen. Van Hove und Versweyveld entwarfen pro Stück je einen Ausstellungsraum, der Mitschnitte einer Aufführung und Ausschnitte der Ausgangsfilme enthielt, dazu weitere Planungsmaterialien, Audiomitschnitte und Teile der Bühnenbilder. Es handelt sich also um eine Remediatisierung zweiter Ordnung: Aus Filmen wurden Theaterstücke, und aus Theaterstücken museale Ausstellungsräume, die allerdings streng linear durchlaufen werden mussten.⁹

In den einzelnen Räumen ist van Hoves und Versweyvelds Interesse auffällig, Vorgänge von Filmproduktion in die Bühnenstücke zu integrieren. Dies kommt insbesondere im *Antonioni Project* (2009) zum Tragen. Van Hoves Inszenierung verknüpfte Michelangelo Antonionis *L'AVVENTURA* (*DIE MIT DER LIEBE SPIELEN*, 1960), *LA NOTTE* (*DIE NACHT*, 1961) und *L'ECLISSE* (*LIEBE 1962, 1962*) zu einer zusammenhängenden Handlung. Versweyvelds Dekor bestand aus einzelnen Möbelstücken und einem raumfüllenden Blues-

8 Für eine postkoloniale Lektüre von Rivers Film im Dialog mit *LAS MIMOSAS* siehe Waldron (2018, S. 28–36).

9 Zur Konzeption der Ausstellung als gegenseitige Remediatisierung von Film, Theater und Ausstellungsraum siehe das Interview mit Ivo van Hove in Reyniers (2021).

creen. Videos im entsprechenden Ausstellungsraum zeigen, wie die Schauspieler*innen auf der Bühne von mehreren Scheinwerfern, Dollyschienen und einer Videocrew umgeben waren. Videokameras übertrugen das Geschehen auf der Bühne live auf eine darüber hängende Leinwand. Atkinson würde die Antonioni-Adaption deshalb als *synchronic simulacinema* bezeichnen: »the cinematic production process is itself conceptualized as a form of live theatre« (2018b, S. 195). Das Publikum im Saal der originalen van-Hove-Inszenierung sah beides zugleich: ein projiziertes Live-Videobild, also den Output des Videoequipments, sowie die Crew bei der Bedienung dieses Equipments. In den Räumen des Filmmuseums wurde dieses *synchronic simulacinema* wiederum in eine Videoinstallation verwandelt, die gemeinsam mit den ausgestellten Planungsmaterialien und Bühnenbildern wie ein Making-of zur Theaterinszenierung anmutet.

Die drei installativen Arbeiten sind bemerkenswert, da sie verschiedene Aspekte der bisher besprochenen Making-ofs aufgreifen. Sie setzen sich mit der Idee auseinander, dass jenseits einer Kadrierung ein Produktionsumfeld beginnt, das selbst potenziell zu einem Filmbild werden kann (Rosefeldt). Sie thematisieren Bezüge und Übergänge zwischen beiden Zonen, also zwischen dem Raum einer filmischen Illusion und dem Raum ihrer materiellen Herstellung (Rosefeldt, van Hove/Versweyeld). Sie eignen sich fremde Inszenierungen durch dokumentarische Aufnahmen an, um die entstehenden Filme in etwas anderes zu verwandeln (Rivers). Sie interpretieren Filmemachen als eine Live-Performance (van Hove/Versweyeld); sie ästhetisieren technische Herstellungsvorgänge (Rosefeldt) und gewähren einem Publikum Zugang zu Filmbildern in einem unfertigen Bearbeitungszustand und damit, symbolisch, zu produktionsseitigen Hinterbühnen (Rivers).

Die drei Installationen gehen aber auch über die in den vorherigen Kapiteln betrachteten Making-ofs hinaus. Ein zentraler Unterschied besteht darin, dass die drei Arbeiten projizierte Filmbilder von Filmproduktion in einem begehbaren Raum anordnen. Wenn sich Ausstellungsbesucher*innen zwischen den einzelnen Projektionen bewegen, stellen sie selbst Verknüpfungen zwischen den Bildern her. Die Konsequenzen dieses Rezeptionsmodus, zum Beispiel für die dokumentarische Qualität eines installativen Making-ofs, müsste noch eingehender diskutiert werden.¹⁰ Wichtig ist hier vor allem, dass sich die künstlerische Auseinandersetzung mit dem Making-of nicht direkt auf film- oder fernsehindustrielle Umwälzungen und sicherlich nicht nur auf ein allgemeines Interesse an ästhetisierten Herstellungsverfahren zurückführen lässt. Es würde wenig Sinn machen, *The Two Eyes are Not Brothers* nur als Ausdruck einer größeren Lust am Miterleben von kreativen Herstellungsvorgängen zu interpretieren, oder *American Night* als Krisenbewältigungsstrategie einer gestressten Film- und Fernsehindustrie. Vielmehr fällt auf, dass alle drei Installationen ihre Filmbilder von Filmproduktion gezielt in künstlerische Settings einbetten, die erstens mit Filmprojektion als solcher experimentieren, und sich zweitens mit grundlegenden ästhetischen und kulturellen Parametern von filmischen Bildern auseinandersetzen. Rosefeldt, Rivers und van Hove/Versweyeld diskutieren anhand von Filmproduktionsbildern – so meine Vermutung –, was filmische Bilder grund-

10 Auch anhand weiterer Installationen mit Making-of-Bezügen, die hier ausgespart bleiben. Dazu zählt etwa die Auseinandersetzung mit Filmkompar*innen bei Kassimir Terziev in *Background Action* (2007/08) oder bei Clemens von Wedemeyer in *The Cast: Procession* (2013).

sätzlich ausmacht. Hier kann ein dritter Erklärungsvorschlag ansetzen, weshalb das Making-of zu einem wesentlichen Phänomen der Film- und Medienkultur des frühen 21. Jahrhunderts avancieren konnte.

Inside the Scenes

Caldwell beobachtet in der US-Film- und Fernsehindustrie eine »growing confusion about what the industry now is, and is not« (2008, S. 331). Das lässt sich auf das Medium Film insgesamt ummünzen. Es scheint weniger klar als früher, *what film now is, and is not*. Die unterschiedlichen Formen des Making-of, die ich in den Kapiteln dieser Studie untersucht habe – inklusive der installativen Arbeiten von Rosefeldt, Rivers und van Hove/Versweyeld – lassen sich als Antworten auf diese Unklarheit des Mediums Film an der Schwelle vom 20. zum 21. Jahrhundert verstehen. Das Making-of entfaltet eine besondere Dynamik in einer medialen Umbruchsituation. Das ist ein dritter Erklärungsansatz für die gegenwärtige Konjunktur des Making-of.

Making-ofs reagieren erstens auf eine Unklarheit mit Blick darauf, was heute im technischen Sinne als ›Film‹ gelten kann. Nicholas Rombes schreibt, dass die Mechanismen des analogen Kinos (Filmkamera, Aufzeichnung auf einem Filmstreifen, Projektion, Leinwand) im Prinzip noch allgemein verständlich waren. Das sei im digitalen Film des frühen 21. Jahrhunderts anders: »the basic materiality of film becomes unknown and invisible, a complex code known only to programmers and engineers« (2009, S. 32). Film lässt sich zwar nicht ohne Weiteres als digitaler Code darstellen. Aber Making-ofs können aufzeigen, welche neuen Herstellungsverfahren durch digitales Filmemachen möglich werden. Was Motion Capture oder Performance Capture ist, wie ein digitaler Animationsfilm realisiert wird, aus welchen Ebenen VFX-Einstellungen zusammengesetzt sind oder warum Rückprojektionen jüngst als Kombination von LED-Wand plus Game-Engine eine kleine Renaissance erleben, wissen heutige Filmzuschauer*innen aus Making-ofs. Van Hoves und Versweyelds Bühnenadaption von Antonioni sowie die Ausstellung dieser Adaption im EYE-Filmmuseum nimmt mit der Zurschaustellung von Bluescreens und Videoequipment unmittelbar auf diese neuen Herstellungsverfahren Bezug – und auf die Art und Weise, wie diese Verfahren wiederum medial ausgestellt und vermittelt werden.

Heutige Making-ofs führen also eine Funktion fort, die Vinzenz Hediger schon frühen Studiotour-Filmen zugeschrieben hatte: Dokumentarische Produktionsbilder fungieren als Gegengewichte, um neue filmische Illusionsangebote auszubalancieren (siehe Kapitel 1). Wenn sich der Weg vom individuellen Herstellungsmoment zum Filmbild immer schwieriger nachvollziehen lässt, können Making-ofs diese Unklarheit mit dokumentarischen Produktionsansichten auffangen. Insofern reagieren sie darauf, dass sich der Bereich des hors-cadre durch neue Herstellungsverfahren signifikant verändert. Das reale Filmemachen außerhalb oder jenseits des Bildes ist nicht nur das, was sich außerhalb der Kadrierung einer Kamera abspielt. Es entstehen neue Räume und Verfahren der Filmproduktion, die sich weiterhin nicht in den produzierten Bewegtbildern niederschlagen. Das ist der Grund, warum das hors-cadre als filmtheoretische Größe auch in einer Ära des digitalen Films keineswegs bedeutungslos wird. Es ist auffällig, dass gerade

mit der Ausweitung des hors-cadre eine Vermehrung von Making-of-Formen korreliert. Making-ofs versuchen, die erweiterten Bereiche des hors-cadre wieder in bewegte Bilder zu übersetzen.

Zweitens reagieren Making-ofs auch auf eine wachsende kulturelle Unbestimmtheit des Films. Casetti formuliert diese Unbestimmtheit so: »The advent of the digital has opened up many new possibilities, but it is the very idea of the ›filmic image‹ that has now been placed under discussion« (2015, S. 101). Making-ofs leisten zu dieser Diskussion einen pragmatischen Beitrag. Sie verorten das ›Filmische‹ im *Machen* bewegter Bilder. Das ist eine wichtige perspektivische Verlagerung, die mit einer klangvollen Formulierung von Hartmut Winkler auf einen Begriff gebracht werden kann. Winkler schlägt in seinem *Versuch über die innere Ökonomie der Medien* (2004) vor, die komplexe Herstellung eines Kinofilms als Effekt seiner massenhaften Verbreitung zu verstehen:

Möglicherweise nämlich ist der Kinofilm die einzige gesellschaftliche Technologie, die es erlaubt, 100 Millionen Dollar, einen äußerst elaborierten Maschinenpark und die arbeitsteilige Aktivität mehrerer tausend Beteiligter in einem einzigen Text von 90 Minuten Länge zu komprimieren; einem Text, der auf dieser Basis so attraktiv ist, dass er ein Massenpublikum anzieht, das ihn refinanziert. Der Film selbst ist, so betrachtet, das Nadelöhr, durch das die gesamte Anstrengung hindurch muss; die genannten Ressourcen werden im Produkt kondensiert, um sich dann – technisch reproduziert – an die Massen zu verteilen. (Ebd., S. 35)

Das zeitgenössische Making-of denkt Film nun nicht von seinem massenmedial verteilten Ergebnis her, sondern ausgehend vom eingesetzten technischen Gerät, von den Arbeitsaktivitäten, den Heerscharen von Mitwirkenden. Es betrachtet, salopp gesagt, weniger das, was hinten aus Winklers Nadelöhr herauskommt, sondern interessiert sich für die Produktionsanstrengungen, die vorher für die Entstehung eines Films aufgewendet werden müssen. Ein Making-of wie *TRANSFORMERS: THE PREMAKE*, das ich im vierten Kapitel ausführlich diskutiert habe, führt genau das vor: Das Gebilde *TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION* ist nicht das Ergebnis von zusammengepressten Ressourcen im Wert von 210 Millionen US-Dollar, sondern ein mannigfaltiges, prä-medialisiertes Produktionskaleidoskop, das schon vorher an die Massen der mitfilmenden Fans verteilt ist. Filmisch »attraktiv« (Winkler) ist somit nicht mehr das Endprodukt, sondern eher der Realisierungsprozess, der im Making-of ausgestellt wird. In diesem Sinne kombiniert auch Rosefeldt seine künstlerische Beschäftigung mit dem Western in *American Night* mit Ansichten des arbeitenden »Maschinenparks«, dem er eine eigene ästhetische Anziehungskraft zuschreibt – auf Augenhöhe mit der motivischen Attraktivität des Westerngenres.

Die starke Betonung des herstellenden Machens und der dafür eingesetzten Technik könnte schließlich ein Grund sein, warum fast alle untersuchten Varianten des Making-of so stark auf dem Moment von physischen Dreharbeiten beharren, allen neuen, virtuellen Produktionsetappen zum Trotz. Eine »Insistenz oder Resistenz des Profilmischen«, die Simon Rothöhler (2013, S. 44, 82) in der High-Definition-Ästhetik verschiedener Kinofilme beobachtet, lässt sich auch in zeitgenössischen Making-ofs nachweisen. Das Profilmische bleibt zentral, um Produktionsvorgänge zu dokumentieren und filmisch

darzustellen. Es bietet Möglichkeiten, selbst einen Film, dessen Bilder mehrheitlich mit Computersoftware generiert werden, sichtbar in einer physischen Wirklichkeit zu verankern.

Making-ofs tragen also zur kulturellen Standortbestimmung filmischer Bilder bei, indem sie das Augenmerk systematisch vom filmischen ›Text‹ auf Momente der Produktion verschieben. Drittens setzen sie sich dadurch auch mit einer wachsenden formalästhetischen Unbestimmtheit des Films auseinander. Marc Vernet (2010) argumentiert, dass mit einer abnehmenden Relevanz des Kinoraums auch der fiktionale Spielfilm spürbar an Bedeutung einbüßt. Spielfilme, früher das unangefochtene filmindustrielle Premiumprodukt – oder, in einer schönen Formulierung von Dudley Andrew, die »dinosaurs that ruled over the media landscape in Bazin's Era« (2020, S. 62) –, müssen sich nun neben Serien, diversen Fernsehformaten, Videoclips oder Social-Media-Bildern aller Art behaupten. Auch in den unterschiedlichen Making-ofs dieser Studie lässt sich beobachten, wie die Dokumentation von Produktionsvorgängen das Modell des Spielfilms immer wieder problematisiert. Dies geschieht etwa dann, wenn DVD-Making-ofs ihre Referenzfilme in einzelne Ausschnitte auflösen, um sie mit Behind-the-Scenes-Aufnahmen zu verbinden (siehe Kapitel 2). Auch die Produktionsinterventionen in Nouri Bouzids *MAKING OF* (Kapitel 3) oder die Produktion eines Nicht-Films bei Jafar Panahi und Mojtaba Mirtahmasb (Kapitel 5) nehmen deutlich vom Standardformat des diegetisch geschlossenen, fiktionalen Spielfilms Abstand. Die Form des Making-of wird außerdem aufgerufen, um die Repräsentationspolitik des herkömmlichen Spielfilms infrage zu stellen (*INTERIOR. LEATHER BAR.* und *KATE PLAYS CHRISTINE*, Kapitel 3), um Szenenfragmente mitsamt Behind-the-Scenes-Footage auf YouTube zu verbreiten (Kapitel 4), um Abfallprodukten wie Rushes wieder zu neuer ästhetischer Geltung zu verhelfen (Kapitel 5), oder zwei entstehende Langfilme als verteilte Produktionsgeschichten in einem Raum anzuordnen, der wiederum an verlassene Filmsets erinnert (*Rivers in The Two Eyes are Not Brothers*).

Die Auffächerung von Produktion in Rückseiten, Interventionen, Performances oder auch in Instanzen des Nicht-Filmischen wertet so den Raum der Filmproduktion massiv auf. Während die Konturen des Mediums Film im 21. Jahrhundert spürbar verschwimmen, bieten Making-ofs den Raum der Produktion insgesamt als alternativen Ort an, wo eine Relevanz des Films neu ausgehandelt werden kann. Diese Betrachtungsweise schließt nicht aus, dass Making-ofs, wie oben erläutert, auch deshalb stark verbreitet sind, weil sich immer mehr Zuschauer*innen für kreative Herstellungsvorgänge interessieren, oder weil film- und fernsehindustrielle Akteur*innen mit Making-ofs auf die Flexibilisierung ihrer Arbeitswelt reagieren. Aber eine filmtheoretische Perspektive auf die Konjunktur des Making-of ist wichtig, um seiner eigenen Ästhetik und seinen facettenreichen Produktionsdarstellungen Rechnung zu tragen.

In diesem Sinne stellt das starke Insistieren des Making-of auf dem Bereich der realen Produktion auch die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Medium Film vor Herausforderungen. Bis heute lässt sich in der filmwissenschaftlichen Theoriebildung die Tendenz beobachten, Fragestellungen vor allem aus der Position der Rezeption abzuleiten: aus der Perspektive der Zuschauer*innen vor der Kinoleinwand oder vor einem Bildschirm. Das gilt auch noch für den Post-Cinema-Diskurs, wenn dort vor allem die geänderten Vorführungs- und Aufführungspraktiken sowie andere Umgangs- und

Wahrnehmungsweisen mit bewegten Bildern ausgelotet werden. Filmtheorie wurde und wird nach wie vor oft aus der Perspektive der Rezipient*innen geschrieben.

Das Making-of regt hingegen dazu an, den theoretischen Blick auch auf die Entstehung und materielle Herstellung von filmischen Bildern zu richten – ein Impuls, den diese Studie aufzunehmen versucht hat. Das Making-of besetzt einen *middle ground* zwischen einer Erforschung von Filmproduktion, die ästhetische Fragen eher vernachlässigt, und einer textorientierten Filmanalyse, die produktionsseitige Fragen gerne ausblendet. Mit dem Making-of kann produktiv über Produktionsästhetik nachgedacht werden – nicht im Sinne der Frage, welche Filmästhetiken jeweils aus welchen Produktionsweisen entstehen, sondern im Sinne einer eigenen *Medienästhetik filmischer Produktion*.

Damit möchte ich noch einmal auf den Ausgangspunkt dieser Studie zurückkommen: Was bedeutet das vermehrte Aufkommen von Produktionsdarstellungen in Making-ofs nun für den kulturellen Stellenwert von Filmproduktion insgesamt? Wenn eine Film- und Medienkultur heute auch als eine Kultur des Making-of beschreibbar ist – inwiefern liegt Filmproduktion dann überhaupt noch in einem medialen Außenbereich?

Auf der Ebene des individuellen Filmbildes gilt weiterhin: Seine eigene physische Hervorbringung kann in diesem Bild nicht vollständig eingefangen werden. Selbst wenn es sich um Bilder handelt, die kein klassisches Off mehr nach sich ziehen (etwa, weil sie vollständig am Computer generiert wurden), ist der technische Apparat, der diese Bilder hervorbringt, immer noch aus dem Bild exkludiert. In einer Gesamtschau, die vom einzelnen Film abstrahiert, liegt Produktion als mediales Phänomen aber keineswegs in einem Außen. Das ist die entscheidende Dynamik, die vom Making-of im frühen 21. Jahrhundert vorangetrieben wird. Je stärker sich Making-ofs ausbreiten, desto präsenter wird Filmproduktion in der zeitgenössischen Medienkultur. Die audiovisuelle Mediatisierung von Filmproduktion nimmt tendenziell zu.

Diese Dynamik registrieren Autor*innen, die das Making-of dem Post-Cinema zurechnen. Stellvertretend sei hier noch einmal auf Casetti verwiesen. Er versteht das Making-of als Teil einer Masse von ästhetischen Formen, mit denen Film und Kino heute über sich selbst hinauswachsen, in neue Gebiete »expandieren«, und auf diese Weise dafür sorgen, so der zentrale Befund, dass sich Film und Kino verändern, aber in dieser Veränderung weiter fortbestehen. Expansion heißt für Casetti, dass auch frühere Paratexte heute mit dem Medium Film verschmelzen. Er nennt Filmkritik und -theorie als Beispiele. Diese Diskurse finden heute selbst in Filmen statt, etwa in Videokritiken oder audiovisuellen Essays, und sind deshalb dem Medium nicht einfach nur beigeordnet. Betrachtet man die Verbreitung und ästhetische Verästelung des Making-of, lässt sich Ähnliches auch für sie konstatieren: »They are *within*, not alongside, cinema« (2015, S. 109, Herv. FH).

Was Making-ofs in ihrer schiereren Menge also effektiv bewerkstelligen, ist eine Verlagerung von Produktion, die individuell im Außen einzelner Filme situiert ist, in ein Bilderuniversum des Films *hinein*. Global betrachtet ist Produktion heute also nicht *behind the scenes* und auch nicht *outside the frame*. Making-ofs rücken Produktion stattdessen immer wieder mit Nachdruck *inside the scenes* und *inside the frame*. Darauf weisen die oben beschriebenen Installationen hin: Produktionsvorgänge bilden hier keine strukturellen Gegenpole, sondern sind integrale Bestandteile der projizierten Bilder. Rosefeldt

und Rivers lassen filmische Illusions- und Produktionsräume kontinuierlich ineinander übergehen; van Hove und Versweyveld integrieren bewegte Bilder und gleichzeitig die Herstellung dieser Bilder in ihre Theateradaptionen. Ein Hineinholen von Produktion in filmische Bildkonstellationen findet aber, und das ist wichtig, eben nicht nur in der Kunst statt. Praktisch alle untersuchten Making-ofs holen Produktion *in* filmische Bilder *hinein* – zum Beispiel, indem sie Filmausschnitte und Aufnahmen der Dreharbeiten zu gemeinsamen Szenen montieren (Kapitel 2), indem sie entstehende Filme gänzlich in der Dokumentation ihrer Dreharbeiten aufgehen lassen (Kapitel 3), oder indem sie aus unzähligen Onlinevideos von realen Dreharbeiten das kritische »Pre-make« eines millionenschweren Hollywood-Blockbusters montieren (Kapitel 4).

Produktion liegt also immer noch im Außen – bezogen auf individuelle Filme. Aber dieses Außen ist, so könnte man sagen, selbst nicht mehr äußerlich – bezogen auf eine übergreifende Ästhetik des Mediums Film im frühen 21. Jahrhundert. Der wesentliche Beitrag des Making-of zum Film unter postkinematografischen Bedingungen liegt in dieser Verbreitung von Produktionsdarstellungen – und damit auch von Bildern eines *hors-cadre*, in dem diese Produktion stattfindet. Die heutige Masse von Making-ofs sorgt für eine nie dagewesene Nähe zwischen Produktion und den Bildern, die aus dieser Produktion hervorgehen. Sie stiften Berührungspunkte zwischen filmischen Bildern und ihrer eigenen Hervorbringung. Vielleicht liegt darin ihre heimliche, eigentliche Leistung: Film ist heute immer Bild *plus hors-cadre* – und nur in Begleitung seines *hors-cadre* angemessen zu verstehen.

Epilog und Dank

Die Comicauteurs René Goscinny und Albert Uderzo geben auf dem Cover ihres zweiten *Asterix*-Bandes einen nicht ganz ernst gemeinten Einblick in ihre Arbeit. Als Hommage an die immensen Ressourcen, die ein klassischer Hollywood-Monumentalfilm laut Studiemarketing typischerweise verschlang, ist unter dem Titelschriftzug *Asterix und Kleopatra* eine beeindruckende Liste mit Materialien abgedruckt, die bei der Realisierung des Comics angeblich zum Einsatz kamen: »14 Liter Tusche, 30 Pinsel, 62 weiche Bleistifte, 1 harter Bleistift, 27 Radiergummis, 38 Kilo Papier, 16 Farbbänder, 2 Schreibmaschinen und 67 Liter Bier.«

Die vorliegende Arbeit, eine geringfügig überarbeitete Fassung der Dissertationsschrift, die im Mai 2023 von der Fakultät für Philologie der Ruhr-Universität Bochum angenommen wurde, lädt in ähnlicher Weise zur Thematisierung von allerlei Materialien und Hilfsmitteln ein. Das liegt zum einen an ihrem Untersuchungsgegenstand. Ein Making-of setzt Produktionsmittel eines Films in Szene, die dieser Film selbst nicht als solche zeigen kann. Zum anderen kann das Making-of darauf aufmerksam machen, dass sich auch ein wissenschaftliches Produktionsdispositiv nicht vollständig in einem Text abbildet (von den üblichen Quellenangaben und Fußnoten einmal abgesehen). In Anlehnung an Goscinny und Uderzo waren zur Umsetzung dieser Arbeit unter anderem notwendig: ein Laptop des Modells MacBook Air, zwei externe Festplatten zu je 1TB, 136 DVDs und Blu-rays (davon 100 als Korpus für Kapitel 2), 32 Laserdiscs aus dem Bestand des Düsseldorfer Filmmuseums, ferner die Computerprogramme Microsoft Word, Microsoft Excel, VLC Media Player, Affinity Designer und DaVinci Resolve, verschiedene Internetbrowser und ein weitgehend stabiles WLAN-Netz, ca. 100 digitale Textdateien, fünf Aktenordner mit Aufsätzen und ersten Kapitelfassungen sowie dreieinhalb DinA5-Notizbücher.

Digitale und analoge Schreibwerkzeuge sind das eine; die richtigen Rahmenbedingungen, um sie sinnvoll in Gebrauch zu nehmen, das andere. Zum ›Making-of‹ dieser Arbeit gehören erstens auch die zeitlichen Freiräume, die ich im Rahmen einer Anstellung als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Ruhr-Universität zur Verfügung hatte, zweitens die dadurch halbwegs stabile Finanzierung der Promotion und, drittens, eine exzellente Begleitung des Projekts durch eine ganze Reihe von Personen.

Ein großer Dank gilt zunächst den beiden Betreuern der Arbeit. Oliver Fahle hat als Erstbetreuer die Entstehung dieser Dissertation von Anfang an uneingeschränkt unterstützt. Viele der hier entwickelten Ideen gehen auf Gespräche mit ihm über Making-ofs und das Außen des Films zurück. Seine Nachfragen und Anmerkungen haben wesentlich dazu beigetragen, dass aus anfänglich nur losen Beobachtungen belastbare Argumente wurden. Simon Rothöhler hatte als Zweitbetreuer immer ein offenes Ohr für drängende Fragen und ungelöste Probleme. Seine Literatur- und Filmtipps zur richtigen Zeit und seine Bestärkung, selbstbewusst mit alternativen Gliederungen und Argumentationsstrukturen zu experimentieren, waren für die eigentliche Schreibphase dieser Arbeit von entscheidender Bedeutung.

Friedrich Balke und Heike Steinhoff haben als Mitglieder der Prüfungskommission gemeinsam mit Burkhard Niederhoff (Vorsitz) und Sarah Sander (Protokoll) eine angenehme und wertschätzende Verteidigung der Arbeit möglich gemacht – und das am letzten Freitag der Vorlesungszeit im Sommersemester! Auch dafür möchte ich mich bei ihnen herzlich bedanken.

Neben der Unterstützung durch zwei ausgezeichnete Betreuer konnte ich an der Ruhr-Universität Bochum von großzügigen Förderungen profitieren. Mit finanzieller Unterstützung der RUB Research School, der Fakultät für Philologie und des Instituts für Medienwissenschaft konnte ich mehrere Rechercheaufenthalte in unterschiedlichen Filmarchiven während eines frühen Stadiums dieser Arbeit realisieren. Nicht alle Fundstücke haben es in die finale Textfassung geschafft, dennoch war die Arbeit mit historischem Material für das Forschungsdesign der Studie ungemein wertvoll. Ich danke folgenden Institutionen und Personen für ihre Hilfe beim Auffinden und Bereitstellen des Materials: den GP archives (Louise Doumerc), der Cinémathèque française, der Lichtspiel/Kinemathek Bern (David Landolf und Brigitte Paulowitz), dem Filmarchiv im Bundesarchiv Berlin (Beatrix Haußmann und Team), dem Archiv des Filmmuseums Düsseldorf (Philipp Hanke und Andreas Thein), dem Wisconsin Center for Film and Theater Research in Madison, WI (Amanda Smith und Team), dem Black Film Center/Archive in Bloomington, IN (Akin Adesokan, Amber Bertin und Team), dem Harvard Film Archive (Amy J. Sloper) sowie dem Film Study Center des Museum of Modern Art, New York (Ashley Swinnerton und Team). Ich danke darüber hinaus Paul Grivas, Damon Packard, Jens Pecho und Mark Peranson sowie zahlreichen Verleihern dafür, dass sie mir auf Anfrage ihre Filme zur Verfügung gestellt und meine Fragen geduldig beantwortet haben. Ein großer Dank gebührt außerdem der exzellenten Mediathek des Instituts für Medienwissenschaft an der Ruhr-Universität. Christian Heinke und sein Team haben mir wiederholt (und oft sehr kurzfristig) bei der Beschaffung und Digitalisierung von audiovisuellen Materialien geholfen.

Während der Entstehung dieser Arbeit hatte ich das Privileg, mich mit fantastischen Kolleg*innen über Theorien und Analysegegenstände, probate Herangehensweisen und erste Textfassungen austauschen zu können. Yorck Beese, Marion Biet, Stefan Borsos, Michel Diester, Julia Eckel, Egor Isaev, Niklas Kammermeier, Hannah Peuker, Martin Schlesinger und Leonie Zilch haben sich in Doktorand*innen-Kolloquien hochkonzentriert mit Zwischenständen meines Forschungsprojekts auseinandergesetzt. Ich danke ihnen für ihre klugen Anmerkungen, Vorschläge und Denkanstöße. Ein spezieller Dank geht an Theodor Frisorger für zahlreiche Gespräche über historische Making-ofs und

verwandte Medienformate sowie an Simon Rehbach für seine beeindruckende Musikvideoexpertise.

Mit Rupert Gaderer, Vanessa Klomfaß, Vanessa Grömmke und Fynn-Adrian Richter konnte ich drei Media Philology Summer Academies organisieren. Die inspirierenden Diskussionen mit der Faculty und den Teilnehmer*innen – besonders hervorheben möchte ich Nicola Behrmann, Regina Karl, Lutz Koepnick, Nathalie Binczek, Armin Schäfer, Jörg Paulus, Lisa Gotto, Michael Cuntz, Lorenz Engell sowie Nina Janz, Maria Brannys, Simona Noreik und Fabian Winter – haben mein Projekt entscheidend vorangebracht. Thomas Y. Levin hat mir einen einsemestrigen Forschungsaufenthalt am German Department der Princeton University möglich gemacht, der wegen der Covid-19-Pandemie kurzfristig abgesagt werden musste. Ich danke Thomas für seine Mühe, seinen Zuspruch und die aufmunternden Worte, als klar wurde, dass ich diesen Aufenthalt nicht würde nachholen können.

Ich danke den aktuellen und ehemaligen Kolleg*innen, mit denen ich während meiner Promotionszeit am Institut für Medienwissenschaft zusammenarbeiten durfte. Jasmin Degeling, Mathias Denecke, Robert Dörre, Natascha Frankenberg, Katja Grashöfer, José Herranz Rodriguez, Hilde Hoffmann, Eva Hohenberger, Timo Kaerlein, Alisa Kronberger, Sonja Kirschall, Sylvia Kokot, Tilman Richter, Julia Schade, Robin Schrade, Angela Schröder, Mary Shnayien, Peter Vignold, Uwe Hippich, Kendra Schürdt, Florian Kutscher, Nina Sendt und viele andere waren Teil des besten Arbeitsumfeldes, das man sich als Doktorand an einer wissenschaftlichen Einrichtung wünschen kann. Dazu gehörten auch die Studierenden, die in drei Seminaren begeistert mit mir in die Welt des Making-of eingetaucht sind. Ihr Enthusiasmus für *all things behind the scenes* war immer wieder eine Inspiration, den nächsten Textabschnitt meiner Arbeit in Angriff zu nehmen.

Dennis Dellemann, Janou Feikens, Nicola Przybylka und meine FFK-Mitstreiter*innen Janna Heine, Laura Katharina Mücke, Anna-Sophie Philippi und Maximilian Rünker haben die Entstehung dieser Arbeit besonders eng begleitet. Sie haben mir gezeigt, wie aus akademischen Arbeitsbeziehungen Freundschaften entstehen können. Und, das soll nicht unerwähnt bleiben: Ich durfte ihnen immer wieder längere Kapitelfassungen schicken, die sie blitzschnell gelesen und umsichtig kommentiert haben. Kelsea Bond, Emily Paull und Anna Sitarska haben bei englischsprachigen Anträgen und Publikationen geholfen; Alisa Berezovskaya, Katharina Schröder und Gabi Hinderberger beim stilistischen und argumentativen Feinschliff der Einleitung, des ersten Kapitels und des Schlussteils. Ihnen verdanke ich außerdem unzählige schöne Kinostunden in Bochum und außerhalb, oft gemeinsam mit Anna Sowo Koenning, Constantin Schädle, Max Neumann, Tabea Klapdor, Lucas Frye, Vera Keitmeier, Quinn Keitmeier, Simon Esser, Nina Selig, Serbay Demir, Alissa Larkamp und vielen weiteren Freund*innen, nicht zuletzt beim blicke filmfestival des ruhrgebiets, dem besten kleinen Filmfestival zwischen Unna und Kamp-Lintford.

Ich danke Sören Meffert für das Coverfoto, das bei den Dreharbeiten des Kurzspielfilms *ALL DIE GARTENZWERGE* von Emma Mathilda Lipphaus entstanden ist. Daniel Toufaki danke ich für ein umsichtiges Korrekturat. Alle Fehler, die sich jetzt noch im Text befinden, habe ausschließlich ich selbst zu verantworten. Den Herausgeber*innen der Reihe »Media in Action« danke ich, dass sie meine Arbeit in ihre Reihe aufgenommen haben.

Zuletzt möchte ich mich bei drei Personen bedanken, die mich motiviert haben, überhaupt den Weg einer Doktorarbeit einzuschlagen. Sie haben mich früh gefördert, mich jahrelang uneigennützig und nach Kräften unterstützt, waren mir großzügige Mentor*innen und Ratgeber*innen. Ohne sie hätte ich mit dem Schreiben der Arbeit nie begonnen. Ich danke Christian Stewen, Elisa Linseisen und Burkhard Hasebrink.

Meine Eltern und meine Schwester haben meine tastenden Schritte in die Welt der Wissenschaft mit uneingeschränkter Unterstützung, Offenheit und einer großen Portion Neugier verfolgt, spätestens, seitdem sie mit ansehen mussten, wie ich auf einem dänischen Campingplatz meine Masterarbeit schreiben musste.

Luna, Hoover und Wanda wussten immer, wann flauschige Ablenkung vom Schreibtisch besonders nötig war.

Der letzte und wichtigste Dank gebührt Juliane Eschert. Sie war für meine Arbeit die wertvollste Gesprächspartnerin, Leserin und Kritikerin. Sie hat mit ihrem Scharfsinn, ihrem Witz, ihrer präzisen Beobachtungsgabe und viel Geduld dazu beigetragen, aus meiner Forschung ein Buch zu machen. Und sie hat mir anschließend den schönsten Doktorhut der Welt geschenkt.

Bochum, im Januar 2024

Quellenverzeichnis

Literatur

- Adachi-Rabe, Kayo (2005): *Abwesenheit im Film. Zur Theorie und Geschichte des hors-champ*. Münster: Nodus Publikationen.
- Adams, James (2015): War Epic Hyena Road's ›Making-of‹ Film Has a Unique Take. In: *The Globe and Mail*, 09.10.2015, <https://www.theglobeandmail.com/arts/film/war-epic-hyena-roads-making-of-film-has-a-unique-take/article26715827/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Adorno, Theodor W. (1970): *Ästhetische Theorie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Åkervall, Lisa (2018): *Kinematographische Affekte. Die Transformation der Kinoerfahrung*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Åkervall, Lisa (2020): »Post-Cinematic Unframing«. In: Jill Murphy/Laura Rascaroli (Hg.): *Theorizing Film Through Contemporary Art: Expanding Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 255–275.
- Allison, Tanine (2016): »The Modern Entertainment Marketplace, 2000-Present: Special/Visual Effects«. In: Kristen Whissel/Charlie Keil (Hg.): *Editing and Special/Visual Effects*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, S. 172–185.
- Altman, Charles F. (1977): »Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Discourse«. In: *Quarterly Review of Film Studies* 2 (3), S. 257–272.
- Altman, Rick (1986): »Television/Sound«. In: Tania Modleski (Hg.): *Studies in Entertainment. Critical Approaches to Mass Culture*. Bloomington, IN/Indianapolis: Indiana University Press, S. 39–54.
- Altman, Rick (2004): *Silent Film Sound*. New York: Columbia University Press.
- American Cinematographer (1931): »New W.E. microphone«. Juni 1931, S. 27.
- Ames, Eric (2010): »Spoofing Herzog and Herzog Spoofing«. In: *Transit* 6 (1), <https://escholarship.org/uc/item/6rs845mn> [23.03.2023].
- Ames, Eric (2012): *Ferocious Reality. Documentary according to Werner Herzog*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Anderson, Melissa (2013): »Carnival Cruise«. In: *Artforum*, 03.09.2013, <https://www.artforum.com/film/melissa-anderson-on-interior-leather-bar-42919> [letzter Zugriff: 02.01.2024].

- Andrejevic, Mark (2008): »Watching Television Without Pity. The Productivity of Online Fans«. In: *Television & New Media* 9 (1), S. 24–46.
- Andrejevic, Mark (2017): »Reflexivity«. In: Ouellette/Gray: *Keywords for Media Studies*, S. 168–171.
- Andrew, Dudley (2020): »Announcing the End of the Film Era. The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come by Francesco Casetti, Columbia University Press, 2015«. In: *Chateau/Moure: Post-Cinema*, S. 45–65.
- Arnheim, Rudolf (2002 [1932]): *Film als Kunst*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Arthur, Paul (2004): »(In)dispensible Cinema: Confessions of a Making-of Addict«. In: *Film Comment* 42 (3), S. 38–42.
- Arthur, Paul (2005): *A Line of Sight. American Avant-Garde Film since 1965*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Asendorf, Christoph (2020): »Zwischen Anschaulichkeit, Imagination und Simulation. Zur Faszinationsgeschichte des Maschinellen«. In: Stefanie Diekmann/Volker Wortmann (Hg.): *Die Attraktion des Apparativen*. Paderborn: Brill/Wilhelm Fink, S. 65–80.
- Atkinson, Sarah (2014): *Beyond the Screen. Emerging Cinema and Engaging Audiences*. New York/London/New Delhi/Sydney: Bloomsbury.
- Atkinson, Sarah (2018a): *From Film Practice to Data Process. Production Aesthetics and Representational Practices of a Film Industry in Transition*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Atkinson, Sarah (2018b): »Synchronic Simulacinematics. The Live Performance of Film Production«. In: Luisa Feiersinger/Friedrich Kathrin/Moritz Queisner (Hg.): *Image – Action – Space. Situation the Screen in Visual Practice*. Berlin/Boston: De Gruyter, S. 191–201.
- Atwood, Blake (2018): »The Little Devil Comes Home: Video, the State, and Amateur Cinema in Iran«. In: *Film History* 30 (1), S. 138–167.
- Aumont, Jacques (1979): *Montage Eisenstein*. Paris: Éditions Albatros.
- Aumont, Jacques (1985): »En lecteur étranger – Off-Cadre«. In: *Hors Cadre* 3, S. 175–185.
- Aumont, Jacques (2007 [1989]): *L'Œil interminable*. Ed. revue et augmentée. Paris: Éditions de la Différence.
- Aumont, Jacques (2012): *Que reste-t-il du cinéma ?* Paris: Vrin.
- Aumont, Jacques/Bergala, Alain/Marie, Michel/Vernet, Marc (1992): *Aesthetics of Film*. Austin: University of Texas Press.
- Auslander, Philip (2008): *Liveness. Performance in Mediatized Culture*. 2nd ed. London/New York: Routledge.
- Bakhtin, M. M. (1981): *The Dialogic Imagination. Four Essays*. Austin: University of Texas Press.
- Balke, Friedrich (2021): »Theorie des Dokumentar- und Essayfilms«. In: Groß/Morsch: *Handbuch Filmtheorie*, S. 193–210.
- Balke, Friedrich/Siegert, Bernhard/Vogl, Joseph (Hg.) (2021): *Kleine Formen (= Archiv für Mediengeschichte 19)*. Berlin: Vorwerk 8.
- Balló, Jordi (Hg.) (2011): *Todas las cartas. Correspondencias filmicas*. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona.

- Balló, Jordi/Pintor Iranzo, Ivan (2014): »Exhibition Cinema: A Crossroads between the Cinema and the Museum in Contemporary Spanish Filmmaking«. In: *Hispanic Research Journal* 15 (1), S. 35–48.
- Balsom, Erika (2015): »Ben Rivers's The Two Eyes Are Not Brothers«. In: *Artforum* 54 (2), <https://www.artforum.com/print/201508/ben-rivers-s-the-two-eyes-are-not-brothers-54961> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Balsom, Erika/Peleg, Hila (2016): »Introduction: The Documentary Attitude«. In: Dies. (Hg.): *Documentary Across Disciplines*. Berlin: Haus der Kulturen der Welt/Cambridge, MA/London: The MIT Press, S. 11–19.
- Banks, Miranda J. (2009): »Gender below-the-line. Defining Feminist Production Studies«. In: Vicki Mayer/Dies./John T. Caldwell (Hg.): *Production Studies. Cultural Studies of Media Industries*. New York/London: Routledge, S. 87–98.
- Banks, Miranda J./Steimer, Lauren (2015): »The Heroic Body: Toughness, Femininity and the Stunt Double«. In: *The Sociological Review* 63 (1), S. 144–157.
- Banks, Miranda J./Conor, Bridget/Mayer, Vicki (Hg.) (2016): *Production Studies, the Sequel! Cultural Studies of Global Media Industries*. New York/London: Routledge.
- Barlow, Aaron (2005): *The DVD Revolution. Movies, Culture, and Technology*. Westport, CT/London: Praeger.
- Barnwell, Robert G. (2019): *Guerrilla Film Marketing. The Ultimate Guide to the Branding, Marketing and Promotion of Independent Films & Filmmakers*. London/New York: Routledge.
- Barracough, Leo (2013): »Digital Cinema Conversion Nears End Game«. In: *Variety*, 23.06.2013. <https://variety.com/2013/film/news/digital-cinema-conversion-nears-end-game-1200500975/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Barthes, Roland (1989 [1980]): *Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Barthes, Roland (1990 [1964]): »Die Rhetorik des Bildes«. In: Ders.: *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 28–46.
- Bateman, Conor (2017): *Cameraperson to Person. Videoessay*, <https://vimeo.com/215613991> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Baudrillard, Jean (1991 [1976]): *Der symbolische Tausch und der Tod*. München: Matthes & Seitz.
- Baumgärtel, Tilman (2018): »Vorbemerkung«. In: Ders. (Hg.): *Texte zur Theorie der Werbung*. Stuttgart: Reclam, S. 9–29.
- Bazin, André (1952): »Renoir français«. In: *Cahiers du cinéma*, Januar 1952, S. 9–29.
- Bazin, André (2004a [1959]): »Malerei und Film«. In: Ders.: *Was ist Film?* Berlin: Alexander Verlag, S. 224–230.
- Bazin, André (2004b [1951]): »Theater und Film«. In: Ders.: *Was ist Film?* Berlin: Alexander Verlag, S. 162–216.
- Beattie, Keith (2004): *Documentary Screens. Non-Fiction Film and Television*. Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan.
- Beller, Hans (1999): »Filmediting/Filmmontage/Filmschnitt – Berufsbild: Cutter/Schnittmeister«. In: Ders. (Hg.): *Handbuch der Filmmontage*. 3. Aufl. München: TR-Verlagsunion, S. 78–83.

- Bellour, Raymond (2012): *La Querelle des dispositifs. Cinéma – installations, expositions.* Paris: P.O.L.
- Benjamin, Walter (2010 [1936]): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit.* Berlin: Suhrkamp.
- Benner, Ruth (2016): *Metapoietische Filme. Über das Filmemachen ›nach‹ Deleuze.* Marburg: Schüren.
- Benson-Allott, Caetlin (2011): »Cinema's New Appendages«. In: *Film Quarterly* 64 (4), S. 10–11.
- Berg, Stephan (2009): »Mythendämmerung«. In: Ders./Lorenzo Giusti/Arabella Natalini (Hg.): *Julian Rosefeldt. American Night.* Berlin: The Green Box Verlag, S. 11–15.
- Bickenbach, Matthias (2018): »Kommentieren«. In: Ders./Heiko Christians/Nikolaus Wegmann (Hg.): *Historisches Wörterbuch des Mediengebrauchs.* Bd. 2. Köln/Weimar/Wien: Böhlau, S. 239–256.
- Binczek, Natalie (2017): »Gesprächsliteratur. Goethes Diktate«. In: Friedrich Balke/Rupert Gaderer (Hg.): *Medienphilologie. Konturen eines Paradigmas.* Göttingen: Wallstein, S. 225–253.
- Blackwood, Gemma (2018): »Dream Factory Tours: The Universal Pictures Movie Tour Attraction in the 1960s«. In: *Historical Journal of Film, Radio and Television* 38 (3), S. 516–535.
- Blum, Philipp (2017): *Experimente zwischen Dokumentar- und Spielfilm. Zu Theorie und Praxis eines ästhetischen ›queeren‹ Filmensembles.* Marburg: Schüren.
- Boltanski, Luc/Chiapello, Ève (2018): *Der neue Geist des Kapitalismus.* Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Bolter, David Jay/Grusin, Richard (2000): *Remediation. Understanding New Media.* Cambridge, MA/London: The MIT Press.
- Bonitzer, Pascal (1976): *Le regard et la voix. Essais sur le cinéma.* Paris: Union Générale d'Éditions.
- Bonitzer, Pascal (1999): *Le champ aveugle. Essais sur le réalisme au cinéma.* Paris: Cahiers du cinéma.
- Bontemps, Jacques/Comolli, Jean-Louis/Delahaye, Michel/Narboni, Jean (1968/69): »Struggle on Two Fronts: A Conversation with Jean-Luc Godard«. In: *Film Quarterly* 22 (2), S. 20–35.
- Bordwell, David (1997): *On the History of Film Style.* Cambridge, MA/London: Harvard University Press.
- Bordwell, David (2002): »Intensified Continuity. Visual Style in Contemporary American Film«. In: *Film Quarterly* 55 (3), S. 16–28.
- Bordwell, David (2012): *Pandora's Digital Box. Films, Files, and the Future of Movies.* Madison, WI: The Irvington Way Institute Press.
- Bordwell, David/Staiger, Janet/Thompson, Kristin (1985): *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960.* London: Routledge.
- Bordwell, David/Thompson, Kristin/Smith, Jeff (2020): *Film Art. An Introduction.* 12th ed. New York: McGraw-Hill Education.
- Bourne, St. Clair (2021 [1989]): »Black Journal. A Personal Look Backward«. In: MacDonald/Stewart (Hg.): *William Greaves*, S. 239–245.

- Bozak, Nadia (2012): *The Cinematic Footprint. Lights, Camera, Natural Ressources*. New Brunswick, NJ/London: Rutgers University Press.
- Branigan, Edward (2006): *Projecting a Camera. Language-Games in Film Theory*. New York/London: Routledge.
- Brenez, Nicole (2002): »Montage intertextuel et formes contemporaines du emploi dans le cinéma expérimental«. In: *Cinémas. Revue d'études cinématographiques* 13 (1–2), S. 49–67.
- Breyer, Till (2019): »Produktion«. In: Joseph Vogl/Burkhardt Wolf (Hg.): *Handbuch Literatur & Ökonomie*. Berlin/Boston: De Gruyter, S. 237–239.
- Brinker, Felix (2022): *Superhero Blockbusters. Seriality and Politics*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Brody, Richard (2016): »Why Dramatize an On-Air Suicide?«. In: *The New Yorker*, 19.10.2016. <https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/why-dramatize-an-on-air-suicide> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Brody, Richard/Cashill, Robert/Feltenstein, George/Fiuzzi, Lorenzo/Harris, Lauren Carroll/Hudson, David/Humphrey, Olivia/Iordanova, Dina/Lobato, Ramon/Lotz, Amanda/Masino, Jeffery/McIntosh, David/Turell, Jonathan/Wilentz, David (2017): »From Disc to Stream: A Critical Symposium on the Changing World of Home Video«. In: *Cinéaste* 43 (1), S. 30–40.
- Brookey, Robert Alan (2007): »The Format Wars. Drawing the Battle Lines for the Next DVD«. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 13 (2), S. 199–211.
- Brown, William (2018): *Non-Cinema: Global Digital Film-making and the Multitude*. New York: Bloomsbury.
- Bruzzi, Stella (2006): *New Documentary*. 2nd ed. London/New York: Routledge.
- Buckland, Warren (2000): *The Cognitive Semiotics of Film*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Burch, Noël (1969): *Praxis du cinéma*. Paris: Gallimard.
- Burgess, Jean/Green, Joshua (2018): *YouTube. Online Video and Participatory Culture*. 2nd ed. Cambridge/Medford, MA: Polity.
- Çağlayan, Emre (2018): *Poetics of Slow Cinema. Nostalgia, Absurdism, Boredom*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Caldwell, John Thornton (2008): *Production Culture. Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*. Durham/London: Duke University Press.
- Caldwell, John T. (2011): »Corporate and Worker Ephemera: The Industrial Promotional Surround, Paratexts and Worker Blowback«. In: Paul Grainge (Hg.): *Ephemeral Media. Transitory Screen Cultures from Television to YouTube*. London: BFI/Palgrave Macmillan, S. 175–194.
- Caldwell, John T. (2014): »Para-Industry, Shadow Academy«. In: *Cultural Studies* 28 (4), S. 720–740.
- Caldwell, John Thornton (2023): *Specworld. Folds, Faults, and Fractures in Embedded Creator Industries*. Oakland, CA: University of California Press.
- Canet, Fernando (2018): »Making Cinema, Thinking Cinema: Reflexive Practices in Spanish Film-Making«. In: *Bulletin of Spanish Studies* 95 (4), S. 1–30.

- Canpalat, Esra/Haffke, Maren/Horn, Sarah/Hüttemann, Felix/Preuss, Matthias (2020): »Einleitung«. In: Dies. (Hg.): *Gegen\Documentation. Operationen – Foren – Interventionen*. Bielefeld: transcript, S. 7–26.
- Cantillon, Zelmari/Baker, Sarah (2019): »Affective Qualities of Creative Labour«. In: *Deuze/Prenger: Making Media*, S. 287–296.
- Casetti, Francesco (1999): *Les théories du cinéma depuis 1945*. Paris: Éditions Nathan.
- Casetti, Francesco (2015): *The Lumière Galaxy. Seven Key Words for the Cinema to Come*. New York: Columbia University Press.
- Cason Jr., Franklin/Jaji, Tsitsi (2014): »Symbiopsychotaxiplasticity. Some Takes on William Greaves«. In: *Cultural Studies* 28 (4), S. 574–593.
- Cavell, Stanley (1979): *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Enlarged ed. Cambridge, MA/London: Harvard University Press.
- Chambers, Ciara/Jönsson, Mats/Vande Winkel, Roel (Hg.) (2018): *Researching Newsreels Local, National and Transnational Case Studies*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Chateau, Dominique/Moure, José (Hg.) (2020): *Post-Cinema. Cinema in the Post-art Era*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Chion, Michel (2017): *L'audio-vision. Son et image au cinéma*. 4^e ed. revue et augmentée. Malakoff: Armand Colin.
- Christen, Matthias (2011): »Das bewegliche Archiv. DVD-Editionen als Schnittstelle von Filmwissenschaft, Philologie und Marketingstrategien«. In: *Sommer/Hediger/Fahle: Orte filmischen Wissens*, S. 93–108.
- Chung, Hye Jean (2017): *Media Heterotopias. Digital Effects and Material Labor in Global Film Production*. Durham/London: Duke University Press.
- Cohn, Pamela/Johnson, Kirsten (2018): »The Present Moment: A Conversation with Kirsten Johnson«. In: *World Records* 1. <https://worldrecordsjournal.org/the-present-moment-a-conversation-with-kirsten-johnson/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Collins, Brian (2011): »Terror Tuesday: The Slow Death of DVD Special Editions«. In: *birthdeathmovies.com*, 08.11.2011. <https://web.archive.org/web/20230605101358/https://birthmoviesdeath.com/2011/11/08/terror-tuesday-the-slow-death-of-dvd-special-editions> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Columbia Pictures (1966): *THE CHASE*. Pressbook. Harvard Film Archive, Promotional Materials Collection, hfa00025.
- Comolli, Jean-Louis (1980): »Machines of the Visible«. In: *Teresa de Lauretis/Stephen Heath* (Hg.): *The Cinematic Apparatus*. Basingstoke/London: Macmillan Press, S. 121–142.
- Comolli, Jean-Louis (2004): »Les rushes de Terre sans pain à Valence«. In: *Ders.: Voir et pouvoir. L'innocence perdue : cinéma, télévision, fiction, documentaire*. Lagrasse: Verdier, S. 353–355.
- Cones, John W. (1992): *Film Finance & Distribution. A Dictionary of Terms*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Corless, Kieron (2015): »Albert Serra: ›I am the best one«. In: *Sight & Sound*, 08.07.2015. <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/interviews/lff-2011-albert-serra-i-am-the-best-one> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Corrigan, Timothy (1990): »The Commerce of Auteurism: A Voice without Authority«. In: *New German Critique* 49, S. 43–57.

- Corrigan, Timothy (2011): *The Essay Film. From Montaigne, After Marker*. Oxford/New York: Oxford University Press.
- Couldry, Nick (2000): *The Place of Media Power. Pilgrims and Witnesses of the Media Age*. London/New York: Routledge.
- Couldry, Nick (2020): *Media, Voice, Space and Power. Essays in Refraction*. London/New York: Routledge.
- Cramer, Florian (2015): »What Is ›Post-digital?«. In: David M. Berry/Michael Dieter (Hg.): *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Critchley, Simon (2002): *On Humour*. London/New York: Routledge.
- Cronin, Jan (2019): *The Making of... Adaptation and the Cultural Imaginary*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Cubitt, Sean (2014a): »Suture«. In: Edward Branigan/Warren Buckland (Hg.): *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*. London/New York: Routledge, S. 453–457.
- Cubitt, Sean (2014b): *The Practice of Light. A Genealogy of Visual Technologies from Prints to Pixels*. Cambridge, MA/London: The MIT Press.
- Curtin, Michael/Sanson, Kevin (2017): »Listening to Labor«. In: Dies. (Hg.): *Voices of Labor. Creativity, Craft, and Conflict in Global Hollywood*. Oakland, CA: University of California Press, S. 1–17.
- Curtin, Michael/Vanderhoef, John (2015): »A Vanishing Piece of the Pi: The Globalization of Visual Effects Labor«. In: *Television & New Media* 16 (3), S. 219–239.
- Daly, Kristen (2010): »Cinema 3.0: The Interactive-Image«. In: *Cinema Journal* 50 (1), S. 81–98.
- Dayan, Daniel (1974): »The Tutor Code of Classical Cinema«. In: *Film Quarterly* 28 (1), S. 22–31.
- de Certeau, Michel (1988): *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve.
- De Kosnik, Abigail (2013): »Fandom as Free Labor«. In: Scholz, Trebor (Hg.): *Digital Labor. The Internet as Playground and Factory*. New York/London: Routledge, S. 98–111.
- De Rosa, Miriam/Strauven, Wanda (2020): »Screenic (Re)orientations: Desktop, Tabletop, Tablet, Booklet, Touchscreen, Etc.«. In: Susanne Ø. Sæther/Synne T. Bull (Hg.): *Screen Space Reconfigured*. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 231–262.
- Deleuze, Gilles (1992 [1969]): *Woran erkennt man den Strukturalismus?* Berlin: Merve.
- Deleuze, Gilles (1997a [1983]): *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles (1997b [1985]): *Das Zeit-Bild. Kino 2*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Denis, Ariel (2019): *Le making of*. Paris: Pierre-Guillaume de Roux.
- Denson, Shane (2020): *Discorrelated Images*. Durham/London: Duke University Press.
- Denson, Shane/Leyda Julia (Hg.) (2016): *Post-Cinema. Theorizing 21st Century Film*. Falmer: Reframe Books.
- Derrida, Jacques (1983 [1967]): *Grammatologie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Desjardins, Mary (2016): »Performance, Labor and Stardom in the Era of the Synthespian«. In: Miranda J. Banks/Bridget Conon/Vicki Mayer (Hg.): *Production Studies, the Sequel! Cultural Studies of Global Media Industries*. New York/London: Routledge, S. 11–22.
- Deuze, Mark (2009): »Convergence Culture and Media Work«. In: Holt/Perren: *Media Industries*, S. 144–156.

- Deuze, Mark/Prenger, Mirjam (Hg.) (2019): *Making Media. Production, Practices, and Professions*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Dillard, Clayton (2016): »Review: Hyena Road«. In: *Slant Magazine*, 07.03.2016, <https://www.slantmagazine.com/film/hyena-road/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Distelmeyer, Jan (2012): *Das flexible Kino. Ästhetik und Dispositiv der DVD & Blu-ray*. Berlin: Bertz + Fischer.
- Distelmeyer, Jan (2019): »Durch und über Computer: Desktop-Filme«. In: Martin Doll (Hg.): *Cutting Edge! Aktuelle Positionen der Filmmontage*. Berlin: Bertz + Fischer, S. 201–218.
- Doane, Mary Ann (2002): *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, the Archive*. Cambridge, MA/London: Harvard University Press.
- Dörre, Robert (2022): *Mediale Entwürfe des Selbst. Audiovisuelle Selbstdokumentation als Phänomen und Praktik der sozialen Medien*. Marburg: Büchner.
- Drake, Philip (2022): »Critical and Cultural? Production Studies as Situated Storytelling«. In: McDonald: *The Routledge Companion to Media Industries*, S. 96–106.
- Ebert, Roger (2006): »Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse«. In: Mark Cousins/Kevin Macdonald (Hg.): *Imagining Reality. The Faber Book of Documentary*. Revised ed. London: Faber & Faber, S. 350–351.
- Eisenstein, Sergej (1988 [1929]): »Jenseits der Einstellung«. In: Ders.: *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film*. Leipzig: Reclam, S. 72–89.
- Elkins, James (2011): *What Photography Is*. New York/London: Routledge.
- Ellis, John (2021): »How Documentaries Mark Themselves Out from Fiction: A Genre-Based Approach«. In: *Studies in Documentary Film* 15 (2), S. 140–150.
- Elsaesser, Thomas (2001): »The Blockbuster. Everything Connects, but Not Everything Goes«. In: Jon Lewis (Hg.): *The End of Cinema As We Know It. American Film in the Nineties*. New York/London: New York University Press, S. 11–22.
- Elsaesser, Thomas (2005): *European Cinema: Face to Face with Hollywood*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Elsaesser, Thomas (2008): »Constructive Instability«, or: *The Life of Things as the Cinema's Afterlife?* In: Geert Lovink/Sabine Niederer (Hg.): *Video Vortex Reader. Responses to YouTube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, S. 13–31.
- Elsaesser, Thomas (2012): *The Persistence of Hollywood*. New York/London: Routledge.
- Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte (2007): *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junfermann.
- Engell, Lorenz (1992): *Sinn und Industrie. Einführung in die Filmgeschichte*. Frankfurt a.M./New York: Campus Verlag, Paris: Editions de la Maison des Sciences de l'Homme.
- Engell, Lorenz (1996): »Das Amedium. Grundbegriffe des Fernsehens in Auflösung: Ereignis und Erwartung«. In: *montage AV* 5 (1), S. 129–153.
- Evans, Nicola Jean (2010): »Undoing the Magic? DVD Extras and the Pleasure Behind the Scenes«. In: *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 24 (4), S. 587–600.
- Fahle, Oliver (2014): »Das Wissen des Vorfilmischen. Das Dokumentarische in CLOSE-UP (Iran 1990)«. In: Silke von Berswordt/Ders. (Hg.): *Abbas Kiarostami. Die Erzeugung von Sichtbarkeit*. Marburg: Schüren, S. 45–56.

- Fahle, Oliver (2015): »Das Außen«. In: Lorenz Engell/Ders./Vinzencz Hediger/Christiane Voss: Essays zur Filmphilosophie. Paderborn: Wilhelm Fink, S. 117–167.
- Fahle, Oliver (2020): »Mockumentary – Eine Theorie«. In: Friedrich Balke/Ders./Annette Urban (Hg.): Durchbrochene Ordnungen. Das Dokumentarische der Gegenwart. Bielefeld: transcript, S. 83–102.
- Fairfax, Daniel (2013): »Everything is Dead but the Motor still Turns«: An Interview with Albert Serra«. In: Senses of Cinema, Dezember 2013, <https://www.sensesofcinema.com/2013/feature-articles/everything-is-dead-but-the-motor-still-turns-an-interview-with-albert-serra/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Flanagan, Matthew (2008): »Towards an Aesthetic of Slow in Contemporary Cinema«. In: 16:9 6 (29), https://www.16-9.dk/2008-11/side11_inenglish.htm [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Flaxman, Gregory (2012): »Out of Field. The Future of Film Studies«. In: Angelaki. Journal of the Theoretical Humanities 17 (4), S. 119–137.
- Fleury, James/Hartzheim, Bryan Hikari/Mamber, Stephen (2019): »Introduction: The Franchise Era«. In: Dies. (Hg.): The Franchise Era. Managing Media in the Digital Economy. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 1–28.
- Flew, Terry (2018): »Social Media and the Cultural and Creative Industries«. In: Jean Burgess/Alice Marwick/Thomas Poell (Hg.): The SAGE Handbook of Social Media. London/Thousand Oaks, CA/New Delhi/Singapore: Sage, S. 512–526.
- Flückiger, Barbara (2008): Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer. Marburg: Schüren.
- Foucault, Michel (2012 [1972]): Die Ordnung des Diskurses. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch.
- Foucault, Michel (2013 [1968/73]): »Dies ist keine Pfeife«. In: Ders.: Schriften zur Medien- theorie. Berlin: Suhrkamp, S. 33–51.
- Frangne, Pierre-Henry/Mouëllic, Gilles/Viart, Christophe (Hg.) (2009): Filmer l'acte de création. Rennes: Presses universitaires de Rennes.
- Freud, Sigmund (1999 [1900]): »Die Traumdeutung«. In: Ders.: Gesammelte Werke. Bd. 2 u. 3. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch.
- Frosh, Paul (2019): The Poetics of Digital Media. Cambridge/Medford, MA: polity.
- Galloway, Alexander R. (2012): The Interface Effect. Cambridge/Malden, MA: polity.
- Galt, Rosalind (2010): »Impossible Narratives: The Barcelona School and the European Avant-Gardes«. In: Hispanic Review 78 (4), S. 491–511.
- Gana, Nouri (2017): »Powers of Powerlessness: The Politics of Defeat in the Cinema of Nouri Bouzid«. In: Journal of Visual Culture 16 (2), S. 253–273.
- Gaudreault, André (2009): From Plato to Lumière: Narration and Monstration in Literature and Cinema. Toronto/Buffalo/New York: University of Toronto Press.
- Gaudreault, André/Marion, Philippe (2015): The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age. New York: Columbia University Press.
- Gaunson, Stephen (2017): »The ›Picture‹ Habit: Bad Decorum and Delinquents at the Silent Cinema«. In: Participations. Journal of Audience and Reception Studies 14 (2), S. 608–617.

- Geismar, Haidy (2017): »Instant Archives?«. In: Larissa Hjorth/Heather Horst/Anne Gal-
loway/Genevieve Bell (Hg.): *The Routledge Companion to Digital Ethnography*. New
York/London: Routledge, S. 331–343.
- Genette, Gérard (2001 [1987]): *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Frankfurt
a.M.: Suhrkamp.
- Geuens, Jean-Pierre (2000): *Film Production Theory*. Albany: State University of New
York Press.
- Gianati, Maurice/Mannoni, Laurent (Hg.) (2012): *Alice Guy, Léon Gaumont et les débuts
du film sonore*. New Barnet: John Libbey.
- Gianati, Maurice (2012): »Alice Guy et les phonoscènes«. In: Ders./Mannoni: *Alice Guy,
Léon Gaumont et les débuts du film sonore*, S. 105–120.
- Gianati, Maurice/Lange, Eric (2012): »Les catalogues des phonoscènes«. In: Gianati/
Mannoni: *Alice Guy, Léon Gaumont et les débuts du film sonore*, S. 211–220.
- Gillespie, Tarleton (2010): »The Politics of ›Platforms‹«. In: *new media & society* 12 (3),
S. 347–364.
- Glanz, Berit (2023): *Filter. Alltag in der erweiterten Realität*. Berlin: Verlag Klaus Wagen-
bach.
- Glas, René (2016): »Paratextual Play: Unlocking the Nature of Making-of Material of
Games«. In: *DiGRA/FDG '16—Proceedings of the First International Joint Conference
of DiGRA and FDG*, S. 1–13.
- Goldberg, Matt (2019): »In Defense of Physical Media: Why You Should Keep Buying Blu-
rays and DVDs«. In: *Collider*, 26.06.2019, <https://collider.com/why-you-should-keep-buying-blu-rays-and-dvds/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- González Jr., Robert M. (2008): *The Drama of Collaborative Creativity: A Rhetorical Ana-
lysis of Hollywood Film Making-Of Documentaries*. Unveröffentlichte Dissertation,
Tampa, <https://digitalcommons.usf.edu/etd/266/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Goodfellow, Melanie (2011): »International Protests Grow over Iran's Arrest of Filmmak-
ers and Producer«. In: *Screendaily*, 21.09.2011, [https://www.screendaily.com/international-protests-grow-over-irans-arrest-of-filmmakers-and-producer/5032348.a
rticle](https://www.screendaily.com/international-protests-grow-over-irans-arrest-of-filmmakers-and-producer/5032348.article) [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Goodman, Nelson (1997 [1968]): *Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie*.
Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Goppelsröder, Fabian (2013): »Ästhetik der Müdigkeit«. In: Kathrin Busch/Helmut Drax-
ler (Hg.): *Theorien der Passivität*. München: Wilhelm Fink, S. 130–141.
- Goriunova, Olga (2013): »Die Kraft der digitalen Ästhetik. Über Meme, Hacking und In-
dividuation«. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 5 (1), S. 70–87.
- Göttel, Dennis (2018): »Das Making-of als Produktionsforschung«. In: Delia Gonzá-
les de Reufels/Rasmus Greiner/Stefano Odorico/Winfried Pauleit (Hg.): *Film als For-
schungsmethode. Produktion – Geschichte – Perspektiven*. Berlin: Bertz + Fischer,
S. 36–44.
- Göttel, Dennis (2019): »Historiografie der Filmarbeit. Making of, up & out (›Cruising‹)«. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 11 (1), S. 130–141.
- Gottlieb, Akiva (2013): »›Just Another Word for Jazz‹: The Signifying Auteur in William
Greaves' *Symbiopsychotaxiplasm: Take One*«. In: *Black Camera* 5 (1), S. 164–183.

- Gotto, Lisa (2017): »Micro Movies. Zur medialen Miniatur des Smartphone-Films«. In: Michael Gamper/Ruth Mayer (Hg.): *Kurz & Knapp. Zur Mediengeschichte kleiner Formen vom 17. Jahrhundert bis zur Gegenwart*. Bielefeld: transcript, S. 349–366.
- Gouyon, Jean-Baptiste (2018): »As if Eavesdropping on Actual Filming«: The Origins of the Wildlife Making-of Documentary Genre«. In: *Journal of Science and Popular Culture* 1 (2), S. 155–170.
- Gow, Joe (1993): »Music Video as Persuasive Form: The Case of the Pseudo-Reflexive Strategy«. In: *Communication Quarterly* 41 (4), S. 77–89.
- Grainge, Paul/Johnson, Catherine (2015): *Promotional Screen Industries*. London/New York: Routledge.
- Grant, Catherine (2008): »Auteur Machines? Auteursism and the DVD«. In: James Bennett/Tom Brown (Hg.): *Film and Television After DVD*. New York/London: Routledge, S. 101–115.
- Gray, Jonathan (2010): *Show Sold Separately. Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York/London: New York University Press.
- Greaves, William (1995): »Symbiopsychotaxiplasm: Take One. Director's Early Notes Prior to and During Production in the Spring of 1968«. In: Scott MacDonald (Hg.): *Screen Writings. Scripts and Texts by Independent Filmmakers*. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, S. 33–36.
- Griffiths, Trent (2015): »Saying Things Without Appearing to Have Said Them«: Politics and Protest in Jafar Panahi's *This Is Not a Film* (2011)«. In: *Studies in Documentary Film* 9 (1), S. 28–41.
- Groß, Bernhard/Morsch, Thomas (Hg.) (2021): *Handbuch Filmtheorie*. Wiesbaden: Springer.
- Gumbrecht, Hans Ulrich (2004): *Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Gunning, Tom (1990): »The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde«. In: Thomas Elsaesser/Adam Barker (Hg.): *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*. London: BFI, S. 56–62.
- Gurevitch, Leon (2016): »Cinema Designed: Visual Effects Software and the Emergence of the Engineered Spectacle«. In: Denson/Leyda (Hg.): *Post-Cinema*, S. 270–296.
- Hagener, Malte (2011): »Wo ist Film (heute)? Film/Kino im Zeitalter der Medienimmanenz«. In: Sommer/Hediger/Fahle: *Orte filmischen Wissens*, S. 45–59.
- Hagener, Malte (2012): »Vom Fenster zum Display. Die Multiplikation filmischer Räume im Splitscreen«. In: Henning Engelke/Ralf Michael Fischer/Regine Prange (Hg.): *Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden*. Marburg: Schüren, S. 314–330.
- Hagener, Malte/Hediger, Vinzenz/Strohmaier, Alena (Hg.) (2016): *The State of Post-Cinema. Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination*. London: Palgrave Macmillan.
- Hagener, Malte/Pantenburg, Volker (Hg.) (2020): *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden: Springer.
- Hammelburg, Esther (2021): »Being There Live: An Ethnographic Approach for Studying Social Media Use in Mediatized Live Events«. In: *Social Media + Society*, January-March 2021, S. 1–11.

- Hanich, Julian (2019): »When Viewers Drift Off: A Brief Phenomenology of Cinematic Daydreaming«. In: Ders./Daniel Fairfax (Hg.): *The Structures of the Film Experiences by Jean-Pierre Meunier. Historical Assessments and Phenomenological Expansions.* Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 336–351.
- Hardt, Michael/Negri, Antonio (2000): *Empire.* Cambridge, MA/London: Harvard University Press.
- Hasebrink, Felix (2020): »Dying, Behind the Scenes: Picturing Impending Death«. In: Sebastian Althoff/Elisa Linseisen/Maja-Lisa Müller/Franziska Winter (Hg.): *Re/ Dissolving Mimesis.* Paderborn: Wilhelm Fink, S. 43–71.
- Hasebrink, Felix (2022): »Die Filmklappe im Film. Überlegungen zu footage als Anschauungsmaterial«. In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* 12, S. 39–51. https://www.rabbiteye.de/2022/12/hasebrink_filmklappe.pdf [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Hasebrink, Felix/Linseisen, Elisa (2020): »Christopher Nolan's Digital Detox, oder: Die vielen Making-ofs von DUNKIRK. Filmschaffensprozesse in einer postkinematografischen Wirklichkeit«. In: *nach dem film* 18. <https://nachdemfilm.de/issues/text/christopher-nolans-digital-detox> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Heath, Stephen (1977/78): »Notes on Suture«. In: *Screen* 18 (4), S. 48–76.
- Hediger, Vinzenz (2001): *Verführung zum Film. Der amerikanische Kinotrailer seit 1912.* Marburg: Schüren.
- Hediger, Vinzenz (2004): »The equivalent of an important star«. Zur Rhetorik der Selbstpromotion in den Kinotrailern Cecil B. DeMilles«. In: *montage AV* 13 (2), S. 126–148.
- Hediger, Vinzenz (2005a): »Making Movies is like Making Cars, Only More Fun«. In: Christian W. Tomsen/Angela Krewani (Hg.): *Hollywood. Recent Developments.* London/Stuttgart: Axel Menges, S. 56–62.
- Hediger, Vinzenz (2005b): »Spaß an harter Arbeit. Der Making-of-Film«. In: Ders./Patrick Vonderau (Hg.): *Demnächst in Ihrem Kino. Grundlagen der Filmwerbung und Filmvermarktung.* Marburg: Schüren, S. 332–341.
- Hediger, Vinzenz (2018): »Can We Have the Cave and Leave It Too? On the Meaning of Cinema as Technology«. In: *Hidalgo: Technology and Film Scholarship*, S. 213–238.
- Hediger, Vinzenz/Vonderau, Patrick (2007): »Record, Rhetoric, Rationalization. Film und industrielle Organisation«. In: Dies. (Hg.): *Filmische Mittel, industrielle Zwecke. Das Werk des Industriefilms.* Berlin: Vorwerk 8, S. 8–33
- Heller-Nicolas, Alexandra (2016): »The Invisible Exploding Woman«. In: *Senses of Cinema*, September 2016, <https://www.sensesofcinema.com/2016/american-extreme/in-visible-exploding-woman/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Heller, Franziska (2012): »BEN HUR vs. STAR WARS. Technikdiskurse und filmwissenschaftliche Methoden im Zeichen der Digitalisierung am Beispiel der Blu-ray-Disc«. In: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 52, S. 67–86.
- Herbert, Daniel (2009): »Real Monster/Fake Auteur: Humor, Hollywood, and Herzog in Incident at Loch Ness«. In: *Quarterly Review of Film and Video* 26 (5), S. 353–364.
- Herbert, Daniel/Lotz, Amanda D./Punathambekar, Aswin (2020): *Media Industry Studies.* Cambridge/Medford, MA: polity.
- Hesmondhalgh, David (2006): »Introduction. The Media as Symbol Makers«. In: Ders. (Hg.): *Media Production.* Maidenhead/New York: Open University Press, S. 1–6.

- Hesmondhalgh, David (2019): *The Cultural Industries*. 4th ed. London/Thousand Oaks, CA/New Delhi/Singapore: Sage.
- Hesmondhalgh, David/Baker, Sarah (2011): *Creative Labour. Media Work in Three Cultural Industries*. London/New York: Routledge.
- Hidalgo, Santiago (Hg.) (2018): *Technology and Film Scholarship. Experience, Study, Theory*. Amsterdam: Amsterdam University Press
- Hight, Craig (2005): »Making-of Documentaries on DVD: The Lord of the Rings Trilogy and Special Editions«. In: *The Velvet Light Trap* 56, S. 4–17.
- Hill, Erin (2016): *Never Done: A History of Women's Work in Media Production*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Hills, Matt (2015): »Location, Location, Location: Citizen-Fan Journalists' ›Set Reporting‹ and Info-War in the Digital Age«. In: Lincoln Geraghty (Hg.): *Popular Media Cultures. Fans, Audiences and Paratexts*. Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan, S. 164–185.
- Hochman, Nadav (2014): »The Social Media Image«. In: *Big Data & Society* (Juli-Dezember 2014), S. 1–15.
- Holt, Jennifer/Perren, Alisa (Hg.) (2009): *Media Industries. History, Theory, and Method*. Malden, MA/Oxford/Chichester: Wiley-Blackwell
- Holt, Jennifer/Perren, Alisa (2009): »Introduction. Does the World Really Need One More Field of Study?«. In: *Dies.: Media Industries*, S. 1–16.
- Hovet, Tom (2017): »The Persistence of the Rectangle«. In: *Film History* 29 (3), S. 136–168.
- Hu, Brian (2006): »DVD Deleted Scenes and the Recovery of the Invisible«. In: *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies* 20 (4), S. 499–508.
- Hui, Yuk (2013): »Deduktion, Induktion und Transduktion. Über Medienästhetik und digitale Objekte«. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 5 (1), S. 101–115.
- Hüser, Rembert (2017): »Rahmenhandlungen«. In: Anna Häusler/Jan Henschen (Hg.): *Storyboarding. Filmisches Entwerfen*. Marburg: Schüren, S. 102–126.
- Hutcheon, Linda (1985): *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. New York/London: Methuen.
- Ibarz, Mercè (2000): »El material descartado de Tierra sin pan«. In: *Archivos de la filmoteca: revista de estudios históricos sobre la imagen* 34, S. 21–25.
- Ingold, Tim (2013): *Making. Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. London/New York: Routledge.
- James, Nick (2010): »Passive Aggressive«. In: *Sight & Sound* 20 (4), S. 5.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York/London: New York University Press.
- Johnson, Derek (2007): »Inviting Audiences In. The Spatial Reorganisation of Production and Consumption in ›TVIII‹«. In: *New Review of Film and Television Studies* 5 (1), S. 61–80.
- Johnson, Derek (2017a): »Activating Activism. Facebook Trending Topics, Media Franchises, and Industry Disruption«. In: *Critical Studies in Media Communication* 34 (2), S. 148–157.
- Johnson, Derek (2017b): »Production«. In: Ouellette/Gray: *Keywords for Media Studies*, S. 149–153.

- Johnson, Kirsten/Lichtenfels, Alex (2020): »Finding a Person and Losing a Person: On Cameraperson. Kirsten Johnson in Interview with Alex Lichtenfels«. In: *Performance Matters* 6 (1), S. 122–135.
- Johnston, Keith M. (2009): *Coming Soon. Film Trailers and the Selling of Hollywood Technology*. Jefferson, NC/London: McFarland & Company.
- Johnston, Keith M. (2019): »Researching Historical Promotional Materials: Towards a New Methodology«. In: *Historical Journal of Film, Radio and Television* 39 (4), S. 643–662.
- Jones, Nick (2023): »Far from Houdini: The ›Magic‹ of the VFX Breakdown«. In: *animation: an interdisciplinary journal* 18 (1), S. 42–58.
- Joselit, David (2013): *After Art*. Princeton/Oxford: Princeton University Press.
- Journot, Marie-Thérèse (2011): *Le Vocabulaire du Cinéma*. 3^e ed. Paris: Armand Colin.
- Kaplan, E. Ann (1987): *Rocking Around the Clock. Music Television, Postmodernism, and Consumer Culture*. New York/London: Routledge.
- Kaufmann, Thorsten (2011): *Make me (not) believe. Illusionsverändernde Mechanismen des Making of*. Berlin: WVB.
- Kessler, Frank (1998): »Fakt oder Fiktion? Zum pragmatischen Status dokumentarischer Bilder«. In: *montage AV* 7 (2), S. 63–78.
- King, Homay (2013): »Born Free? Repetition and Fantasy in The Act of Killing«. In: *Film Quarterly* 67 (2), S. 30–36.
- Kinney, Katharine (2021): »The Efficacy of Acting«. In: MacDonald/Stewart (Hg.): *William Greaves*, S. 114–136.
- Klinger, Barbara (2006): *Beyond the Multiplex. Cinema, New Technologies, and the Home*. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
- Know Your Meme (2021): »Coraline's Dad/Are You Winning, Dad?«, <https://knowyourmeme.com/memes/coralines-dad-are-you-winning-dad> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Knox, Simone (2013): »Eye Candy for the Blind: Re-introducing Lyotard's Acinema into Discourses on Excess, Motion, and Spectacle in Contemporary Hollywood«. In: *New Review of Film and Television Studies* 11 (3), S. 374–389.
- Koepnick, Lutz (2014): *On Slowness. Toward an Aesthetic of the Contemporary*. New York: Columbia University Press.
- Kohn, Margaret (2009): »Dreamworlds of Deindustrialization«. In: *Theory & Event* 12 (4).
- Konigsberg, Ira (1989): *The Complete Film Dictionary*. New York/London/Victoria (AU)/Toronto/Auckland: Meridian.
- Koresky, Michael (2016): »I Am a Camera«. In: *Film Comment* 52 (5), S. 74–77.
- Kracauer, Siegfried (1985 [1960]): *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Krauß, Florian/Loist, Skadi (2018): »Medienindustrieforschung im deutschsprachigen Raum. Einleitung«. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 18 (2), S. 7–25.
- Krautkrämer, Florian (2009): »Ausweitung der Randzone – der im Film integrierte Paratext«. In: Andrzej Gwóźdź (Hg.): *Film als Baustelle. Das Kino und seine Paratexte/Film Under Re-Construction. Cinema and its Paratexts*. Marburg: Schüren, S. 118–131.

- Krautkrämer, Florian (2014): »Revolution uploaded. Un/Sichtbares im Handy-Dokumentarfilm«. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft 6 (2), S. 113–126.
- Krautkrämer, Florian (2020): »Postproduktion«. In: Hagener/Pantenburg: Handbuch Filmanalyse, S. 181–188.
- Kudlac, Martin (2015): »The Least Speculative Cinematographer in the World: An Interview with Jimmy Gimferrer«. In: Mubi Notebook, 10.12.2015, <https://mubi.com/es/notebook/posts/the-least-speculative-cinematographer-in-the-world-an-interview-with-jimmy-gimferrer> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Kuhn, Annette/Westwell, Guy (2012): A Dictionary of Film Studies. Oxford: Oxford University Press.
- Lang, Robert (2014): New Tunesian Cinema. Allegories of Resistance. New York: Columbia University Press.
- Lange, Jeva (2019): »The Lost Art of the DVD Menu«. In: The Week, 12.07.2019, <https://theweek.com/articles/852110/lost-art-dvd-menu> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Latour, Bruno (2002): Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Latour, Bruno (2010): Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Lattimer, James (2016): »I Want to Look into a Story They Told Me: Two Films in Search of One Thing That Find Something Else«. In: Mubi Notebook, 23.08.2016, <https://mubi.com/de/notebook/posts/i-want-to-look-into-a-story-they-told-me-two-films-in-search-of-one-thing-that-find-something-else> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Le Forestier, Laurent (2010): »Le DVD, nouveau jouet d'optique?«. In: Francesco Casetti/Jane Gaines/Valentina Re (Hg.): Dall'inizio, alla fine/In the very beginning, at the very end. Teorie del cinema in prospettiva/Film Theories in Perspective. Udine: Forum, S. 159–166.
- Leaver, Tama/Highfield, Tim/Abidin, Crystal (2020): Instagram. Visual Social Media Cultures. Cambridge/Medford, MA: polity.
- Lee, Kevin B. (2014): »Filmmakers in Disguise. What I Learned about Hollywood by Shooting a Guerrilla Documentary about the Next Transformers Movie«. In: Slant Magazine, 17.06.2014, <https://slate.com/culture/2014/06/transformers-premake-documentary-age-of-extinction-inspires-guerrilla-video-essay-video.html> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Lee, Kevin B. (2016): »De-coding or Re-encoding?«. In: Hagener/Hediger/Strohmaier: The State of Post-Cinema, S. 211–224.
- Lee, Nathan (2014): »Interior. Leather Bar.«. In: Film Comment 50 (2), S. 67–68.
- Leeker, Martina (2016): »Performing (the) Digital. Positions of Critique in Digital Cultures«. In: Dies./Immanuel Schipper/Timon Beyes (Hg.): Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures. Bielefeld: transcript, S. 21–59.
- Lempp, Felix/Funk, Jannis (2014): »Some New Things Never before Seen!« Hochstapelei im Making-of«. In: Wieland Schwanebeck (Hg.): Über Hochstapelei. Perspektiven auf eine kulturelle Praxis. Berlin: Neofelis, S. 119–132.
- Lepastier, Joachim (2020): »Et vogue la navire«. In: Cahiers du cinéma, März 2020, S. 68.

- Levine, Caroline (2015): *Forms. Whole, Rhythm, Hierarchy, Network*. Princeton/Oxford: Princeton University Press.
- Lie, Sulgi (2012): *Die Außenseite des Films. Zur politischen Filmästhetik*. Zürich: diaphanes.
- Linseisen, Elisa (2020): *High Definition: Medienphilosophisches Image Processing*. Lüneburg: meson press.
- Lipkin, Steven/Paget, Derek/Roscoe, Janet (2006): »Docudrama and Mock-Documentary: Defining Terms, Proposing Canons«. In: Rhodes/Springer: *Docufictions*, S. 11–26.
- Lopate, Philipp (2017): »In Search of the Centaur. The Essay-Film«. In: Nora M. Alter/Timothy Corrigan (Hg.): *Essays on the Essay Film*. New York: Columbia University Press, S. 109–133.
- Lovink, Geert (2011): *Networks Without a Cause. A Critique of Social Media*. Cambridge/Malden, MA: polity.
- Liotard, Jean-François (1996): »Idee eines souveränen Films«. In: Thomas Elsaesser/Ders./Edgar Reitz: *Der zweite Atem des Kinos*. Frankfurt a.M.: Verlag der Autoren, S. 19–46.
- Liotard, Jean-François (2010 [1973]): »Das Anti-Kino«. In: Dimitri Liebsch (Hg.): *Philosophie des Films. Grundlagentexte*. 3., aktual. Aufl. Paderborn: mentis, S. 85–99.
- MacDonald, Scott (2013): *American Ethnographic Film and Personal Documentary*. The Cambridge Turn. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
- MacDonald, Scott/Stewart, Jacqueline Najuma (Hg.) (2021): *William Greaves. Filmmaking as Mission*. New York: Columbia University Press.
- MacDougall, David (1992): »When Less Is Less. The Long Take in Documentary«. In: *Film Quarterly* 46 (2), S. 36–46.
- Magny, Joël (1994): »Partie de campagne«, deuxième !« In: *Cahiers du cinéma*, Mai 1994, S. 120–124.
- Magny, Joël (2004): *Vocabulaires du cinema*. Paris: Cahiers du cinéma/SCÉRÉN-CNDF.
- Mamber, Stephen (2019): »Laserdiscs. On the Way to a Digital Video Future«. In: Mark J. P. Wolf (Hg.): *The Routledge Companion to Media Technology and Obsolescence*. London/New York: Routledge, S. 337–348.
- Manovich, Lev (2002): *The Language of New Media*. Cambridge, MA/London: The MIT Press.
- Manovich, Lev (2006): »Image Future«. In: *animation: an interdisciplinary journal* 1 (1), S. 25–44.
- Manovich, Lev (2020): »The Aesthetic Society: or How I Edit My Instagram«. In: Peter Mörtenböck/Helge Mooshammer (Hg.): *Data Publics. Public Plurality in an Era of Data Determinacy*. London/New York: Routledge, S. 192–212.
- Marich, Robert (2013): *Marketing to Moviegoers. A Handbook of Strategies and Tactics*. 3rd ed. Carbondale/Edwardsville: Southern Illinois University Press.
- Marks, Laura U. (2015): *Hanan al-Cinema. Affections for the Moving Image*. Cambridge, MA/London: The MIT Press.
- Marlog, Vanessa (2016): *Zwischen Dokumentation und Imagination. Neue Erzählstrategien im ethnologischen Film*. Bielefeld: transcript.

- Marsh, Steven (2010): »The Legacies of Pere Portabella: Between Heritage and Inheritance«. In: *Hispanic Review* 78 (4), S. 551–567.
- Marsh, Steven (2013): »Turns and Returns, Envois/Renvois: The Postal Effect in Recent Spanish Filmmaking«. In: *Discourse* 35 (1), S. 24–45.
- Martínez, Mathias/Scheffel, Michael (2009): *Einführung in die Erzähltheorie*. 8. Aufl. München: C. H. Beck.
- Marx, Karl (2006 [1857/58]): »Einleitung zu den »Grundrissen der politischen Ökonomie«. In: Ders./Friedrich Engels: *Gesamtausgabe (MEGA)*. Zweite Abteilung. »Das Kapital« und Vorarbeiten. Bd. 1: *Ökonomische Manuskripte 1857/58*. 2. Aufl. Berlin: Akademie Verlag, S. 17–45.
- Mateer, John (2014): »Digital Cinematography: Evolution of Craft or Revolution in Production?«. In: *Journal of Film and Video* 66 (2), S. 3–14.
- Mayer, Vicki (2011): *Below the Line: Producers and Production Studies in the New Television Economy*. Durham/London: Duke University Press.
- Mayer, Vicki/Banks, Miranda J./Caldwell, John T. (Hg.) (2009): *Production Studies. Cultural Studies of Media Industries*. New York/London: Routledge.
- McDonald, Paul (2007): *Video and DVD Industries*. London: BFI.
- McDonald, Paul (Hg.) (2022): *The Routledge Companion to Media Industries*. London/New York: Routledge.
- McDonald, Paul (2022): »Media, Industries, Research. Problematizing the Field«. In: Ders.: *The Routledge Companion to Media Industries*, S. 1–19.
- McGowan, David (2022): »»There's Just No Point in Doing a Commentary Where Everyone's Just Going to Sit and Criticize the Movie«: Auteurism and the Creation of Hoax »Unruly« Extra Features in the DVD Era«. In: *Quarterly Review of Film and Video* 39 (5), S. 1008–1033.
- McMahan, Alison (2002): *Alice Guy Blaché. Lost Visionary of the Cinema*. New York/London: Continuum.
- McNamara, Kim (2016): *Paparazzi. Media Practices and Celebrity Culture*. Cambridge/Malden, MA: polity.
- McNutt, Myles (2017): »Between-the-Lines. Social Media, Professional Identity, and TV's Liminal Laborers«. In: *The Velvet Light Trap* 80, S. 80–93.
- McPherson, Tara (2006): »Reload. Liveness, Mobility, and the Web«. In: Wendy Hui Kyong Chun/Thomas Keenan (Hg.): *New Media, Old Media. A History and Theory Reader*. New York/London: Routledge. S. 199–208.
- Meilecke, Elena (2021): »Filmkolumne. Netnografische Recherchen«. In: *Merkur* 75 (März 2021), S. 45–52.
- Metz, Christian (1997): *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*. Münster: Nodus Publikationen.
- Meurer, Jens (2003): »Commentary«. In: Alexander Sokurov: *RUSSIAN ARK*. DVD. Berlin/Köln: Egoli Tossell/Alive.
- Michaud, Yves (2012): »The Aesthetics of Gilbert Simondon: Anticipation of the Contemporary Aesthetic Experience«. In: Arne de Boever/Alex Murray/Jon Roffe/Ashley Woodward (Hg.): *Gilbert Simondon: Being and Technology*. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 121–132.

- Mildner, Ursula (1994): »Decorum (Malerei, Architektur)«. In: Ueding: Historisches Wörterbuch der Rhetorik, S. 434–452.
- Mingant, Nolwenn (2015): »There simply isn't One-Shape-Fits-All for Film«. An Interview with Michael Williams-Jones«. In: Dies./Cecilia Tirtaine/Joël Augros (Hg.): Film Marketing into the Twentieth Century. London: BFI/Palgrave, S. 19–25.
- Minh Hà, Trĩnh T. (1992): *Framer Framed*. New York/London: Routledge.
- Moerk, Christian (2005): »The Powers Behind the Home-Video Throne«. In: The New York Times, 03.04.2005, <https://www.nytimes.com/2005/04/03/movies/the-powers-behind-the-homevideo-throne.html> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Morsch, Thomas (2021): »Digitales Kino, Postkinematografie und Post-Continuity«. In: Groß/Ders.: *Handbuch Filmtheorie*, S. 567–585.
- Motion Picture Exhibitor (1957): »New Trailer Concept Promotes ›St. Joan‹«, 15.05.1957, S. 10.
- Moure, José (2020): »The Incipit of BEACHES OF AGNÈS (Les plages d'Agnès). An Installation in the Form of a Self-Portrait«. In: Chateau/Ders.: *Post-Cinema*, S. 27–41.
- Muhle, Maria (2013): »History will repeat itself. Für eine (Medien-)Philosophie des Reenactment«. In: Lorenz Engell/Frank Hartmann/Christiane Voss (Hg.): *Körper des Denkens. Neue Positionen der Medienphilosophie*. München: Wilhelm Fink, S. 113–134.
- Mulvey, Laura (2006): *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books.
- Nagib, Lúcia (2020): *Realist Cinema as World Cinema. Non-cinema, Intermedial Passages, Total Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Ng, Jenna (2012): »Seeing Movement: On Motion Capture Animation and James Cameron's Avatar«. In: *animation: an interdisciplinary journal* 7 (3), S. 273–286.
- Nichols, Bill (2010): *Introduction to Documentary*. 2nd ed. Bloomington, IN/Indianapolis: University of Indiana Press.
- Nichols, Bill (2016): *Speaking Truths with Film. Evidence, Ethics, Politics in Documentary*. Oakland: University of California Press.
- Niney, François (2012): *Die Wirklichkeit des Dokumentarfilms. 50 Fragen zur Theorie und Praxis des Dokumentarischen*. Marburg: Schüren.
- o. V. (2011): »Albert Serra/Lisandro Alonso. Timeline«. In: Balló: *Todas las cartas*, S. 288–291.
- o. V. (2013): »About«. In: *Making-of. Ein Lexikon*, <http://making-of-lexikon.de/about/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- O'Brien, Adam (2012): »When a Film Remembers Its Filming: The New Hollywood Zoom«. In: *Journal of Media Practice* 13 (3), S. 227–237.
- Odin, Roger (2012): »Dokumentarischer Film – dokumentarisierende Lektüre«. In: Eva Hohenberger (Hg.): *Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms*. 4. Aufl. Berlin: Vorwerk 8, S. 259–275.
- Odin, Roger (2019): *Kommunikationsräume. Einführung in die Semiopragmatik*. Berlin: oa books.
- Orgeron, Devin/Orgeron, Marsha/Streible, Dan (Hg.) (2012): *Learning with the Lights Off. Educational Film in the United States*. Oxford/New York: Oxford University Press.

- Ostermaier, Albert (1999): »The Making Of. B.-Movie«. In: Ders.: *The Making Of. Stücke*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Otto, Isabell (2020): *Prozess und Zeitordnung. Temporalität unter der Bedingung digitaler Vernetzung*. Konstanz: Konstanz University Press.
- Otway, Fiona (2015): »The Unreliable Narrator in Documentary«. In: *Journal of Film and Video* 67 (3–4), S. 3–23.
- Oudart, Jean-Pierre (1977/78): »Cinema and Suture«. In: *Screen* 18 (4), S. 35–47.
- Ouellette, Laurie/Gray, Jonathan (Hg.) (2017): *Keywords for Media Studies*. New York: New York University Press.
- Paech, Joachim (1997): *Literatur und Film. 2., überarb. Aufl.* Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler.
- Paech, Joachim (2004): »Film, programmatisch«. In: Klaus Kreimeier/Georg Stanitzek (Hg.): *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Berlin: Akademie Verlag, S. 213–223.
- Pallant, Chris/Price, Stephen (2015): *Storyboarding. A Critical History*. Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan.
- Panama-Pacific International Exposition (1915): *Official Catalogue of Exhibitors*, San Francisco: The Wahlgreen Company.
- Pantenburg, Volker (2010): *Ränder des Kinos. Godard – Wiseman – Benning – Costa*. Berlin: August Verlag.
- Parker, Mark/Parker, Deborah (2011): *The DVD and the Study of Film. The Attainable Text*. New York/Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Paul, William (2016): *When Movies Were Theater. Architecture, Exhibition, and the Evolution of American Film*. New York: Columbia University Press.
- Penney, Edmund F. (1991): *The Facts on File Dictionary of Film and Broadcast Terms*. New York/Oxford: Facts on File.
- Peranson, Mark (2015): »TIFF 2015 | Bring Me the Head of Tim Horton (Guy Maddin, Evan Johnson & Galen Johnson, Canada)—Wavelengths«. In: *Cinema-Scope Online*, <https://cinema-scope.com/cinema-scope-online/tiff-2015-bring-me-the-head-of-tim-horton-guy-maddin-evan-johnson-galen-johnson-canada-wavelengths/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Père, Olivier (2011): »LA/AS, pensamiento salvaje y minimalismo grandioso«. In: *Balló: Todas las cartas*, S. 131–155.
- Peretz, Eyal (2017): *The Off-Screen. An Investigation of the Cinematic Frame*. Stanford: Stanford University Press.
- Pevere, Geoff (2009): »Guy Maddin: True to Form«. In: David Church (Hg.): *Playing with Memories. Essays on Guy Maddin*. Winnipeg: University of Manitoba Press, S. 48–57.
- Peverini, Paolo (2010): »The Aesthetics of Music Videos: An Open Debate«. In: Henry Keazor/Thorsten Wübbena (Hg.): *Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video*. Bielefeld: transcript, S. 135–153.
- Porton, Richard (2015): »Cinematic Delirium: An Interview with Guy Maddin and Evan Johnson«. In: *Cinéaste* 41 (1), S. 28–32.
- Prince, Stephen (2012): *Digital Visual Effects in Cinema. The Seduction of Reality*. New Brunswick, NJ/London: Rutgers University Press.

- Quandt, James (2009): »Resistant to Bliss: Describing Apichatpong«. In: Ders. (Hg.): Apichatpong Weerasethakul. Wien: Österreichisches Filmmuseum/SYNEMA – Gesellschaft für Film und Medien, S. 13–103.
- Quaresima, Leonardo (2008): »Répétition, multiplicité, dissolution : comment le DVD métamorphose le film«. In: *Théorème* 11, S. 141–152.
- Quintín [Eduardo Antín] (2013): »Join the Band: An Introduction to the Universe of Albert Serra«. In: *Waiting for Sancho Press Kit*.
- Ramsay, Debra (2013): »Flagging up History. The Past as a DVD Bonus Feature«. In: Robert A. Rosenstone/Constantine Parvulescu (Hg.): *A Companion to the Historical Film*. Chichester/Malden, MA/Oxford: Wiley Blackwell, S. 53–70.
- Rapold, Nicholas (2015): »Sabotage. Guy Maddin Goes to War in Bring Me the Head of Tim Horton«. In: *Film Comment* 51 (6), S. 17.
- Rauscher, Andreas (2007): »Making-of«. In: Thomas Koebner (Hg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. 2., aktual. und erw. Aufl. Stuttgart: Reclam, S. 411–414.
- Rebhandl, Bert (2014): »Albert Serra. Wildes Arbeiten«. In: *cargo* 23, S. 22–31.
- Reckwitz, Andreas (2012): *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. Berlin: Suhrkamp.
- Rehbach, Simon (2018): *Medienreflexion im Musikvideo. Das Fernsehen als Gegenstand intermedialer Beobachtung*. Bielefeld: transcript.
- Remes, Justin (2015): *Motion(less) Pictures. The Cinema of Stasis*. New York: Columbia University Press.
- Renov, Michael (1993): »Toward a Poetic of Documentary«. In: Ders. (Hg.): *Theorizing Documentary*. New York, London: Routledge, S. 12–36.
- Renov, Michael (2008): »First-Person Films. Some Theses on Self-Inscription«. In: Thomas Austin/Wilma de Jong (Hg.): *Rethinking Documentary. New Perspectives, New Practices*. Maidenhead: McGrall-Hill/Open University Press, S. 39–50.
- Reyniers, Johan (2021): »Theater als Film als Kunst. Een Gesprek«. In: *Kunstschrift* 65 (4), S. 28–39.
- Rhodes, Gary D./Springer, John Parris (Hg.) (2006): *Docufictions. Essays on the Intersection of Documentary and Fictional Filmmaking*. Jefferson, NC/London: McFarland & Company.
- Rieder, Bernhard (2015): *YouTube Data Tools (Version 1.30)*, <https://tools.digitalmethods.net/netvizz/youtube/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Rizzo, Michael (2015): *The Art Direction Handbook for Film and Television*. New York/London: Focal Press.
- Robinet, Fabrice (2018): »Oh for the Days of the Making-Of Featurette — Seriously«. In: *The New York Times*, 06.04.2018, <https://www.nytimes.com/2018/04/06/movies/dvd-extras.html> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Rodowick, D. N. (2007): *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA/London: Harvard University Press.
- Röhle, Theo (2015): »Reaktivität, Reputation, Reduktion: Ultrashorts als Least Publishable Units«. In: Elke Rentemeister/Fred Truniger/Stefanie Bräuer/Robert Müller/Ute Holl (Hg.): *Ultrashort|Reframed*. Luzern: Hochschule Luzern – Design & Kunst, S. 38–40.

- Rombes, Nicholas (2009): *Cinema in the Digital Age*. London/New York: Wallflower Press.
- Romney, Jonathan (2006): »The Making of the Unmaking of the Adaptation of The Life and Opinions of Tristram Shandy«. In: *Film Comment* 42 (1), S. 32–37.
- Romney, Jonathan (2010): »In Search of Lost Time«. In: *Sight & Sound* 20 (2), S. 43–44.
- Roscoe, Janet/Hight, Craig (2001): *Faking it. Mock-Documentary and the Subversion of Factuality*. Manchester/New York: Manchester University Press.
- Rosenbaum, Jonathan (2010): *Goodbye Cinema, Hello Cinephilia. Film Culture in Transition*. Chicago/London: The University of Chicago Press.
- Rothman, William (1975): »Against the System of Suture«. In: *Film Quarterly* 29 (1), S. 45–50.
- Rothöhler, Simon (2013): *High Definition. Digitale Filmästhetik*. Berlin: August Verlag.
- Rothöhler, Simon (2014): »Die zwölfte Fläche. Streaming, Mapping, Stitching Places: Zu ›haiti 360°‹ und ›People's Park‹«. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 6 (2), S. 102–112.
- Rothöhler, Simon (2018): *Das verteilte Bild. Stream – Archiv – Ambiente*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Roy, André (1999): *Dictionnaire du Film. Tous les termes de la technique, de l'industrie, de l'histoire et de la culture cinématographiques*. Outrement (Québec): Les Éditions Logiques.
- Rugg, Linda Haverty (2014): *Self-Projection. The Director's Image in Art Cinema*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Ruoff, Jeffrey (2011): »The Gulf War, the Iraq War, and Nouri Bouzid's Cinema of Defeat: It's Scheherazade We're Killing (1993) and Making Of (2006)«. In: *South Central Review* 28 (1), S. 18–35.
- Rutherford, Ian (1994): »Decorum (Rhetorik)«. In: *Ueding: Historisches Wörterbuch der Rhetorik*, S. 423–434.
- Sakoui, Anousha (2021): »Behind Hollywood Glamour, an Instagram Account Highlights Darker Side for Workers«. In: *Los Angeles Times*, 30.08.2021, <https://www.latimes.com/entertainment-arts/business/story/2021-08-30/behind-hollywood-glamour-this-instagram-account-highlights-darker-side-for-workers> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- San Filippo, Maria (2001): »What a Long, Strange Trip It's been – William Greaves' Symbiopsychotaxiplasm: Take One«. In: *Film History* 13 (2), S. 216–225.
- Schätz, Joachim (2019): *Ökonomie der Details. Österreichs Industrie- und Werbefilm zwischen Rationalisierung und Kontingenz (1915–1965)*. München: edition text + kritik.
- Schatz, Thomas (2009): »Film Industry Studies and Hollywood History«. In: *Holt/Perren: Media Industries*, S. 45–56.
- Schleiermacher, Friedrich Daniel Ernst (2021 [1819]): »Kollegheft Ästhetik«. In: *Ders.: Kritische Gesamtausgabe. Zweite Abteilung. Vorlesungen Bd. 14: Vorlesungen über die Ästhetik*. Berlin/Boston: De Gruyter, S. 37–129.
- Schoonover, Karl (2012): »Wastrels of Time: Slow Cinema's Laboring Body, the Political Spectator, and the Queer«. In: *Framework. The Journal of Cinema and Media* 53 (1), S. 65–78.

- Schwanebeck, Wieland (2013): »Faking-of«. In: Making-of. Ein Lexikon, <http://making-of-lexikon.de/#text=faking-of> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Sedman, David (1998): »Market Parameters, Marketing Hype, and Technical Standards: The Introduction of DVD«. In: *The Journal of Media Economics* 11 (1), S. 49–58.
- See-Tho, Michelle (2019): »An Ode to the DVD Commentary«. In: *Kill Your Darlings*, 28.11.2019, <https://www.killyourdarlings.com.au/article/an-ode-to-the-dvd-commentary/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Sennett, Richard (2008): *The Craftsman*. New Haven, CT/London: Yale University Press.
- Serra, Albert (2014): »La dramaturgia de la presencia«. In: *Comparative Cinema* 2 (4), S. 93–96.
- Shaviro, Steven (2010): *Post-Cinematic Affect*. Winchester/Washington, DC: Zero Books.
- Siegel, Joshua (2010): »Upload Limit Increases to 15 Minutes for All Users«. In: *YouTube Official Blog*, 29.07.2010, <https://blog.youtube/news-and-events/upload-limit-increases-to-15-minutes/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Siegert, Bernhard (2010): »Türen. Zur Materialität des Symbolischen«. In: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 1 (1), S. 151–170.
- Sierek, Karl (2009): »Filmwissenschaft«. In: Stephan Günzel (Hg.): *Raumwissenschaften*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 125–141.
- Silverman, Kaja (1983): *The Subject of Semiotics*. Oxford/London/New York/Toronto: Oxford University Press.
- Simmel, Georg (1995 [1902]): »Der Bilderrahmen. Ein ästhetischer Versuch«. In: Ders.: *Gesamtausgabe*. Bd 7. Aufsätze und Abhandlungen 1901–1908 (I). Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 101–108.
- Simondon, Gilbert (2012 [1958]): *Die Existenzweise technischer Objekte*. Zürich: diaphanes.
- Skvirsky, Salomé Aguilera (2020): *The Process Genre. Cinema and the Aesthetics of Labor*. Durham/London: Duke University Press.
- Somaini, Antonio (2021): »Le flou, le net, et l'histoire des images matricielles: Une archéologie de la haute et de la basse définition«. In: Francesco Casetti/Ders. (Hg.): *La haute et la basse définition des images. Photographie, cinéma, art contemporain, culture visuelle*. Paris: Éditions Mimésis, S. 45–98.
- Sommer, Gudrun/Hediger, Vinzenz/Fahle, Oliver (Hg.) (2011): *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*. Marburg: Schüren
- Soukop, Charles (2009): »Techno-Scophilia: The Semiotics of Technological Pleasure in Film«. In: *Critical Studies in Media Communication* 26 (1), S. 19–35.
- Souriau, Étienne (2020 [1951]): »Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie«. In: Ders.: *Das filmische Universum. Schriften zur Ästhetik des Kinos*. Paderborn: Wilhelm Fink, S. 51–66.
- Spengler, Johannes (2021): »Happy Little Accidents: Nutzen (und Nutzlosigkeit) von YouTube-Tutorials«. In: Balke/Siegert/Vogl: *Kleine Formen*, S. 179–188.
- Sprenger, Florian (2016): »Handlungsmächte und das Zaubern ohne Zauberer: Von der Beseelung der Dinge zum Ubiquitous Computing«. In: Sebastian Vehlken/Katja Müller-Helle/Jan Müggenburg/Ders.: *Trick 17: Mediengeschichten zwischen Zauberkunst und Wissenschaft*. Lüneburg: meson press, S. 87–114.

- Srinivas, Vedant (2022): »The Sublime and the Abject in Albert Serra's Cinema«. in: *Quarterly Review of Film and Video* 39 (7), S. 1655–1679.
- Stadelmaier, Philipp (2014): »Unterwegs. Zum Kino von Albert Serra«. In: *Zeitschrift für Katalanistik* 27, S. 127–141.
- Staiger, Janet (1985): »The Hollywood Mode of Production to 1930«. In: Bordwell/Dies./Thompson: *The Classical Hollywood Cinema*, S. 85–153.
- Stam, Robert (1992): *Reflexivity in Film and Literature. From Don Quijote to Jean-Luc Godard*. New York: Columbia University Press.
- Stam, Robert (2000): *Film Theory. An Introduction*. Malden, MA/Oxford: Blackwell.
- Steinhart, Daniel (2018): »The Making of Hollywood Production: Televising and Visualizing Global Filmmaking in 1960s Promotional Featurettes«. In: *Cinema Journal* 57 (4), S. 96–119.
- Stewart, Garrett (2017): »Digital Mayhem, Optical Decimation: The Technopoetics of Special Effects«. In: *Journal of Popular Film and Television* 45 (1), S. 4–15.
- Steyerl, Hito (2009): »In Defense of the Poor Image«. In: *e-flux Journal* 10, <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Steyerl, Hito (2015): *Die Frage der Wahrheit. Dokumentarismen im Kunstfeld*. Wien, Berlin: Turia + Kant.
- Steyerl, Hito (2019): *Duty Free Art. Art in the Age of Planetary Civil War*. London/New York: Verso.
- Stollery, Martin (2013): »Bouzid, Nouri«. In: *Senses of Cinema*, September 2013, <https://www.sensesofcinema.com/2013/great-directors/nouri-bouzid/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Strandvad, Sara Malou (2010): »Creative Work beyond Self-Creation. Filmmakers and Films in the Making«. In: *STS Encounters* 3 (1), S. 1–26.
- Strandvad, Sara Malou (2013): »Analyzing Production from a Socio-Material Perspective«. In: Szczepanik/Vonderau: *Behind the Screen*, S. 27–43.
- Straw, Will (1988): »Music Video in its Contexts: Popular Music and Post-Modernism in the 1980s«. In: *Popular Music* 7 (3), S. 247–266.
- Streible, Dan (2013): »Burden of Dreams«. In: Ian Aitken (Hg.): *The Concise Routledge Encyclopedia of Documentary Film*, London/New York: Routledge, S. 118–120.
- Strohmaier, Alena (2016): »Why Stories Matter: Jafar Panahi and the Contours of Cinema«. In: Hagener/Hediger/Dies.: *The State of Post-Cinema*, S. 115–126.
- Sudmann, Andreas (2018): »Fake-Dokus und ihr Beitrag zur Krise der Repräsentationskritik«. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 10 (2), S. 42–53.
- Szalai, Georg (2015): »London-Based Movie Streaming Startup We Are Colony Raises \$2 Million in Funding«. In: *The Hollywood Reporter*, 21.07.2015, <https://www.hollywoodreporter.com/news/we-are-colony-raises-funding-810066> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Szczepanik, Petr/Vonderau, Patrick (Hg.) (2013): *Behind the Screen. Inside European Production Cultures*. New York/Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Tedjasukmana, Chris (2021): »Soziologische Filmtheorien«. In: Guido Kirsten/Ders. (Hg.): *Klassische Filmtheorie*. Mainz: Ventil, S. 153–175.

- Terranova, Tiziana (2000): »Free Labor. Producing Culture for the Digital Economy«. In: *Social Text* 18 (2), S. 33–58.
- The Moving Picture World (1914): »The Standard's Concession at Panama Exhibition«, August 1914, S. 976.
- Theweleit, Klaus (2012): »Socialism, Film in drei Sätzen«. In: Jean-Luc Godard: *Film Socialisme*. DVD-Booklet. Berlin: Suhrkamp, S. 4–30.
- Thimann, Michael (2011): »Decorum«. In: Ulrich Pfisterer (Hg.): *Metzler Lexikon Kunstwissenschaft. Ideen, Methoden, Begriffe*. 2., erw. u. aktual. Aufl. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, S. 84–88.
- Thompson, Kristin (1985): »The Continuity System«. In: Bordwell/Staiger/Dies.: *The Classical Hollywood Cinema*, S. 194–213.
- Travis, Ben (2022): »Disney+'s Behind-The-Scenes Documentaries Are Its Greatest Treasure«. In: *Empire*, 18.08.2022, <https://www.empireonline.com/movies/features/disney-plus-behind-the-scenes-documentaries-greatest-treasure/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Trischler, Ronja (2022): *Digitale Materialität. Eine Ethnografie arbeitsteiliger Visual-Effects-Produktion*. Bielefeld: transcript.
- Trope, Alison (2011): *Stardust Memories. The Saving and Selling of Hollywood*. Hanover, NH: Dartmouth College Press.
- Tryon, Chuck (2009): *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Media Convergence*. New Brunswick, NJ/London: Rutgers University Press.
- Tryon, Chuck (2013): *On-Demand Culture. Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick, NJ/London: Rutgers University Press.
- Tryon, Chuck (2015): »TV Got Better: Netflix's Original Programming Strategies and Binge Viewing«. In: *Media Industries* 2 (2), S. 104–116.
- Turquety, Benoît (2018): »On Viewfinders, Video Assist Systems, and Tape Splicers: Questioning the History of Techniques and Technology in Cinema«. In: Hidalgo: *Technology and Film Scholarship*, S. 239–260.
- Ueding, Gert (Hg.) (1994): *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*. Bd. 2. Tübingen: Max Niemeyer.
- Usai, Paolo Cherchi (2001): *The Death of Cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. London: BFI.
- van Dijk, José/Nieborg, David (2009): »Wikinomics and its Discontents: A Critical Analysis of Web 2.0 Business Manifestos«. In: *new media & society* 11 (5), S. 855–874.
- van Dijk, José/Poell, Thomas/de Waal, Martijn (2018): *The Platform Society. Public Values in a Connective World*. New York: Oxford University Press.
- Vaughan, Dai (1999): *For Documentary. Twelve Essays*. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
- Vernet, Marc (1988): *Figures de l'absence*. Paris: Éditions de l'Étoile.
- Vernet, Marc (2010): »Qu'est-ce qu'un film, hors du cinéma?«. In: *Archimages10: De la création à l'exposition: Les impermanences de l'œuvre audiovisuelle*, <https://www.culture.gouv.fr/Espace-documentation/Documentation-scientifique-et-technique/Archimages-2010-de-la-creation-a-l-exposition-les-impermanences-de-l-oeuvre-audiovisuelle> [letzter Zugriff: 02.01.2024], S. 73–77.

- Vishnevetsky, Ignatij (2013): »What is the 21st Century? Revising the Dictionary«. In: Mubi Notebook, 01.02.2013, <https://mubi.com/notebook/posts/what-is-the-21st-century-revising-the-dictionary> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Vonderau, Patrick (2013): »Theorien zur Produktion: ein Überblick«. In: montage AV 22 (1), S. 9–32.
- Vonderau, Patrick (2021): »Genretheorie des Films«. In: Groß/Morsch: Handbuch Filmtheorie, S. 175–192.
- Waiting for Sancho Press Kit (2013): »Interview«.
- Waldron, Dara (2018): *New Nonfiction Film: Art, Poetics, and Documentary Theory*. New York: Bloomsbury Academic.
- Wallenstein, Andrew (2017): »Home Entertainment 2016 Figures: Streaming Eclipses Disc Sales for the First Time«. In: Variety, 06.01.2017, <https://variety.com/2017/digital/news/home-entertainment-2016-figures-streaming-eclipses-disc-sales-for-the-first-time-1201954154/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Ward Paul (2006): »The Future of Documentary? ›Conditional Tense‹ Documentary and the Historical Record«. In: Rhodes/Springer: *Docufictions*, S. 270–283.
- Wasko, Janet (2003): *How Hollywood Works*. London/Thousand Oaks, CA/New Delhi: Sage Publications.
- Wasko, Janet/Erickson, Mary (2009): »The Political Economy of YouTube«. In: Pelle Snickars/Patrick Vonderau (Hg.): *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden, S. 372–386.
- Wasson, Haidee (2007): »The Networked Screen: Moving Images, Materiality, and the Aesthetics of Size«. In: Janine Marchessault/Susan Lord (Hg.): *Fluid Screens, Expanded Cinema*. Toronto/Buffalo/London: University of Toronto Press, S. 74–95.
- Weber, Thomas (2017): »Der dokumentarische Film und seine medialen Milieus«. In: Carsten Heinze/Ders. (Hg.): *Medienkulturen des Dokumentarischen*. Wiesbaden: Springer, S. 3–26.
- Weinbren, Grahame (2007): »Ocean, Database, Recut«. In: Victoria Vesna (Hg.): *Database Aesthetics. Art in the Age of Information Overflow*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, S. 61–85.
- Wiemer, Serjoscha/Zechner, Anke (2008): »Im Nirgendwo und ohne Ziel verweilen. Temponauten des grauen Glücks. Überlegungen zu Langweile und Kino ausgehend von Walter Benjamin und Siegfried Kracauer«. In: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft* 41, S. 11–25.
- Williams, Kathleen (2014): *The Recut Trailer as Networked Object. Anticipation and Nostalgia in the YouTube Era*. Unveröffentlichte Dissertation, Sydney, <http://hdl.handle.net/1959.4/53889> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Willis, Holly (2016): *Fast Forward. The Future(s) of the Cinematic Arts*. London/New York: Wallflower Press.
- Winkler, Hartmut (2004): *Diskursökonomie. Versuch über die innere Ökonomie der Medien*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Wittmann, Barbara (2018): »Denk- und Werkzeuge. Ein Entwurf«. In: Dies. (Hg.): *Werkzeuge des Entwerfens*. Zürich: diaphanes, S. 7–35.

- Worschech, Rudolf (2015): »So geht Kino! – Dokus zur Filmgeschichte. Regisseure, Stil-epochen, Länderkinematographien«. In: epd film, 06.07.2015, <https://www.epd-film.de/themen/so-geht-kino-dokus-zur-filmgeschichte> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Wortmann, Volker (2008): »special extended: Das Filmteam als kreativer Kollektivkörper im ›making of...‹«. In: Hajo Kurzenberger/Hanns-Josef Ortheil/Matthias Rebstock (Hg.): Kollektive in den Künsten. Hildesheim/Zürich/New York: Georg Olms Verlag, S. 39–60.
- Wortmann, Volker (2010): »DVD-Kultur und ›Making of‹. Beitrag zu einer Medien-geschichte des Autorenfilms«. In: RabbitEye – Zeitschrift für Filmforschung 1, S. 95–108. https://www.rabbiteye.de/2010/1/wortmann_dvdkultur.pdf [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- Zill, Rüdiger (2003): »Produktion/Poiesis«. In: Karlheinz Barck/Martin Fontius/Dieter Schlenstedt/Burkhard Steinwachs/Friedrich Wolfzettel (Hg.): Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden. Bd. 5. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, S. 40–86.
- Zimmermann, Yvonne (2020): »Analyse nicht-fiktionaler Formen«. In: Hagener/Pantenburg: Handbuch Filmanalyse, S. 443–456.

Quellen ›Making-of-Kanon‹

- Aldredge, Jourdan (2021): »Learn from the Masters: The Best Documentaries About Film-making«. In: The Beat, 24.06.2021, <https://www.premiumbeat.com/blog/best-documentaries-about-filmmaking/>.
- Arthur, Paul (2004): »(In)dispensible Cinema: Confessions of a Making-of Addict«. In: Film Comment 42 (3), S. 38–42.
- Bell, David Christopher (2013): »8 Honest Behind-The-Scenes Documentaries That Show Both Sides of Movie Making«. In: Film School Rejects, 17.01.2013, <https://filmschoolrejects.com/8-honest-behind-the-scenes-documentaries-that-show-both-sides-of-movie-making-3766e6816349/>.
- C.Ant (2018): »The Greatest Documentaries About Making Movies – Laser Time #348«. In: Laser Time (Podcast), 18.09.2018, <https://lasertime.libsyn.com/the-greatest-documentaries-about-making-movies-laser-time-348>.
- Cinéma du Reel (2019): »Fabriquer le cinéma« (Filmreihe).
- Cohen, Eric (2022): »10 Great Documentaries About Filmmaking«. In: Adorama, 16.11.2022, <https://www.adorama.com/alc/10-great-documentaries-about-filmmaking/>.
- Connelly, Sherilyn (2013): »15 Awesomely Nerdy Behind-the-Scenes Documentaries You Can Watch for Free Right Now«. In: Topless Robot, 26.08.2013, https://www.toplessrobot.com/2013/08/15_great_documentaries_you_can_watch_online_for_fr.php.
- Cornillon, Claire (2009): »L'art et la manière de faire des films: le making-of«. In: L'Intermède, 06.08.2009, <https://www.lintermede.com/chronique-lart-et-la-maniere-de-faire-des-films-le-making-of.php>.
- Cummins, Chris (2011): »10 Essential Nerdcentric ›Making of‹ Documentaries«. In: The Robot's Voice, 28.09.2011, https://www.toplessrobot.com/2011/09/10_essential_nerdcentric_making_of_documentaries.php.

- Cuyer, Clement (2014): »ARMO: une association pour sauver le making-of«. In: Allociné, 09.07.2014, https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18634487.html
- Filmaffinity (2023): »Best Documentaries about Films and History of Cinema« (laufend aktualisierte User*innen-Abstimmung), https://m.filmaffinity.com/us/ranking.php?rn=ranking_documentary_films.
- Henry, Cole (2019): »The 10 Best Documentaries About the Struggles and Triumphs of Filmmaking«. In: Nonfics, <https://nonfics.com/documentaries-about-the-struggles-and-triumphs-of-filmmaking/>.
- Herbert, Jeremy (2021): »15 Must-Watch Documentaries About Filmmaking«. In: Slashfilm, 03.11.2021, <https://www.slashfilm.com/651660/must-watch-documentaries-about-filmmaking/>.
- International Film Festival Amsterdam/Barbara Visser (2013): »Paradocs: Making a Movie« (Filmreihe).
- Kermode, Mark (2010): »Mark Kermode's DVD Round-up«. In: The Guardian, 11.04.2010, <https://www.theguardian.com/film/2010/apr/11/clouzot-inferno-alvin-chipmunks-kermode-dvd>.
- Keune, Travis (2020): »20 Must-See Documentaries About Making Movies«. In: We Are Movie Geeks, 23.04.2020, <https://www.wearemoviegeeks.com/2020/04/20-must-see-documentaries-about-making-movies/>.
- Lee, Marc (2009): »Five Great Making-of Movies«. In: The Telegraph, 20.10.2009, <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/6386066/Five-great-making-of-movies.html>.
- Maramis, Ruth (2011): »The Flix List: Four Best Film ›Making-Of‹ Documentaries«. In: Flix Chatter Filmblog, 28.09.2011, <https://flixchatter.net/2011/09/28/the-flix-list-four-best-film-making-of-documentaries/>.
- McGrotty, Andrew (2022): »Best Behind the Scenes Documentaries, Ranked«. In: MovieWeb, 18.09.2022, <https://movieweb.com/behind-the-scenes-documentaries/>.
- Moviepilot (2023): »Die besten Making-Of-Dokumentationen« (laufend aktualisierte Liste mit User*innen-Bewertungen), <https://www.moviepilot.de/filme/beste/genre-making-of-dokumentation>.
- o. V. (2011): »6 tournages cauchemardesques, 6 making-of immanquables«. In: Allociné, 17.11.2011, <https://www.allocine.fr/article/dossiers/cinema/dossier-18591756/?page=6&tab=0>.
- o. V. (2011): »Cinco ›making of‹ que tienes que ver«. In: 20minutos – Cinemania, 04.04.2011, <https://www.20minutos.es/cinemania/noticias/cinco-making-of-que-tienes-que-ver-3289/>.
- o. V. (2015): »The 15 Best Documentaries About Making a Film«. In: The Film Stage, 25.02.2015, <https://thefilmstage.com/the-15-best-documentaries-about-making-a-film/>.
- o. V. (2015): »What are the Best ›Behind the Scenes‹ or ›The Making Of‹ Documentaries You've Seen«. In: Reddit, 20.05.2015, https://www.reddit.com/r/movies/comments/36mepz/what_are_the_best_behind_the_scenes_or_the_making/.
- o. V. (2017): »El Top 5 de Documentales de ›Making Of‹«. In: GuideDoc, 29.03.2017, <https://blog.guidedoc.es/el-top-5-de-documentales-de-making-of-2b9b8953547e>.

- O'Keefe, Meghan (2015): »The Most Eye-Opening Behind-The-Scenes Documentaries on Streaming«. In: Decider, 08.07.2015, <https://decider.com/2015/07/08/best-behind-the-scenes-documentaries/>.
- Quintanilla, Roberto (2018): »Los 10 mejores making of de la historia del cine«. In: IGN, 07.07.2018, <https://es.ign.com/reportaje/135927/feature/los-10-mejores-making-of-de-la-historia-del-cine>.
- Robinet, Fabrice (2018): »Oh for the Days of the Making-Of Featurette — Seriously«. In: The New York Times, 06.04.2018, <https://www.nytimes.com/2018/04/06/movies/dvd-extras.html>.
- Santoni, Emilio (2014): »10 Best »Making Of« Documentaries You Need To Watch«. In: Taste of Cinema, 16.02.2014, <https://www.tasteofcinema.com/2014/10-best-making-of-documentaries-you-need-to-watch/>.
- Senscritique (2023): »Top des meilleurs making-of de films« (laufend aktualisierte User*innen-Abstimmung), https://www.senscritique.com/top/resultats/Les_meilleurs_making_of_de_films/905710.
- Shelton, Jacob (2021): »Documentaries About Movies That Are Better Than the Actual Movies«. In: Ranker, 24.09.2021, <https://www.ranker.com/list/documentaries-about-t-movies-better-than-actual-movies/jacob-shelton>.
- Sherlock, Ben (2020): »The 10 Best Making-Of Documentaries, Ranked«. In: Screenrant, 17.08.2020, <https://screenrant.com/best-making-of-documentaries-ranked-blade-runner-alien/>.
- Urquhart, Jeremy (2022): »The 10 Best Documentaries About Filmmaking«. In: Collider, 29.08.2022, <https://collider.com/best-documentaries-about-filmmaking/>.
- Warren, Matt (2016): »The Must-List: 5 Behind-The-Scenes Documentaries That Prove Making Movies Ain't No Picnic«. In: Film Independent, 31.03.2016, <https://www.filmindependent.org/blog/the-must-list-5-behind-the-scenes-documentaries-that-prove-making-movies-aint-no-picnic/>.
- Weinberg, Scott (2016): »Documentaries for Movie Geeks: Films About Films«. In: PBS.org, 04.03.2016, <https://www.pbs.org/independentlens/blog/documentaries-movie-geeks-films/>.
- Withers, Steve (2015): »Action! – The Best Behind-the-Scenes Documentaries«. In: avforums, 17.09.2015, <https://www.avforums.com/articles/action-the-best-behind-the-scenes-documentaries.11700/>.
- Withrow, Alex (2014): »Top 10 Making-Of Documentaries«. In: And So It Begins..., 03.09.2014, <https://www.andsoitbeginsfilms.com/2014/09/top-10-making-of-documentaries.html>.
- Woods, Raymond Keith (2013): »10 Great »Hard to Find« Behind The Scenes Documentaries«. In: WhatCulture, 12.05.2013, <https://whatculture.com/film/10-great-hard-to-find-behind-the-scenes-documentaries>.
- Zamanian, Kavon (2016): »5 Inspirational Behind-the-Scenes Documentaries«. In: The Beat, 13.04.2016, <https://www.premiumbeat.com/blog/5-inspirational-behind-the-scenes-documentaries/>.

Audiovisuelle Quellen

Filme und Serien

Archivarische Titel sind mit einem Asterisk (*) gekennzeichnet und werden mit Besitznachweisen aufgeführt.

- ¡VIVAN LAS ANTIPODAS!, DEU/NLD/ARG/CHL 2011, Regie: Victor Kossakovsky.
 1925 STUDIO TOUR*, USA 1925, Regie/Produktion: o. A., Wisconsin Center for Film and Theater Research: DC 878.
- 3RD DEGREE, USA 1982, Regie: Paul Sharits.
- 8 $\frac{1}{2}$, ITA 1963, Regie: Federico Fellini.
- A COCK AND BULL STORY, GBR 2005, Regie: Michael Winterbottom.
- A DISTANT EPISODE, MAR/GBR 2015, Regie: Ben Rivers.
- A LONG-EXPECTED JOURNEY. THE CHRONICLES OF THE HOBBIT – PART I, NZL/USA 2013, Regie/Produktion: Michael Pellerin.
- A PICTORIAL DIARY OF A VISIT TO HOLLYWOOD*, USA 1952, Regie/Produktion: o. A., Wisconsin Center for Film and Theater Research: GA 835.
- A TRIP THROUGH THE WORLD'S GREATEST MOTION PICTURE STUDIOS, USA 1920, Hunt Stromberg.
- A TRIP TO PARAMOUNTTOWN, USA 1922, Regie/Produktion: Jerome Beatty.
- A VISIT TO THE GAUMONT STUDIOS AT SHEPHERDS BUSH, LONDON*, GBR 1910, o. A., British Pathé: VLVAD9V15JG8EE8LQFZSoXoQoQJTQ.
- ABEL GANCE TOURNE NAPOLÉON*, FRA 1925, Regie/Produktion: o. A., GP archives: FRIGO 1.
- ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE DANS LES STUDIOS DE BUTTES-CHAUMONT*, FRA 1907, Regie/Produktion: o. A., GP archives: 1907GDOC 00001.
- AMARCORD, ITA 1973, Regie: Federico Fellini.
- AMERICAN MOVIE, USA 1999, Regie: Chris Smith.
- AMERICAN NIGHT, ESP/DEU 2009, Regie: Julian Rosefeldt.
- APOCALYPSE NOW, USA 1979, Regie: Francis Ford Coppola.
- AT LAND, 1944, Regie: Maya Deren/Alexander Hammid.
- AUTOUR DE L'ARGENT, FRA 1929, Regie: Jean Dréville.
- AVATAR, USA 2009, Regie: James Cameron.
- AYNEH [THE MIRROR], IRN 1997, Regie: Jafar Panahi.
- BABELSBERG: DECLA-BIOSKOP-GELÄNDE*, DEU 1924, Regie/Produktion: o. A., Bundesarchiv: K 238073-1.
- BAD BURNS, USA 1982, Regie: Paul Sharits.
- BARBE-BLEU, DEU/FRA/CHE 1951, Regie: Christian-Jaque.
- BATTLESTAR GALACTICA, USA/CAN 2004-2009, Showrunner: Ronald D. Moore, Sci-Fi.
- BLADE RUNNER 2049, USA 2018, Regie: Denis Villeneuve.
- BRING ME THE HEAD OF ALFREDO GARCIA, USA/MEX 1974, Regie: Sam Peckinpah.
- BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON, CAN 2015, Regie: Guy Maddin/Evan Johnson/Galen Johnson.
- BURDEN OF DREAMS, USA 1982, Regie: Les Blank.

- C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS [MANN BEIßT HUND], BEL 1992, Regie: Rémy Belvaux/
André Bonzel/Benoît Poelvoorde.
- CAMERAPERSON, USA 2016, Regie: Kirsten Johnson.
- CAPTURING AVATAR, USA 2010, Regie/Produktion: Laurent Bouzereau.
- CHRISTINE, USA 2016, Regie: Antonio Campos.
- CIDADE DE DEUS – MAKING OF, BRA 2004, Regie/Produktion: o. A.
- CIDADE DE DEUS [CITY OF GOD], BRA 2002, Regie: Fernando Meirelles/Kátia Lund.
- CINECITTÀ – DAS ITALIENISCHE HOLLYWOOD*, DEU/ITA 1972, Regie: Robert Schär, Licht-
spiel/Kinemathek Bern: 035.
- CITIZEN Four, USA/DEU 2014, Regie: Laura Poitras.
- CITIZEN KANE, USA 1941, Regie: Orson Welles.
- COMES A HORSEMAN, USA 1978, Regie: Alan J. Pakula.
- COMING ATTRACTIONS, AUT 2010, Regie: Peter Tscherkassky.
- CONCOURS D'AUTOMOBILES FLEURIES, FRA 1899, Regie/Produktion: o. A., Lumière-Kata-
log-Nr. 1008.
- CORONATION STREET, GBR 1960-, Showrunner: Tony Warren, ITV.
- COUNT DRACULA, ESP 1970, Regie: Jésus Franco.
- CREATING THE QUEEN'S GAMBIT, USA 2021, Regie/Produktion: o. A.
- CRUISING, USA 1980, Regie: William Friedkin.
- CUADECUC, VAMPIR, ESP 1971, Regie: Pere Portabella.
- DANGEROUS DAYS: MAKING BLADE RUNNER, USA 2007, Regie/Produktion: Charles de
Lauzirika.
- DEAR WHITE PEOPLE, USA 2017–2021, Showrunner: Yvette Lee Bowser, Netflix.
- DELIVERANCE, USA 1972, Regie: John Boorman.
- DER AUGENZEUGE 05/1963*, DDR 1963, Regie/Produktion: o. A., Bundesarchiv: BSP
16792–1.
- DERRIDA, USA 2002, Regie: Amy Ziering/Kirby Dick.
- DERRIÈRE LE DÉCOR*, FRA 1960, Regie: Jean Mitry, Lichtspiel/Kinemathek Bern: 369705.
- DISNEYLAND, USA 1954–58, Showrunner: Walt Disney, ABC.
- DOKFA NAI MEUMAN [MYSTERIOUS OBJECT AT NOON], THA 2000, Regie: Apichatpong
Weerasethakul.
- DUNKIRK, GBR/USA/FRA/NLD 2017, Regie: Christopher Nolan.
- EDITING CAMERAPERSON, USA 2017, Regie/Produktion: o. A.
- EL CANT DELS OCELLS [BIRDSONG], ESP 2008, Regie: Albert Serra.
- EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES [DER HERR HAT WUNDER IN MIR GEWIRKT], ESP
2011, Regie: Albert Serra.
- ÉLOGE DE L'AMOUR, FRA 2001, Regie: Jean-Luc Godard.
- ÉNIGME AUX FOLIES-BERGÈRE, FRA 1959, Regie: Jean Mitry.
- ES IST KEIN GEHEIMNIS! KUNSTSTOFFE IM DEKORATIONSBAU*, DDR 1958, Regie/
Produktion: o. A., Bundesarchiv: BCSP 2655–1.
- EVERYTHING EVERYWHERE ALL AT ONCE, USA 2022, Regie: Daniel Kwan/Daniel Schein-
ert.
- EXIT THROUGH THE GIFTSHOP, GBR 2010, Regie: Banksy.
- FAHRENHEIT 9/11, USA 2004, Regie: Michael Moore.
- FARGO, USA 1996, Regie: Joel Coen.

- FILM CATASTROPHE, FRA 2018, Regie: Paul Grivas.
- FILM SOCIALISME, FRA 2010, Regie: Jean-Luc Godard.
- FILMING OTHELLO, USA 1978, Regie: Orson Welles.
- FITZCARRALDO, DEU/PER 1982, Regie: Werner Herzog.
- FORGOTTEN SILVER, NZL 1995, Regie: Peter Jackson/Costa Botes.
- FOUR MINUTES FROM PICCADILLY*, GBR 1954, Regie/Produktion: o. A., British Pathé: 2979.03.
- FRAKTUS – DAS LETZTE KAPITEL DER MUSIKGESCHICHTE, DEU 2012, Regie: Lars Jessen.
- FROM DUSK TILL DAWN, USA 1996, Regie: Robert Rodriguez.
- FUCKING KASSOVITZ, FRA 2011, Regie: François-Régis Jeanne.
- FULL-TILT BOOGIE, USA 1997, Regie: Sarah Kelly.
- GENTLEMEN PREFER BLONDES, USA 1953, Regie: Howard Hawks.
- GET SHORTY, USA 1995, Regie: Barry Sonnenfeld.
- GREED, USA 1924, Regie: Erich von Stroheim.
- GROSSE FATIGUE, FRA 2013, Regie: Camille Henrot.
- HAUS IM HAUS*, DEU 1952, Regie: Louis Agotay, Lichtspiel/Kinemathek Bern: 5468.
- HEARTS OF DARKNESS: A FILMMAKER'S APOCALYPSE, USA 1991, Regie: Fax Bahr/George Hickenlooper/Eleanor Coppola.
- HEIßE PROBE IN STUDIO 1*, DEU 1963, Regie: Walter Koch, Lichtspiel/Kinemathek Bern: 206285.
- HELLBOY, USA 2004, Regie: Guillermo del Toro.
- HOLLYWOOD: THE GOLDEN YEARS*, USA 1961, Regie/Produktion: David L. Wolper, Harvard Film Archive: 16862.
- HONOR DE CAVALLERÍA, ESP 2006, Regie: Albert Serra.
- HYENA ROAD, CAN 2015, Regie: Paul Gross.
- I CAME TO TESTIFY, USA 2011, Regie: Pamela Hogan.
- IN FILM NIST [THIS IS NOT A FILM], IRN 2011, Jafar Panahi/Mojtaba Mirtahmasb.
- IN ONE BREATH: ALEXANDER SOKUROV'S RUSSIAN ARK, DEU/RUS 2003, Regie/Produktion: Knut Elstermann.
- INCIDENT AT LOCH NESS, GBR 2004, Regie: Zak Penn.
- INSIDE THE SECRETS OF THE BEHIND THE MAKING OF THE MUSIC OF »BATTLESTAR GALACTICA«: REVEALED, USA 2009, Regie/Produktion: Matthew Gilna.
- INTERIOR. LEATHER BAR., USA 2013, Regie: Travis Mathews/James Franco.
- ISLE OF DOGS, USA/DEU 2018, Regie: Wes Anderson.
- JIM AND ANDY – THE GREAT BEYOND, USA 2017, Regie: Chris Smith.
- JODOROWSKY'S DUNE, FRA/USA 2013, Regie: Frank Pavich.
- KATE PLAYS CHRISTINE, USA 2016, Regie: Robert Greene.
- KING KONG, USA 1933, Regie: Merian C. Cooper/Ernest B. Schoedsack.
- L'ARGENT [DAS GELD], FRA 1928, Regie: Marcel L'Herbier.
- L'ATALANTE, FRA 1934, Regie: Jean Vigo.
- L'AVVENTURA [DIE MIT DER LIEBE SPIELEN], ITA 1960, Regie: Michelangelo Antonioni.
- L'ECLISSE [LIEBE 1962], ITA 1962, Regie: Michelangelo Antonioni.
- LA NOTTE [DIE NACHT], ITA 1961, Regie: Michelangelo Antonioni.
- LA NUIT AMÉRICAINNE [DIE AMERIKANISCHE NACHT], FRA 1973, Regie: François Truffaut.

- LA SORTIE DE L'ARSENAL, FRA 1899, Regie/Produktion: Gabriel Veyre, Lumière-Katalog-Nr. 1279.
- LAS HURDES – TIERRA SIN PAN, ESP 1932, Regie: Luis Buñuel.
- LAS MIMOSAS, ESP/MAR/FRAU/QAT 2016, Regie: Oliver Laxe.
- LE MÉPRIS [DIE VERACHTUNG], FRA/ITA 1963, Regie: Jean-Luc Godard.
- LES PLAGES D'AGNÈS [DIE STRÄNDE VON AGNÈS], FRA 2008, Regie: Agnès Varda.
- LETTERS FROM IWO JIMA, USA 2006, Regie: Clint Eastwood.
- LIFE IN A DAY, USA 2011, Regie: Kevin Macdonald.
- LIONESS, USA 2008, Regie: Meg McLagan/Daria Sommers.
- LONELY PLANET, IND/DEU 2006, Regie: Julian Rosefeldt.
- LOST IN LA MANCHA, USA 2002, Regie: Keith Fulton/Louis Pepe.
- LOVE SERENADE, AUS 1996, Regie: Shirley Barrett.
- MAD MEN, USA 2007–2015, Showrunner: Matthew Weiner, AMC.
- MAKING FUCK OFF, FRA 2010, Regie: Fred Poulet.
- MAKING MOVING PICTURES: A DAY AT THE VITAGRAPH STUDIOS*, USA 1908, Regie/Produktion: J. Stuart Blackton, Library of Congress online: <https://www.loc.gov/item/2002641201/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- MAKING OF, TUN 2006, Regie: Nouri Bouzid.
- MAKING THE SHINING, GBR 1980, Regie: Vivian Kubrick.
- MALEFICENT: MISTRESS OF EVIL, USA 2019, Regie: Joachim Rønning.
- MAN ON THE MOON, USA 1999, Regie: Miloš Forman.
- MARVEL'S AGENTS OF S.H.I.E.L.D., USA 2013–2020, Showrunner: Jed Whedon/Maurissa Tancharoen/Jeffrey Bell, ABC.
- MARVEL'S THE AVENGERS, USA 2012, Regie: Joss Whedon.
- MEDIUM COOL, USA 1968, Regie: Haskell Wexler.
- MEN IN BLACK: INTERNATIONAL, USA 2019, Regie: F. Gary Gray.
- MIGNON, FRA 1906, Regie: Alice Guy.
- MISSION: IMPOSSIBLE – FALLOUT, USA 2018, Regie: Christopher McQuarrie.
- MOVING PICTURES. THE ART OF JAN LENICA*, USA 1975, Regie: Richard P. Rogers, Harvard Film Archive: 2445.
- NANA, FRA 1926, Regie: Jean Renoir.
- NAPOLÉON, FRA 1927, Regie: Abel Gance.
- NEMA-YE NAZDIK [CLOSE-UP], IRN 1990, Regie: Abbas Kiarostami.
- NETWORK, USA 1976, Regie: Sidney Lumet.
- NOTRE NAZI, FRA 1984, Regie: Robert Kramer.
- NUMÉRO DEUX, FRA 1975, Regie: Jean-Luc Godard.
- ONE FROM THE HEART, USA 1982, Regie: Francis Ford Coppola.
- PARIS CINÉMA OU LES COULISSES DU CINÉMA*, FRA 1929, Regie: Pierre Chenal, GP archives: 2900CFPCDOCO0001.
- PERSONA, SWE 1966, Regie: Ingmar Bergman.
- PICTURE AND SOUND RUSHES, USA 1974, Regie: Morgan Fisher.
- PLEASANTVILLE, USA 1998, Regie: Gary Ross.
- PROCÈS DE JEANNE D'ARC [DER PROZESS DER JEANNE D'ARC], FRA 1961, Regie: Robert Bresson.
- RIVERDALE, USA 2017-, Showrunner: Roberto Aguirre-Sacasa, The CW.

- ROMÉO ET JULIETTE – BAL DES CAPULET, FRA 1907, Regie: Alice Guy.
- SAINT JOAN, USA 1957, Regie: Otto Preminger.
- SALAAM CINEMA, IRN 1995, Regie: Mohsen Makhmalbaf.
- SCARS OF DRACULA, GBR 1970, Regie: Roy Ward Baker.
- SCHIZOPOLIS, USA 1996, Regie: Steven Soderbergh.
- SCREEN SNAPSHOTS, USA 1920–1958, Regie/Produktion: div.
- SHERMAN'S MARCH, USA 1986, Regie: Ross McElwee.
- SHOW PEOPLE, USA 1928, Regie: King Vidor.
- SMALLPOX 2002: SILENT WEAPON, GBR 2002, Regie: Daniel Percival.
- SPECTRE, GBR/USA 2015, Regie: Sam Mendes.
- STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE, USA 1999, Regie: George Lucas.
- STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES, USA 2002, Regie: George Lucas.
- SYMBIOPSYCHOTAXIPLASM: TAKE ONE, USA 1968, Regie: William Greaves.
- TASTE THE BLOOD OF DRACULA, GBR 1970, Regie: Peter Sasdy.
- TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY, USA 1991, Regie: James Cameron.
- TERMINATOR: DARK FATE, USA 2019, Regie: Tim Miller.
- THE ACT OF KILLING, DNK/NOR/GBR 2012, Regie: Joshua Oppenheimer/Christine Cynn/anon.
- THE BLAIR WITCH PROJECT, USA 1999, Daniel Myrick/Eduardo Sánchez.
- THE CHASE, USA 1966, Regie: Arthur Penn.
- THE COST OF GENIUS: INSIDE THE QUEEN'S GAMBIT, USA 2021, Regie/Produktion: o. A.
- THE DANGEROUS WORLD OF ›DELIVERANCE‹, USA 1972, Ronald Saland.
- THE DAY BRITAIN STOPPED, GBR 2003, Regie: Gabriel Range.
- THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY, NZL/USA 2012, Regie: Peter Jackson.
- THE LADY FROM SHANGHAI, USA 1947, Regie: Orson Welles.
- THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING, NZL/USA 2001, Regie: Peter Jackson.
- THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING, NZL/USA 2003, Regie: Peter Jackson.
- THE LORD OF THE RINGS: THE RINGS OF POWER, USA 2022-, Showrunner: J. D. Payne/Patrick McKay, Amazon Prime.
- THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS, NZL/USA 2002, Regie: Peter Jackson.
- THE MAKING OF A NATURAL HISTORY FILM, GBR 1972, Regie: Mick Rhodes.
- THE MAKING OF AUSTERLITZ*, FRA/YUG 1959, Regie: Jean Guillon, Lichtspiel/Kinemathek Bern: 215532.
- THE MAKING OF INDEPENDENCE Day, USA 1996, Regie/Produktion: Thomas C. Grane.
- THE MAKING OF JURASSIC PARK, USA 1995, Regie/Produktion: John Schultz.
- THE MAKING OF TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY, USA 1991, Regie/Produktion: David G. Hudson/Ed Marsh.
- THE MAN WHO KILLED DON QUIXOTE, ESP/FRA/BEL/PRT 2018, Regie: Terry Gilliam.
- THE OATH, USA 2010, Regie: Laura Poitras.
- THE PLAYER, USA 1993, Regie: Robert Altman.
- THE QUEEN'S GAMBIT, USA 2020, Showrunner: Scott Frank, Netflix.
- THE RIGHT STUFF, USA 1983, Regie: Philip Kaufman.
- THE RUTLES – ALL YOU NEED IS CASH, GBR 1978, Regie: Eric Idle.

- THE SHEIK, USA 1921, Regie: George Melford.
- THE SKY TREMBLES AND THE EARTH IS AFRAID AND THE TWO EYES ARE NOT BROTHERS, MAR/GBR 2015, Regie: Ben Rivers.
- THE SOPRANOS, USA 1999–2007, Showrunner: David Chase, HBO.
- THE SOUNDMAKER, DEU 2004, Regie: Julian Rosefeldt.
- THE UNTITLED STAR WARS MOCKUMENTARY, USA 2003, Regie: Damon Packard.
- THIS IS SPINAL TAP, USA 1984, Regie: Rob Reiner.
- THREE CASUALTIES, DEU 2018, Regie: Jens Pecho.
- TOURNAGE D'HIVER: L'ATALANTE DE JEAN VIGO, CHUTES ET RUSHES, FRA 2017, Regie: Bernard Eisenschitz.
- TOURNAGE FILM SUR NEW YORK AVEC PETER USTINOV*, FRA/ESP 1957, Regie/Produktion: o. A., GP archives: 5700ENU51263.
- TOUT VA BIEN [ALLES IN BUTTER], FRA 1972, Regie: Jean-Luc Godard/Jean-Pierre Gorin.
- TOWARDS THE POSSIBLE FILM, MAR 2015, Regie: Shezad Dawood.
- TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION, USA 2014, Regie: Michael Bay.
- TRANSFORMERS: THE PREMAKE, USA 2014, Regie: Kevin B. Lee.
- TROPIC THUNDER, USA 2008, Regie: Ben Stiller.
- TROPIC THUNDER: RAIN OF MADNESS, USA 2008, Regie: Justin Theroux/Steve Coogan.
- TWISTER, USA 1996, Regie: Jan de Bont.
- TWO WEEKS IN ANOTHER TOWN, USA 1962, Regie: Vincente Minnelli.
- UN ANGELO È SCESE A BROOKLYN [DER HUND, DER »HERR BOZZI« HIEß], ITA/ESP 1957, Regie: Ladislao Vajda.
- UN TOURNAGE A LA CAMPAGNE, FRA 1994, Regie: Alain Fleischer.
- UNE ŒUVRE, FRA 1968, Regie: Maurice Lemaitre.
- UNE PARTIE DE CAMPAGNE [EINE LANDPARTIE], FRA 1936/46, Regie: Jean Renoir.
- UNTITLED, AUT/DER 2017, Regie: Michael Glawogger/Monika Willi.
- VAN GOGH, FRA 1948, Regie: Alain Resnais.
- WAITING FOR SANCHO, ESP/CAN 2008, Regie: Mark Peranson.
- WARNER BROS. PRESENTS, USA 1955, Showrunner: div., ABC.
- WAYNE'S WORLD, USA 1992, Regie: Penelope Spheeris.
- WELT IM BILD* 153/1955, DEU 1955, Regie/Produktion: o. A., Bundesarchiv: 30431.
- WHAT THE JAY SAW IN THE STUDIO* (1899/1900, Regie/Produktion: o. A., verschollen/nur Katalogfotos erhalten, Museum of Modern Art: F1938.1.403.
- WHAT WE DO IN THE SHADOWS, NZL 2014, Regie: Jermaine Clement/Taika Waititi.
- WHERE THE CONDORS FLY, DEU/CHE/CHL 2012, Regie: Carlos Klein.
- WHO NEEDS SLEEP, USA 2006, Regie: Haskell Wexler.
- WUNDKANAL, FRA 1984, Regie: Thomas Harlan.
- X-FILES: THE MOVIE, USA 1998, Regie: Rob S. Bauman.
- YOUR MOVIE CAMERA AND HOW TO USE IT, USA 1948, Regie/Produktion: Paul Burnford.
- РУССКИЙ КОВЧЕГ [RUSSIAN ARK], RUS/DEU 2002, Regie: Alexander Sukorov.
- ЧЕЛОВЕК С КИНОАППАРАТОМ [DER MANN MIT DER KAMERA], RUS 1929, Regie: Dziga Vertov.

Onlinevideos, Werbeclips und Musikvideos

- IXBET ADVERTISING CONQUERS THE WORLD, RUS 2020, Regie: Ivan Krasnyi, Agentur: 9 Pandas, Ads of the World: <https://www.adsoftheworld.com/campaigns/ixbet-advertising-conquers-the-world> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- BLADE RUNNER 2049 | VFX BREAKDOWN | FRAMESTORE, GBR 2018, Regie/Produktion: o. A., YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=gQ8noORAJuc> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- BON JOVI: LIVIN' ON A PRAYER, USA 1986, Regie: Wayne Isham.
- COZY TEA, VNM 2020, Regie: Ham Tran, Agentur: Climax, YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=RPB5lpmDRqU> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- DAVID LEE ROTH: CALIFORNIA GIRLS, USA 1985, Regie: Pete Angelus/David Lee Roth.
- ERIC CLAPTON: FOREVER MAN, GBR 1985, Regie: Kevin Godley/Lol Crème.
- GENESIS: INVISIBLE TOUCH, GBR 1985, Regie: Jim Yukich.
- GENESIS: THROWING IT ALL AWAY, GBR 1986, Regie: Jim Yukich.
- GUNS N' ROSES: SWEET CHILD 'O MINE, USA 1988, Regie: Nigel Dick.
- HONDA – SHOWROOM DRIVE, GBR 2014, Regie: Us [Christopher Barrett/Luke Taylor], Agentur: RPA, vimeo: <https://vimeo.com/98413397> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- ICONS, GBR 2015, Regie: Us [Christopher Barrett/Luke Taylor], Agentur: Grey London, vimeo: <https://vimeo.com/85523671> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- J'AI TOURNÉ POUR CHRISTOPHER NOLAN DANS DUNKERQUE, FRA 2016, Regie/Produktion: o. A., YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=GwGKN1CDauQ> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- MADONNA: MATERIAL GIRL, USA 1985, Regie: Mary Lambert.
- MAKING OF – LE FILM, FRA 2018, Regie/Produktion: Jean-Luc Blondel/Florent Lelarge-Otiniano, YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=ozm5cYRO3Eg> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- PHIL COLLINS/PHILIP BAILEY: EASY LOVER, GBR 1984, Regie: Jim Yukich.
- RESPONSIBLE PENSIONS BY IRISH LIFE, IRL 2022, Regie: Wolfberg [Jan Kalvoda/Premysl Ponahly], Agentur: Folk Wunderman Thompson, YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=NU3FyZa9XUE> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- RICK SPRINGFIELD: LOVE SOMEBODY, USA 1984, Regie: Doug Dowdle.
- THE 1975: IT'S NOT LIVING (IF IT'S NOT WITH YOU), GBR 2018, Regie: Warren Fu.
- THE 1975: SINCERITY IS SCARY, GBR 2018, Regie: Warren Fu.
- THE HOBBIT, PRODUCTION DIARY 1, NZL/USA 2011/12, Regie/Produktion: o. A., YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=DwYQcKKoIsg> [letzter Zugriff: 02.01.2024].
- THE HUMAN LEAGUE: DON'T YOU WANT ME, GBR 1981, Regie: Steve Barron.
- TIA CARRERE: BALLROOM BLITZ, USA 1992, Regie/Produktion: o. A.

DVD-/Blu-ray-Making-ofs und Referenzfilme

Die zufällig ausgewählten DVD- und Blu-ray-Editionen sowie die darauf veröffentlichten Making-ofs werden chronologisch aufgelistet.

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
MICHAEL COLLINS (GBR/IRL/USA 1996 Neil Jordan)	1997	Warner Home Video/USA	DVD	Documentary		00:53:25	Tony Knox
SEVEN (USA 1995, David Fincher)	1997	New Line Home Video/USA	DVD	--	--	--	o. A.
TWELVE MONKEYS (USA 1995, Terry Gilliam)	1997	Concorde/DEU	DVD	The Hamster Factor and Other Tales of Twelve Monkeys	Typ B	01:27:32	Keith Fulton/Louis Pepe
TWISTER (USA 1996, Jan de Bont)	1997	Warner Home Video/USA	DVD	--	--	--	o. A.
GOLDENEYE (GBR/USA 1995, Martin Campbell)	1997	MGM/UA Home Video/USA	DVD	--	--	--	o. A.
GATTACA (USA 1997, Andrew Niccol)	1998	Columbia Tristar Home Video/USA	DVD	Documentary/»Production«	Typ A	00:06:50	o. A.
GODZILLA (USA 1997, Roland Emmerich)	1998	Columbia Tristar Home Video/USA	DVD	Featurette	Typ A	00:06:59	o. A.
MIDNIGHT IN THE GARDEN OF GOOD AND EVIL (USA 1997, Clint Eastwood)	1998	Warner Home Video/USA »Special Edition«	DVD	The Real People in the Garden		00:23:11	--
THE SWEET HEREAFTER (CAN 1997, Atom Egoyan)	1998	New Line Home Video/USA	DVD	Before and After. The Sweet Hereafter		00:33:34	William M. Patterson/ David L. Miller

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
SCREAM (USA 1996, Wes Craven)	1998	Dimension/USA	DVD	Production Featurette	Typ A	00:06:12	o. A.
WAG THE DOG (USA 1997, Barry Levinson)	1998	New Line Home Video/USA	DVD	From Hollywood to Washington ...and Back		00:24:42	Mark Rance
APT PUPIL (USA 1998, Bryan Singer)	1999	Columbia Tristar Home Entertainment/ DEU	DVD	Behind the Scenes Featurette	Typ A	00:06:31	o. A.
EAST IS EAST (GBR 1999, Damien O'Donnell)	1999	Film Four/GBR	DVD	Behind the Scenes		00:09:32	o. A.
HALLOWEEN H2O (USA 1998, Steve Miner)	1999	Buena Vista Home Entertainment/ USA	DVD	Halloween H2o: Unmasking the Horror	Typ A	00:17:32	o. A.
RUSH HOUR (USA 1998, Brett Ratner)	1999	New Line Home Entertainment/ USA	DVD	A Piece of the Action: Behind the Scenes of Rush Hour		00:40:50	Josh Lobis/Mark Rance
THE MATRIX (USA/AUS 1999, Wachowskis)	1999	Warner Home Video/DEU	DVD	Making The Matrix	Typ A	00:25:55	Josh Oreck
ANY GIVEN SUNDAY (USA 1999, Oliver Stone)	2000	Warner Home Video/USA	DVD	Full Contact: The Making of Any Given Sunday	Typ A	00:27:09	Dave McVeigh/Scott McVeigh

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
MAGNOLIA (USA 1999, Paul Thomas Anderson)	2000	Entertainment In Video/GBR »Special Edition 2- Disc Set«	DVD	That Moment	Typ B	01:12:40	Mark Rance
THE ASTRONAUT'S WIFE (USA 1999, Rand Ravich)	2000	Concorde Home Entertainment/ DEU	DVD	Szenen vom Set	Typ A	00:06:08	o. A.
TITAN A.E. (USA 2000, Don Bluth/Gary Goldman)	2000	Twentieth Cen- tury Fox Home Entertainment/ USA	DVD	The Quest for the Titan	Typ A	00:21:22	Thomas C. Grane/Vic Davis
THREE KINGS (USA 1999, David O. Russell)	2000	Warner Home Video/DEU	DVD	Under the Bunker. On the Set of Three Kings	Typ A	00:21:34	Louis Pepe/Keith Fulton
ANTZ (USA 1998, Eric Darnell/Tim Johnson)	2001	Dreamworks Home Entertain- ment/USA	DVD	Behind the Scenes Featurette Basics of Computer Animation Character Design	Typ A	00:04:25 00:11:11 00:10:32	o. A. o. A. o. A.
CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON (TWN/HKG/USA CHN 2000, Ang Lee)	2001	Kinowelt Home Entertainment/ DEU	DVD	The Making of Crouching Tiger, Hidden Dragon	Typ A	00:22:47	Sal Ladestro

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
HEDWIG AND THE ANGRY INCH (USA 2001, John Cameron Mitchell)	2001	New Line Home Entertainment/ USA	DVD	Whether You Like it or not, The Story of Hedwig	Typ B	01:25:20	Laura Nix
TRAFFIC (USA 2000, Steven Soderbergh)	2001	Splendid Enter- tainment/DEU	DVD	B-Roll		00:04:16	o. A.
O BROTHER, WHERE ARE THOU (USA 2000, Joel Coen)	2001	Touchstone Pic- tures/USA	DVD	Promo Featurette Painting with Pixels	Typ A	00:08:40 00:09:00	o. A. o. A.
A.I. – ARTIFICIAL INTELLIGENCE (USA 2001, Steven Spielberg)	2002	Warner Home Video/DEU »z-Disc-Edition«	DVD	Creating A.I. A.I./F.X. Spezielle visuelle Effekte und Animationen: ILM	Typ A	00:12:07 00:07:43 00:05:05	Laurent Bouzereau o. A. o. A.
BEHIND ENEMY LINES (2001, John Moore)	2002	Twentieth Cen- tury Fox Home Entertainment/ USA	DVD	Behind the Scenes of Behind Enemy Lines	Typ A	00:06:06	Thomas C. Grane/ Richard Ingber/ Roger Goldby
MOULIN ROUGE! (AUS/USA 2001, Baz Luhrmann)	2002	Twentieth Century Fox Home Enter- tainment/DEU »Special Edition«	DVD	The Night Club of Your Dreams: The Making of »Moulin Rouge«	Typ A	00:25:55	Thomas C. Grane

Filmittel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
WAKING LIFE (USA 2001, Richard Linklater)	2002	Capelight/DEU	DVD	EPK Featurette	Typ A	00:04:21	o. A.
MONSTERS, INC. (USA 2001, Pete Docter)	2002	Buena Vista Home Entertainment/ DEU »2-Disc Deluxe Edition«	DVD	Tour	Typ A	00:18:36	Jeff Kurtti/Michael Pellerin
				Monster Song		00:03:17	Jeff Kurtti/Michael Pellerin
				Sound Design		00:04:17	Jeff Kurtti/Michael Pellerin
X-MEN (USA 2000, Bryan Singer)	2003	Twentieth Century Fox Home Enter- tainment/DEU »X-treme Edition«	DVD	X-Men Production Scrapbook	Typ B	01:03:22	Robert Meyer Bur- nett/Dave Parker
				The Uncanny Suspects		00:24:19	Robert Meyer Bur- nett/Dave Parker
				The Visual Effects of X-Men		00:17:29	Robert Meyer Bur- nett/Dave Parker
THE BOURNE IDENTITY (USA/DEU/ CZE 2002, Doug Liman)	2003	Universal Pictures/ DEU	DVD	The Birth of The Bourne Identity	Typ A	00:14:30	Curtis Paine
FREAKY FRIDAY (USA 2003, Mark Waters)	2003	Buena Vista Home Entertainment/ DEU	DVD	Backstage Pass with Lindsey Lohan		00:07:56	o. A.

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS (NZL/USA 2002, Peter Jackson)	2003	New Line Home Entertainment/ DEU »Extended Edition«	DVD	Cameras in Middle Earth	Typ B	01:08:12	Michael Pelelerin
				The Taming of Smeágol		00:39:34	Michael Pelelerin
				Weta Digital		00:27:30	Michael Pelelerin
UNDERCOVER BROTHER (USA 2002, Malcolm D. Lee)	2003	Universal Pictures/ USA	DVD	Welcome to the Brotherhood: The Making of Undercover Brother	Typ A	00:22:00	Richard Ingber
				Raising the Dead	Typ A	00:07:55	o. A.
DAWN OF THE DEAD (USA 2004, Zack Snyder)	2004	Universal Pictures/ DEU »Director's Cut«	DVD				
PANIC ROOM (USA 2002, David Fincher)	2004	Columbia Tristar Home Entertainment/ DEU »Special Edition«	DVD	Shooting Panic Room	Typ B	00:51:02	David Prior
SCHOOL OF ROCK (USA 2003, Richard Linklater)	2004	Paramount Home Entertainment/ USA »Collector's Edition«	DVD	Lessons Learned on School of Rock	Typ A	00:24:48	Eric Young/Marc Ostrick/Jon Mefford

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.		Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN (USA/DEU/CZE/GBR 2003, Stephen Norrington)	2004	Twentieth Century Fox Home Enter- tainment/DEU »Two-Disc Special Edition«	DVD	Assembling the League		Typ A	00:53:56	Keith Clark
				Vorentwürfe			00:10:53	o. A.
THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE (USA 2003, Marcus Nispel)	2004	New Line Home Entertainment/ USA »Platinum Series«	DVD	Chainsaw Redux: Making a Massacre		Typ B	01:16:08	Jeffrey Schwarz
THE DAY AFTER TOMORROW (USA 2004, Roland Emmerich)	2004	Twentieth Century Fox Home Enter- tainment/GBR »Two-Disc Special Edition«	DVD	Eye of the Storm: Filming The Day After Tomorrow		Typ B	01:08:44	Keith Clark/Jon Mefford
			DVD	Pushing the Envelope: Visual Effects			00:31:35	Keith Clark/Jon Mefford
ALEXANDER (DEU/FRA/ITA/NLD/GBR/USA 2004, Oliver Stone)	2005	Constantin Film/ DEU »Premium Edi- tion«	DVD	Fight Against Time: Oliver Stone's Alexander		Typ B	01:16:12	Sean Stone
				Featurette		Typ A	00:12:19	Dennis Higgins/ Richard Horrman/ Jamie Willett

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
MAN ON FIRE (USA/GBR 2004, Tony Scott)	2005	Paramount Home Entertainment/ DEU »Special Edition«	DVD	Vengeance is Mine: Reinventing »Man on Fire«	Typ A	01:12:55	Charles de Lauzirika
THE MACHINIST (ESP/GBR/USA/FRA 2004, Brad Anderson)	2005	e-m-s/DEU »2-Disc Special Edition«	DVD	The Machinist – Breaking the Rules	Typ A	00:31:00	Nacho Cerdá
COACH CARTER (USA 2005, Thomas Carter)	2005	Paramount Home Entertainment/ USA	DVD	Fast Break at Richmond High	Typ A	00:11:41	Jon Barbour/Cary Khammar
THE SKELETON KEY (USA 2005, Iain Softley)	2005	Universal Pictures/ DEU	DVD	Behind the Locked Door: Making the Skeleton Key	Typ A	00:05:27	o. A.
SIDEWAYS (USA 2004, Alexander Payne)	2005	Twentieth Cen- tury Fox Home Entertainment/ DEU	DVD	Behind the Scenes Featurette	Typ A	00:06:32	o. A.
ÆON FLUX (USA 2005, Karyn Kusama)	2006	Paramount Home Entertainment/ DEU	DVD	Creating a World: Aeon Flux	Typ A	00:20:51	Eric Young
BROKEN FLOWERS (USA 2005 Jim Jarmusch)	2006	Universum Film/ DEU	DVD	Broken Flowers: Start to Finish		00:07:39	Jennifer Apel

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o-Regie/ -Produktion
CAPOTE (USA 2005 Bennett, Miller)	2006	Sony Pictures Home Entertainment/ DEU	DVD	Making Capote: Defining a Style		00:18:27	o. A.
THE FOG (2005, Rupert Wainwright)	2006	Sony Pictures Home Entertainment/ USA	DVD	Whiteout Conditions: The Re- making of a Horror Classic	Typ A	00:08:25	Jon Barbour/Cary Khammar
				Seeing Through the Fog		00:10:08	Jon Barbour/Cary Khammar
				Feeling the Effects of the Fog		00:14:30	Jon Barbour/Cary Khammar
TRISTAN & ISOLDE (GBR/USA/DEU/CZE 2006, Kevin Reynolds)	2006	Twentieth Cen- tury Fox Home Entertainment/ USA	DVD	Love Conquers All. Making Tristan + Isolde	Typ A	00:29:13	Amy Lowe/Paul Prischman/Charles de Lauzirika
4 LUNI, 3 SĂPTĂMĂNI ȘI 2 ZILE (ROU 2007, Cristian Mungiu)	2007	IFC Films/USA	DVD	Tulcea – Constanta prin Zalau		00:15:38	Sorin Avram
AMAZING GRACE (GBR/USA 2006, Michael Apted)	2007	Momentum Pic- tures/GBR	DVD	How Sweet the Sound: The Story of Amazing Grace	Typ A	00:28:18	Eric Young
LETTERS FROM IWO JIMA (2006 Clint Eastwood)	2007	Warner Home Video/DEU	DVD	Red Sun, Black Sand: The Making of Letters from Iwo Jima	Typ A	00:20:59	Mark Rowen/ Elizabeth Dollarhide
THE CONDEMNED (USA/AUS 2007, Scott Wiper)	2007	Lions Gate Home Entertainment/ USA	DVD	The Making of The Condemned	Typ A	00:37:51	o. A.

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
THE FOUNTAIN (USA 2006 Darren Aronofsky)	2007	Warner Home Video/USA	DVD	Inside The Fountain: Death and Rebirth	Typ B	01:04:10	Niko Tavernise
EL ORFANATO (ESP/MEX 2007, Juan Antonio Bayona)	2008	Senator Home En- tertainment/DEU »Limited 2-Disc Collector's Edi- tion«	DVD	El orfanato. Así se hizo.	Typ A	00:12:07	Javier Ugarte
STREET KINGS (USA 2008, David Ayer)	2008	Twentieth Century Fox Home Enter- tainment/USA »Special Edition«	DVD	L.A. Bête noir: Writing Street Kings		00:04:49	o. A.
RESCUE DAWN (USA 2006, Werner Herzog)	2008	Sony Pictures Home Entertain- ment/DEU	DVD	Unfinished Business: Telling Dieter's Story	Typ A	00:44:12	o. A.
WALK HARD: THE DEWEY COX STORY (USA 2007, Jake Kasdan)	2008	Sony Pictures Home Entertain- ment/USA »z-Disc Unrated Widescreen Edi- tion«	DVD	The Making of Walk Hard	Typ A	00:15:04	o. A.
WAR INC. (USA 2008, Joshua Seftel)	2008	e-m-s/3L Media/ DEU	DVD	Behind the Scenes: War Inc.	Typ A	00:12:30	o. A.

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
DONKEY PUNCH (GBR 2008, Olly Blackburn)	2008	Optimum Releasing/GBR	Blu-ray	Making of...	Typ A	00:17:06	o. A.
BOTTLE SHOCK (USA 2008, Randall Miller)	2009	Twentieth Century Fox Home Entertainment/USA	DVD	An Underdog's Journey. The Making of Bottle Shock	Typ A	00:13:03	o. A.
CORALINE (USA 2009, Henry Selick)	2009	Universal Pictures/DEU	DVD	The Making of Coraline«	Typ A	00:36:06	Colleen A. Benn/ Joshua Foster/Laura Elkus Gross/Matt Levitz/Josh Kanipe
NOTORIOUS (USA 2009, George Tillman, Jr.)	2009	Twentieth Century Fox Home Entertainment/USA »Collector's Edition«	Blu-ray	Notorious – Behind the Scenes	Typ A	00:27:22	Jennifer Needleman
SYNECDOCHE NEW YORK (USA 2008, Charlie Kaufman)	2009	HMH/DEU	DVD	In and Around Synecdoche, New York	Typ A	00:18:59	Frances Fiore
HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE (GBR/USA 2009, David Yates)	2009	Warner Home Video/DEU »2-Disc Special Edition«	DVD	Close up with the Cast of Harry Potter		00:28:35	o. A.

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
ONDINE (IRL 2009, Neil Jordan)	2010	Magnolia Pictures/ USA	DVD	Making Odine	Typ A	00:09:39	o. A.
COCO AVANT CHANEL (FRA/BEL 2009, Anne Fontaine)	2010	Optimum Releas- ing/GBR	Blu-ray	En suivant le fil de Coco avant Chanel	Typ A	00:46:05	Pierre-Henri Gibert
LAW ABIDING CITIZEN (USA 2009, F. Gary Gray)	2010	Constantin Film/ DEU	DVD	Law in Black and White	Typ A	00:15:06	o. A.
IRON MAN 2 (USA 2010, Jon Favreau)	2010	Concorde Home Entertainment/ DEU »z Disc Limited Edition«	DVD	Ultimate Iron Man	Typ A	01:21:45	Brad Baruh/Andy Meyers/Brad Winderbaum/ Adam Callagher
HOW TO TRAIN YOUR DRAGON (USA 2010, Dean DeBlois/Chris Sanders)	2010	DreamWorks Home Entertain- ment/DEU	DVD	Viking-Sized Cast		00:11:45	o. A.
				The Technical Artistry of Dragon		00:10:16	o. A.
BLUE VALENTINE (USA 2010, Derek Cianfrance)	2011	Anchor Bay Enter- tainment/USA	DVD	The Making of Blue Valentine	Typ A	00:13:50	o. A.
INSIDE JOB (USA 2010, Charles H. Ferguson)	2011	Sony Pictures Home Entertain- ment/DEU	Blu-ray	Inside Job: Behind the Heist		00:12:31	o. A.
JANE EYRE (GBR/USA 2011, Cary Joji Fuku- naga)	2011	Tobis/DEU	DVD	Making of	Typ A	00:11:01	o. A.

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
PIRATES OF THE CARIBBEAN: ON STRANGER TIDES (USA 2011, Rob Marshall)	2011	Walt Disney Studios Home Entertainment/DEU »3D Limited Edition«	DVD + Blu-ray	Legends of On Stranger Tides		00:36:16	o. A.
				In Search for the Fountain		00:10:59	o. A.
THE TREE OF LIFE (USA 2011, Terrence Malick)	2011	Concorde Home Entertainment/DEU	DVD	Exploring the Tree of Life	Typ A	00:28:41	Laurent Bouzereau
CONTRABAND (USA 2012, Baltasar Kormákur)	2012	Universal Pictures/DEU	DVD	Reality Factor: The Stunts & Action of Contraband	Typ A	00:07:58	o. A.
MELANCHOLIA (DNK/SWE/FRA/DEU 2011, Lars von Trier)	2012	Concorde Home Entertainment/DEU	DVD	About Melancholia		00:11:28	o. A.
				The Visual Effects		00:06:44	o. A.
TAKE SHELTER (USA 2011, Jeff Nichols)	2012	Ascot Elite Home Entertainment/DEU	DVD	Behind the Scenes of Take Shelter	Typ A	00:10:08	Brandon Schneider
THE DARK KNIGHT RISES (GBR/ USA 2012, Christopher Nolan)	2012	Warner Home Video/DEU	Blu-ray	Ending the Knight – The Pro- logue: High-Altitude Highjack- ing		00:07:52	Jordan Goldberg/ Jason Hillhouse/ James Brown III
				Gameday Destruction		00:06:44	Jordan Goldberg/ Jason Hillhouse/ James Brown III
				The Chant		00:05:19	Jordan Goldberg/ Jason Hillhouse/ James Brown III

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
THE WOMAN IN BLACK (GBR/USA/SWE/CAN 2012, James Watkins)	2012	Concorde Home Entertainment/ DEU	DVD	Inside The Perfect Thriller: Making The Woman in Black	Typ A	00:09:08	o. A.
A GOOD DAY TO DIE HARD (USA 2013, John Moore)	2013	Twentieth Cen- tury Fox Home Entertainment/ DEU	Blu-ray	Making it Hard to Die		01:00:22	Simon Firsht
JACK REACHER (USA 2012, Christopher McQuar- rie)	2013	Paramount Home Entertainment/ DEU	Blu-ray	When the Man Comes Around	Typ A	00:26:49	Jon Mefford
SIDE EFFECTS (USA 2013, Steven Soderbergh)	2013	Senator Home Entertainment/ DEU	DVD	Super 8 Featurette		00:02:46	Fletcher Munson
THE BLING RING (USA 2013, Sofia Coppola)	2013	Tobis/DEU	DVD	Making The Bling Ring	Typ A	00:21:54	Omar Bustos/Jim Welsh
THE FROZEN GROUND (USA 2013, Scott Walker)	2013	Lionsgate Enter- tainment/USA	DVD	Examining The Frozen Ground	Typ A	00:20:06	Mike Burns
GIMME SHELTER (USA 2013, Ron Krauss)	2014	Sony Pictures Home Entertain- ment/DEU	DVD	Das Making of zu Gimme Shelter	Typ A	00:12:13	o. A.

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
GRAVITY (USA/GBR 2014, Alfonso Cuarón)	2014	Warner Home Video/DEU	Blu-ray	Gravity: Mission Control/It Began With a Story		00:16:21	Abby K. Lance/ Mitchell Rubinstein
		Warner Home Video/DEU		Gravity: Mission Control/ Previsualizing Gravity		00:11:38	Abby K. Lance/ Mitchell Rubinstein
		Warner Home Video/DEU		Gravity: Mission Control/Final Animation		00:15:01	Abby K. Lance/ Mitchell Rubinstein
RIDE ALONG (USA 2014, Tim Story)	2014	Universal Pictures/ USA	Blu-ray + DVD	It Was a Good Day: On the Set of Ride Along	Typ A	00:11:53	Marian Mansi/Julie Harter/Stephanie Frederic/Christine Fields
SNOWPIERCER (KOR/CZE 2013, Bong Joon-ho)	2014	Ascot Elite Home Entertainment/ DEU	Blu-ray	The Birth of Snowpiercer	Typ A	00:15:09	o. A.
THE COUNSELOR (USA/ESP 2013, Ridley Scott)	2014	Twentieth Cen- tury Fox Home Entertainment/ DEU	Blu-ray	Truth of the Situation: Making The Counselor		01:18:32	Charles de Lauzirika/ Jon Mefford
LOVE & MERCY (USA 2014, Bill Pohlad)	2015	Studio Canal/DEU	Blu-ray	A-side/B-side: Portraying the Life of Brian Wilson	Typ A	00:25:31	Peter Ventrella

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
MAPS TO THE STARS (CAN/USA 2014, David Cronenberg)	2015	Ascot Elite Home Entertainment/ DEU	Blu-ray	Featurette 1/2		00:03:43	o. A.
RELATOS SALVAJES (ARG/ESP 2014, Damián Szifron)	2015	Prokino/DEU	DVD	Rodaje salvaje. Cómo se hizo Relatos salvajes	Typ A	00:23:57	Julián Loyola/Paula Ceballos
THE AGE OF ADALINE (USA 2015, Lee Toland Krieger)	2015	Lions Gate Home Entertainment/ USA	DVD	A Love Story for the Ages	Typ A	00:29:38	o. A.
THE IMITATION GAME (USA 2014, Morten Tyldum)	2015	Universum Film/ DEU	DVD	Making of	Typ A	00:21:50	o. A.
BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE (USA 2016, Zack Snyder)	2016	Warner Home Video/DEU »Ultimate Edition«	Blu-ray	Gods and Men: A Meeting of Giants	Typ A	00:12:28	Eric Matthies/ Mitchell Rubinstein/Sara O'Reilly/ Thomas C. Crane/ Kathryn Harry
				Batcave: Legacy of the Lair		00:07:12	Eric Matthies/ Mitchell Rubinstein/Sara O'Reilly/ Thomas C. Crane/ Kathryn Harry

Filmtitel in Originalsprache (Land, Jahr, Regie)	DVD/ Blu-ray	Verleih/Land, ggfs. Edition	Typ	Titel des M.-o.	Schema	Laufzeit	M.-o.-Regie/ -Produktion
FORSAKEN (CAN/USA/FRA 2015, Jon Cassar)	2016	Universal Pictures/ DEU	Blu-ray	The Making of Forsaken	Typ A	00:11:32	Kevin Dewalt/Lowell Dean
OUR KIND OF TRAITOR (GBR 2016, Susanna White)	2016	Studio Canal/GBR	DVD	The Making of Our Kind of Traitor	Typ A	00:10:35	o. A.
THE BIG SHORT (USA 2015, Adam McKay)	2016	Paramount Home Entertainment/ DEU	Blu-ray	The Big Leap: Adam McKay		00:11:31	o. A.
JULIETA (ESP 2016, Pedro Almodóvar)	2016	Cameo Media/ESP	DVD	Making of		00:06:04	o. A.
AMERICAN ASSASSIN (USA 2017, Michael Cuesta)	2017	Lions Gate Home Entertainment/ USA	Blu-ray	Target Acquired: Creating An American Assassin	Typ A	00:09:54	o. A.
				Weaponized: Training and Stunts		00:12:05	o. A.
				In the Field: On Location		00:09:29	o. A.
BRAWL IN CELL BLOCK 99 (USA 2017, S. Craig Zahler)	2017	Universum Film/ DEU	Blu-ray	Brawl in Cell Block 99 – Journey to the Brawl	Typ A	00:15:11	o. A.
COLLATERAL BEAUTY (USA 2016, David Frankel)	2017	Warner Home Video/DEU	Blu-ray	A Modern Fable: Discovering Collateral Beauty	Typ A	00:15:03	o. A.
GET OUT (USA 2017, Jordan Peele)	2017	Universal Pictures/ DEU	Blu-ray	Unveiling the Horror of Get Out	Typ A	00:08:50	Marian Mansi/ Lindsey McCowen
LOGAN LUCKY (USA 2017, Steven Soderbergh)	2017	Studio Canal/DEU	Blu-ray	Making of		00:03:10	o. A.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE DANS LES STUDIOS DE BUTTES-CHAUMONT, Still (TC 00:00:18), GP archives.
- Abb. 2: AUTOUR DE L'ARGENT, Still (TC 00:04:01), DVD, Lobster Films.
- Abb. 3: AUTOUR DE L'ARGENT, Still (TC 00:35:56), DVD, Lobster Films.
- Abb. 4: HEARTS OF DARKNESS, Still (TC 00:43:49), DVD, Studiocanal/Arthaus.
- Abb. 5: HEARTS OF DARKNESS, Still (TC 00:44:09), DVD, Studiocanal/Arthaus.
- Abb. 6: MICHAEL COLLINS, Screenshot DVD-Hauptmenü, DVD, Warner Home Video.
- Abb. 7: SCREAM, Screenshot DVD-Untermenü »Bonus Materials«, DVD, Dimension.
- Abb. 8: LE MÉPRIS, Still (TC 00:02:31), Blu-ray, Studiocanal/Arthaus.
- Abb. 9: SHOOTING PANIC ROOM, Still (TC 00:17:56), DVD, Columbia Tristar Home Entertainment.
- Abb. 10: SHOOTING PANIC ROOM, Still (TC 00:19:13), DVD, Columbia Tristar Home Entertainment.
- Abb. 11: CREATING A.I., Still (TC 00:05:24), DVD, Warner Home Video.
- Abb. 12: CREATING A.I., Still (TC 00:05:29), DVD, Warner Home Video.
- Abb. 13: CREATING A.I., Still (TC 00:05:30), DVD, Warner Home Video.
- Abb. 14: MAKING IT HARD TO DIE, Still (TC 00:45:45), Blu-ray, Twentieth Century Fox Home Entertainment.
- Abb. 15: MAKING IT HARD TO DIE, Still (TC 00:45:46), Blu-ray, Twentieth Century Fox Home Entertainment.
- Abb. 16: MAKING IT HARD TO DIE, Still (TC 00:45:48), Blu-ray, Twentieth Century Fox Home Entertainment.
- Abb. 17: BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON, Still (TC 00:01:51), vimeo.
- Abb. 18: CUADECUC, VAMPIR, Still (TC 00:09:26), DVD, Blaq Out.
- Abb. 19: CUADECUC, VAMPIR, Still (TC 00:22:17), DVD, Blaq Out.
- Abb. 20: BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON, vimeo, TC 00:13:43.
- Abb. 21: MAKING OF, Still (TC 00:42:12), DVD, Filmgalerie 451.
- Abb. 22: MAKING OF, Still (TC 00:42:44), DVD, Filmgalerie 451.
- Abb. 23: MAKING OF, Still (TC 00:43:56), DVD, Filmgalerie 451.
- Abb. 24: CIDADE DE DEUS – MAKING OF, Still (TC 00:03:42), DVD, DeA Planeta Home Entertainment.
- Abb. 25: CIDADE DE DEUS – MAKING OF, Still (TC 00:03:44), DVD, DeA Planeta Home Entertainment.
- Abb. 26: Instagram-Video, Still/Screenshot (08.04.2023), Account *behindthescrenegram*, gepostet am 14.02.2021.
- Abb. 27: Instagram-Video, Still/Screenshot (16.04.2023), Account *filmcrewmagazine*, gepostet am 07.02.2022.
- Abb. 28: Instagram-Video, Still/Screenshot (16.04.2023), Account *filmcrewmagazine*, gepostet am 03.06.2022.
- Abb. 29: Instagram-Video, Still/Screenshot (16.04.2023), Account *filmcrewmagazine*, gepostet am 26.06.2022.
- Abb. 30: BLADE RUNNER 2049 | VFX BREAKDOWN | FRAMESTORE, Still (TC 00:05:08), YouTube, Account *Framestore*, Upload vom 20.02.2018.

- Abb. 31: BLADE RUNNER 2049 | VFX BREAKDOWN | FRAMESTORE, Still (TC 00:05:10), YouTube, Account *Framestore*, Upload vom 20.02.2018.
- Abb. 32: BLADE RUNNER 2049 | VFX BREAKDOWN | FRAMESTORE, Still (TC 00:05:11), YouTube, Account *Framestore*, Upload vom 20.02.2018.
- Abb. 33: BLADE RUNNER 2049 | VFX BREAKDOWN | FRAMESTORE, Still (TC 00:05:14), YouTube, Account *Framestore*, Upload vom 20.02.2018.
- Abb. 34: Twitter, Screenshot (20.04.2023), Account *@_editorKate* (Kate Sanford), Tweet vom 15.09.2021.
- Abb. 35: TRANSFORMERS: THE PREMAKE, Still (TC 00:22:00), vimeo.
- Abb. 36: THIS IS NOT A FILM, Still (TC 00:22:36), DVD, Palisades Tartan Video.
- Abb. 37: SYMBIOPSYCHOTAXIPLASM: TAKE ONE, Still (TC 00:15:43), DVD, Janus Films/The Criterion Collection.
- Abb. 38: CAMERAPERSON TO PERSON, Still (TC 00:03:58), vimeo.
- Abb. 39: CAMERAPERSON, Still (TC 00:02:13), DVD, dogwoof.
- Abb. 40: EL SENYOR HA FET EN MI MERAVELLES, Still (TC 00:17:02), DVD, Capricci.
- Abb. 41: *American Night*, Still (TC 00:38:28), vimeo.

Editorial

Die vom DFG-Sonderforschungsbereich »Medien der Kooperation« konzipierte Open Access-Buchreihe »Media in Action« untersucht die Geschichte und Gegenwart vernetzter, datenintensiver Medien und deren soziale Implikationen an der interdisziplinären Schnittstelle von Sozial- und Medienwissenschaften. In der Tradition von Science and Technology Studies und Akteur-Netzwerk-Theorie fokussieren die deutsch- und englischsprachigen Monographien, Sammelbände und Dissertationen der Reihe auf die Praktiken, (Ko-)Operationen und Verfahren im Gebrauch, in der Herstellung und in der Analyse alter und neuer Medien. Eine zentrale Herausforderung, der sich die Reihe stellt, liegt in der Entwicklung angemessener ethnografischer, digitaler, sensorbasierter und designorientierter Methoden für eine Neukonzeption der Beschreibung verteilter »agency« zwischen Menschen, Computern, Körpern und Umwelten.

Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – Projektnummer 262513311 – SFB 1187.

Die Reihe wird herausgegeben von Timo Kaerlein, Isabell Otto und Tristan Thielmann.

Felix Hasebrink (Dr. phil.), geb. 1991, arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kunst und visuelle Kultur der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg. Seine Forschungsschwerpunkte sind die Ästhetik von Filmproduktionsvorgängen, Zusammenhänge zwischen filmischen Infrastrukturen und Müll sowie die Geschichte, Theorie und Ästhetik des Animationsfilms.

