

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* abgespielt. 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-Diegeese. 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

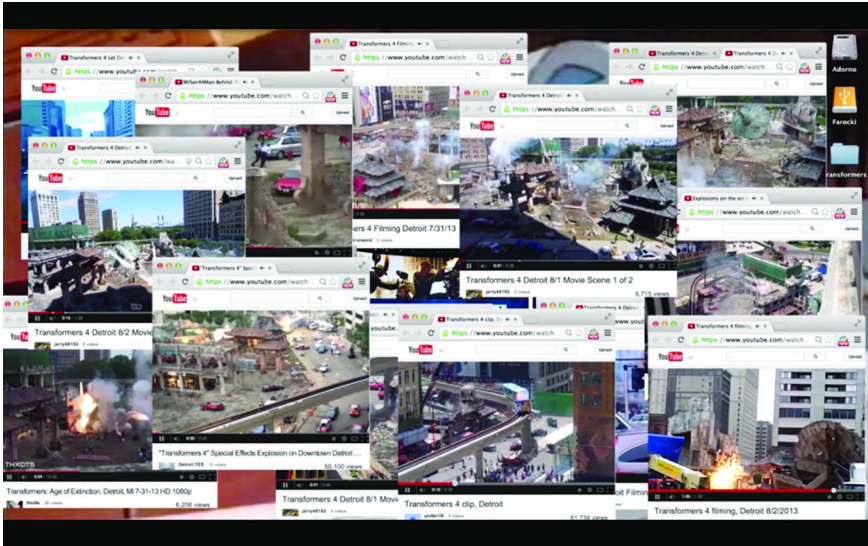
Am Ende ähnelt Åkervalls Diagnose Flaxmans Befund. Mit der geänderten Rahmenlogik des Post-Cinema verblasen ältere Rahmenlogiken des filmischen Offs, darunter die Differenz zwischen dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren oder zwischen einem Innen und einem Außen. Auch Åkervall registriert damit ein »Verschwinden 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