

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 erneuert 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 erfahrbare 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 unauflösliche 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 vorgeführt 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 mittanz. 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 gestraubt 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 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.