

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

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

Pre-Production

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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