

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 ENGIMA 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 Eintaftung 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 Witterbottoms 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 Abdeli 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