

Clip in die Gegenwärtigkeit des Feeds eingebunden. Das Video erscheint als Einblick in das, woran die Geräuschemacherin Kelley gerade arbeitet. Dieses ›gerade‹ ist ein dehnbare Begriff – das Video und die darin festgehaltenen Tätigkeiten könnten durchaus schon viele Stunden, Tage oder Monate alt sein –, aber das Video stellt seinen Aufzeichnungscharakter weitgehend zurück. Stattdessen richtet sich die gesamte Kommunikation des Videos – Kelleys gelegentliche, verbale Adressierung der Zuschauer*innen, die Texteinblendungen, die Interaktionsaufforderungen – an den Rezeptionsaugenblick des Videos in einem Plattform-Feed. Die Clips erzeugen dadurch ein Gefühl des zeitlichen Miterlebens, einer gemeinschaftlich geteilten Gegenwart von Plattform-User*innen und Geräuschemacherin Kelley, auch wenn es sich um keine Liveübertragung handelt. Die Produktion, die Kelley in ihren Videos vorführt, schmiegt sich an den Rezeptionszeitpunkt der Plattform-User*innen an.

Zu diesem Gegenwärtigkeitseffekt der Online-Making-of-Videos trägt zuletzt auch die Tatsache bei, dass die Clips, wie gesagt, den jeweiligen Film oder die Serienepisode kaum abbilden – schon gar nicht als fertig vertonten und abgemischten Filmausschnitt. Kelleys Variante des Online-Making-of thematisiert also keine zeitliche Distanz zwischen einem Film und seiner eigenen Produktion. Der temporale Abstand spielt keine Rolle; das Making-of ist hier völlig auf der Seite der sich momentan vollziehenden Produktion angesiedelt. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass gerade Below-the-line- oder »between-the-line«-Filmpraktiker*innen wie Kelley mit eigenen Social-Media-Videos für eine starke Betonung von Produktion als gegenwärtiger Performance sorgen. Personen wie Kelley verfügen in der Regel nicht über die fertigen Filme (oder Serien, Videos etc.), um mit ihnen eine retrospektive Produktionserzählung zu konstruieren. Ihr Augenmerk richtet sich primär auf eine Aufzeichnung der eigenen Tätigkeiten in ihrem momentanen Vollzug.

Plattform-User*innen können Produktion auf diese Weise als mediatisierte Performance miterleben, obwohl sie nicht selbst in Kelleys Tonstudio anwesend sind. Unter bestimmten Umständen können Plattform-User*innen aber auch tatsächlich bei real stattfindenden Filmproduktionen dabei sein, und ihre Eindrücke durch Texte, Fotos und selbstgedrehte Videos mit anderen User*innen teilen. Nicht nur »Between-the-lines«-Filmpraktiker*innen wie Sanaa Kelley filmen sich selbst bei ihrer Arbeit – auch Filmcrews werden bei ihrer Arbeit gefilmt, wenn Filmproduktion in öffentlich zugänglichen Räumen stattfindet. Um diese Art des Dabeiseins und ihrer Mediatisierung durch Online-Making-ofs soll es im Folgenden gehen.

Dabeisein und mitfilmen

Der Fernsehdokumentarfilm HOLLYWOOD: THE GOLDEN YEARS* (1961, David L. Wolper) enthält eine bemerkenswerte, historische Filmaufnahme. Sie zeigt eine Tribüne, auf der Schaulustige für 0,25\$ Eintrittsgeld die Dreharbeiten auf einem Filmstudiogelände mitverfolgen dürfen (TC 00:05:20). Es könnte sich hier um ein besonderes Angebot der Universal Studios in den späten 1910er- und frühen 1920er-Jahren handeln, werbewirksam mit aufwendigen Kamerakranaufnahmen in Szene gesetzt (Blackwood 2018, S. 519–520).

HOLLYWOOD: THE GOLDEN YEARS verwendet die historischen Bilder von Zuschauer*innen am Set als Beleg dafür, dass die US-Filmindustrie schon früh auf die Idee kam, interessierten Laien einen – wenn auch streng kontrollierten – Einblick in ein laufendes Produktionsgeschehen zu geben. Ein institutionalisierter Filmtourismus zu realen Produktionsstätten entwickelte sich jedoch erst einige Jahrzehnte später. Die Universal Studios begannen ab 1964, eigene Touren über das eigens dafür ausgebaute Studiogelände anzubieten, und warben mit dem Versprechen, bei einem Besuch auch Einblicke in echte, laufende Dreharbeiten zu erhalten (ebd., S. 522–524). Andere Studios richteten vergleichbare Touren ein. Nick Couldry (2000) untersucht die Erlebnisse von Fans bei solchen Set-Touren exemplarisch am Beispiel einer Führung durch die Außenkulissen der englischen Soap-Opera CORONATION STREET (1960–, Tony Warren). Dabei beschreibt Couldry unter anderem die komplexen Abgleiche zwischen der diegetischen Straße, also dem Spielort der Fernsehserie, und der Straßenkulisse, die als realer Ort touristisch besucht werden kann. Er erwähnt aber auch die Erfahrung von unüberwindlichen Barrieren: Besucher*innen der Straßenkulisse durften nicht bei laufenden Dreharbeiten zuschauen; entsprechende Bereiche des Geländes waren abgesperrt (ebd., S. 65–120).⁴⁶

Laufende Dreharbeiten mitzuverfolgen ist also immer eine Frage des Zugangs. Dieser Zugang kann offiziell gewährt werden und ist manchmal sogar explizit erwünscht – etwa beim Livepublikum einer Sitcom-Aufzeichnung⁴⁷ –, kann aber auch kategorisch unterbunden werden. Das gilt auch dann, wenn nicht in einem geschlossenen Studio-komplex, sondern *on location* gedreht wird. Schon die frühen Kinowochenschauen und anschließend das Fernsehen berichteten immer wieder von Dreharbeiten im öffentlichen Raum. Aber für interessierte Fans, die nicht zufällig selbst vor Ort waren, gab es kaum Möglichkeiten, die Dreharbeiten mitzuerleben, denn berichtet wurde meistens mit einiger Verzögerung. Diese Situation änderte sich allerdings in den frühen 2000er-Jahren durch den vernetzten Austausch von Fans in Onlineforen. Das Internet ermöglicht eine schnellere Zirkulation von Informationen über aktuelle Dreharbeiten, sodass Fans heute Gelegenheit haben, tatsächlich an öffentlich zugängliche Drehorte zu reisen und laufende Film- und Serienproduktionen mitzuverfolgen. Das Internet lässt sogar eine neue, quasi-journalistische Textsorte entstehen: »set reports« von Fans, die ihre Erlebnisse und Eindrücke mit einer Online-Community teilen (Hills 2015).

Die zunehmende Verfügbarkeit von videofähigen Digitalkameras und Smartphones sorgt dafür, dass eigene Eindrücke von Dreharbeiten auch in Fotos oder Videos festgehalten und im Internet verbreitet werden können. Diese Aufnahmen müssen nicht zwangsläufig von Fans stammen. Auch Passant*innen, Anwohner*innen oder Beschäftigte in umliegenden Gebäuden können Dreharbeiten heute unkompliziert mitfilmen. Deshalb lassen sich zu praktisch allen größeren Filmproduktionen, die an allgemein zugänglichen Orten gedreht werden, regelrechte Trauben von Videos im Internet finden: etwa zu den Dreharbeiten von MARVEL'S THE AVENGERS (2012, Joss Whedon) in Cleveland, zu den Dreharbeiten des James-Bond-Films SPECTRE (2015, Sam Mendes) in Mexico City, oder zu den Dreharbeiten von MISSION: IMPOSSIBLE – FALLOUT (2018, Christo-

46 Als Coda zu den Setbesuchen von CORONATION-STREET-Fans beschreibt Couldry (2020, S. 119–127) später einen eigenen Besuch der Drehorte von THE SOPRANOS (1999–2007, David Chase).

47 Ich danke Dennis Dellemann für diesen Hinweis.

pher McQuarrie) in Paris. Vor allem YouTube wird zu einem unerschöpflichen Reservoir solcher Videos, die bei entsprechenden Suchbegriffen neben den offiziellen Making-of-Clips und der professionellen Medienberichterstattung von den Dreharbeiten auftauchen.

Die Videos erzeugen das, was David Joselit als »buzz« (2013, S. 16) bezeichnet: Sie schwärmen zeitgleich zur laufenden Produktion ins Internet aus, durchtränken Plattformen wie YouTube, sind »everywhere at once« (ebd.). Unternehmen, die bestimmte Informationen über den entstehenden Film gerne zurückhalten wollen, haben teilweise große Mühe, die Bilderzirkulation auf den Plattformen durch *copyright claims* wieder einzudämmen. Unautorisiert gefilmte Videos zu Dreharbeiten, die auf YouTube hochgeladen werden, zeichnen sich dabei durch fünf wiederkehrende Merkmale aus. Dies lässt sich exemplarisch an online geteilten Videos zu den Dreharbeiten von DUNKIRK (2017, Christopher Nolan) veranschaulichen.⁴⁸

DUNKIRK wurde zu großen Teilen an historischen Originalschauplätzen in Dunkerque und Dorset sowie auf dem holländischen IJsselmeer gedreht. Die Orte waren gut zugänglich, sodass zahlreiche Schaulustige die Dreharbeiten mit eigenen Digitalkameras und Smartphones dokumentieren konnten. Die dabei entstandenen Videos zeigen erstens, wie die Filmenden gegenüber den Dreharbeiten einen Blickwinkel einnehmen, der denjenigen von Paparazzi ähnelt (McNamara 2016, S. 50–58). Das Geschehen wird aus einiger Entfernung als Totale gefilmt, da die Sets abgesperrt sind. Bestimmte Sichtachsen auf die laufenden Dreharbeiten sind dennoch möglich, z.B. aus höheren Stockwerken, durch Lücken in Zäunen oder über Absperrungen hinweg. Die quasi durchgängig aus der Hand geführte (Smartphone-)Kamera kann die Blockierung teilweise überwinden (etwa mithilfe von Zooms, wodurch das Bild stark wackelt). Trotzdem dokumentieren fast alle Aufnahmen, dass hier ein bestimmter Bereich des öffentlichen Raumes vorübergehend nicht zugänglich ist. Schilder, Flatterband oder sogenannte »Blocker« in Warnwesten sind häufig unscharf im Bildvordergrund zu sehen. Die eigentlichen Dreharbeiten finden im Bildhintergrund statt – etwa die Strandszenen von DUNKIRK, die meistens von der nicht abgesperrten Strandpromenade aus gefilmt wurden.

Zweitens erscheinen Filmcrews und Schauspieler*innen durch die Entfernungen der Filmenden zum Set zunächst als eine relativ chaotische Menschenmenge. Viele Videos zeugen von der Bemühung, in dieser Menge bekannte Gesichter auszumachen – allen voran die beteiligten Stars, bei DUNKIRK vor allem Harry Styles oder Kenneth Branagh⁴⁹ –, aber das gelingt nicht immer. Hierarchien innerhalb der Crews, darunter die bekannte above-the-line/below-the-line-Unterscheidung, lassen sich kaum aus der Anordnung der Personen in den Videos ablesen. Im Gegensatz zu offiziellen Making-ofs, die klar auf die Äußerungen und Tätigkeiten bestimmter Personengruppen zugeschnitten sind, findet hier eher eine visuelle Egalisierung von Positionen im Produktionsstab statt. Im Falle der DUNKIRK-Dreharbeiten bedeutet das zum Beispiel, dass Christopher

48 Die folgenden Ausführungen basieren auf Videos, die ich gemeinsam mit Elisa Linseisen für einen Text über die Rhetorik des »analogen Filmemachens« in den Making-of-Materialien zu DUNKIRK recherchiert habe (Hasebrink/Linseisen 2020).

49 Auch dieses Ausspähen von Stars am Set ähnelt Praktiken der Paparazzi-Fotografie (McNamara 2016, S. 53–54).

Nolan in den Onlinevideos kaum präsent ist. Stars werden teilweise von den Blicken der Schaulustigen gezielt abgeschirmt. Dies kann durchaus zu Frustrationserlebnissen führen, wie einige Videos von Fans zeigen, die an den Absperrungen der DUNKIRK-Dreharbeiten einen Blick auf Harry Styles erhaschen wollten. Nicht allen gelang es, ein Video oder wenigstens ein Foto des berühmten Sängers aufzunehmen, der in Nolans Film eine Nebenrolle übernahm.

Drittens fällt auf, dass auch der Moment der tatsächlichen Dreharbeiten nicht immer eindeutig zu identifizieren ist. Wo herkömmliche Making-ofs die Abläufe an einem Set übersichtlich strukturieren, etwa durch Mikrodramaturgien von geschlagenen Filmklappen, Regiekommandos, einer Spielszene und anschließender Nachbesprechung, präsentieren inoffizielle Mitschnitte eine Produktion als ungeordnetes, eher unübersichtliches Geschehen. Für Zuschauer*innen auf YouTube ist oft nicht klar, wann in den Videos überhaupt gedreht und wann nur geprobt wird, wozu bestimmte Tätigkeiten ausgeführt werden, wer die arbeitenden Personen eigentlich sind, und, vor allem, welche Szenen die mitgefilmten Aktivitäten am Ende ergeben. Aufseiten der filmenden Passant*innen herrscht ebenfalls Unsicherheit, und zwar darüber, welche Abläufe eigentlich relevant sind und welche nicht. Potenziell alles, was die eigene Smartphone-Kamera erfasst, kann sich später im Film als enorm wichtig herausstellen. Deshalb neigen viele Videos dazu, vor allem solche Momente ins Bild zu bekommen, in denen unzweifelhaft etwas Großes und Aufwendiges inszeniert wird. Im Fall von DUNKIRK heißt das: Pyrotechnikdetonationen oder panisch durcheinanderlaufende Kompar*innenmengen.

Der Spektakelcharakter der mitgefilmten Dreharbeiten ist besonders wichtig, denn er unterstreicht, dass die Fans und Passant*innen eine Filmproduktion wie DUNKIRK (noch) nicht als einen Text oder als ein stabiles audiovisuelles Artefakt wahrnehmen. Sie rezipieren den entstehenden Film, wie Matt Hills (2015, S. 169) mit Blick auf Fanreportagen vom Set darlegt, eher als ein sich gerade entfaltendes Ereignis. Die Dreharbeiten wirken wie eine theatrale Aufführung im öffentlichen Raum, bei der man ›live‹ dabei sein kann. Tatsächlich verhalten sich nicht wenige Zuschauer*innen in den Videos wie das Publikum eines Konzerts oder einer Theateraufführung, das bei besonders spektakulären Szenen klatscht und jubelt. Umgekehrt berichten auch Produktionsmitarbeiter*innen, dass sie ihre Arbeit mitunter wie eine »Live-Bühnen-Performance« empfinden, wenn Menschen bei Dreharbeiten zusehen (ebd., S. 166). Die Videos, die schließlich von den Dreharbeiten im Internet zirkulieren, verstärken diesen Ereignis- oder Performance-Charakter zusätzlich dadurch, dass sie vor allem das Spektakuläre und Außergewöhnliche der Dreharbeiten zur Schau stellen und ereignisarme Momente eher wegschneiden. Das eigene Miterleben und das gleichzeitige Mitfilmen der Dreharbeiten (sowie das nachträgliche Bearbeiten der Aufnahmen) sind hier kaum voneinander zu trennen, wie es etwa auch für die hochgradig mediatisierte »Ereignissphäre« eines Sportevents, eines Festivals oder eines Konzerts beobachtet werden kann (Hammelburg 2021).

Viertens versehen viele Macher*innen ihre Videos mit genauen Orts- und Datumsangaben, als würden sie die Metadaten beim Upload gleich mit in den Videotitel setzen. Solche Zeitstempel verorten die Produktion in einem realen geografischen Raum und markieren einen definitiven Zeitpunkt. Außerdem betonen sie den Gestus des ›Tatsäch-

lich-dabei-gewesen-Seins« ihrer Urheber*innen. Andere User*innen nutzen die Kommentarfunktion unter den geposteten Videos, um sich anhand der Orts- und Zeitangaben im Videotitel in ein Verhältnis zur Produktion zu setzen, auch wenn sie nicht selbst vor Ort waren. Im Falle von DUNKIRK geben sich einige Kommentator*innen z.B. als (ehemalige) Einwohner*innen der englischen Küstenstädte aus, in denen die Dreharbeiten stattfanden. Genaue Orts- und Zeitangaben erleichtern es außerdem, ähnliche Videos zur selben Produktion zu recherchieren. Hills (2015, S. 172) erkennt hier einen typischen Oszillationseffekt, wie er von Jay David Bolter und Richard Grusin als »Remediatisierung« (2000) konzipiert wurde. Einerseits, so Hill, betonen Set-Berichte (oder Fotos und Videos) die Unmittelbarkeit des Miterlebens einer laufenden Film- oder Serienproduktion. Andererseits unterstreicht das massenhafte Auftauchen der Berichte und Bilder im Internet, dass diese Unmittelbarkeit selbst hochgradig mediatisiert ist. Die Videos der Dreharbeiten weisen auf diese Weise immer über sich selbst hinaus: auf andere Videos derselben Dreharbeiten, die auf denselben Plattformen zirkulieren. Dieses Übersich-Hinausweisen ist, nach Hochman (2014, S. 5), für Social-Media-Bilder insgesamt charakteristisch. Es macht hier noch einmal darauf aufmerksam, dass es nicht das eine, privilegierte Onlinevideo der Dreharbeiten gibt. Die Onlinevideos der DUNKIRK-Dreharbeiten entfalten ihre Relevanz und Reichweite erst als Menge von Videos, die inhaltlich und plattformlogistisch miteinander verknüpft sind.

Fünftens handelt es sich bei den Videos zwar um Uploads von Personen ohne direkte Anbindung an die Unternehmen, die die mitgefilmte Produktion verantworten. Doch die Videos und ihre Macher*innen positionieren sich nicht notwendigerweise oppositionell, weder zum entstehenden Film noch zu den üblichen Making-of-Formaten, mit denen der Film offiziell beworben werden würde. De facto werden die Onlinevideos oft mit einem ähnlichen Begriffsapparat umgeben wie ihre autorisierten Pendanten (»behind the scenes«, »revealed«). Die Videos lehnen sich dadurch an etablierte Making-of-Diskurse an. Ähnliches geschieht innerhalb der Videos. Im Fall der DUNKIRK-Dreharbeiten geben die Macher*innen der Onlinevideos in Texteinblendungen zu Protokoll, die Produktion von DUNKIRK wäre sehr aufwendig und die Drehtage wären sehr lang, aber das Zuschauen hätte auch großen Spaß gemacht.⁵⁰ Ein Vlogger aus Marseille ließ sich sogar mit der Kamera bei seinem Versuch begleiten, Komparse bei Nolans Film zu werden. Er verkörpert damit paradigmatisch das Begehren eines Fans, sich selbst in die laufende Produktion einzuschreiben und Teil der Produktion zu werden. Der Vlogger wechselt in seinem Video aus der Position des Beobachters hinter der Absperrung in die des Komparsen, der nun selbst mitmachen kann und sich dabei, wie er stolz verkündet, seinem Vorbild Christopher Nolan bis auf einen Meter nähern konnte.⁵¹ Solche Videos werden von Rechteinhabern der entstehenden Filme (bei DUNKIRK: Warner Bros.) in einem bestimmten Umfang toleriert: Wenn Fans mit Videos positiv über die Dreharbeiten berichten, betreiben sie kostenlose Werbung für den Film. Fan-Engagement ist Arbeit, welche die beteiligten Unternehmen nicht entlohnen müssen (De Kosnik 2013).

50 Zum Verhältnis speziell dieser Videos zu den autoritativen Making-of-Diskursen im Umfeld von Dunkirk siehe Hasebrink/Linseisen (2020).

51 Siehe J'AI TOURNÉ POUR CHRISTOPHER NOLAN DANS DUNKERQUE (2016, o. A.).

Die fünfbeschriebenen Merkmale – Blickachsen wie in der Paparazzi-Fotografie, visuelle Egalisierung des Produktionsstabs, Dreharbeiten als öffentliches Spektakel, Gestus des Dabei-gewesen-seins durch Orts- und Zeitangaben, Anknüpfung an Marketingdiskurse – strukturieren zahllose Onlinevideos, die ich als wichtigen Teil der Making-of-Kultur auf Social-Media-Plattformen verstehen möchte. Die Onlinevideos vermitteln das Erlebnis von momentan stattfindenden Dreharbeiten für andere Plattform-User*innen. Sie mediatisieren ein Gefühl, selbst und ›live‹ vor Ort gewesen zu sein.

Die Videos von Dreharbeiten entstehen dabei in einem größeren medialen Kontext, in dem filmische Aufzeichnungen, kinematografische Rezeptionsdispositive und live stattfindende Performances stark aneinander angenähert werden. Ein wichtiger Strang dieses Phänomens sind Performance-Praktiken, die Holly Willis als »live cinema« (2016, S. 67–87) diskutiert. Sie untersucht künstlerische Präsentationen von bewegten Bildern, die erst im Moment ihrer Vorführung als Bilder ›fertiggestellt‹ werden, und dabei häufig, so Willis, auf ihre apparative Hervorbringung aufmerksam machen. Eine andere Variante dieses Phänomens wäre das, was Atkinson als »simulacinema« (2018b) bezeichnet: ein »cinematic spectacle«, das mit seinem jeweiligen Produktionsraum zusammenfällt. Atkinson argumentiert, dass in solchen Fällen die räumliche und zeitliche Trennung zwischen Produktion und Rezeption ausgehebelt wird: »The making and reception of a film tend to be chronologically displaced moments – but within simulacinematic phenomena, by contrast, the two moments are folded together into simultaneous experiences in which the two temporalities converge in an experiential modality« (ebd., S. 192). Die mitgefilmten DUNKIRK-Dreharbeiten wären für Atkinson deshalb ein prägnantes Beispiel für ein »prochronistic simulacinema«: »Audience members are present at the time of the spectacle whilst are also witness to the point of its capture« (ebd., S. 193). Das eigene Smartphone wird hier zum Bildschirm, der die entstehende Filmszene »prä-mediatisiert«. Smartphone-Nutzer*innen können eine spektakuläre Inszenierung bereits im Moment ihrer technischen Umsetzung und Aufzeichnung erleben (ebd., S. 194).

Was bei den DUNKIRK-Dreharbeiten simuliert wird, ist allerdings, im Unterschied zu Atkinsons eigenen Beispielen, nicht so sehr die Produktion des Films. Ein Moment der Simulation steckt eher in den »prä-mediatisierten« Filmszenen, die Fans und Schaulustige mit ihren Smartphones mitfilmen. Durch sie gelangt eine verstreute, fragmentierte Vorab-Version von DUNKIRK ins Internet, die nur wenig über die Plotkonstruktion oder die Hauptfiguren verrät, dafür aber allerlei profilmische Überschüsse enthält. Videos und Setberichte von Fans dokumentieren immer auch Abläufe, Dinge, Menschen, Orte oder sogar ganze Spielszenen, die nicht in den entstehenden Film einwandern (Hills 2015, S. 179).

Lässt sich aus diesen kleinen dokumentarischen Ansichten der Dreharbeiten eines hochbudgetierten Hollywoodfilms auch eine kritische Perspektive auf die Produktionsrealität einer zeitgenössischen Blockbuster-Produktion entwickeln? Diese Frage motiviert eine »Desktop Documentary«, die das Phänomen der Onlinevideos zu Dreharbeiten aus einer Beobachtungsposition zweiter Ordnung in den Blick nimmt. Kevin B. Lees TRANSFORMERS: THE PREMAKE (2014) bedient sich großzügig an dem Videomaterial, das zu den Dreharbeiten von TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION (2014, Michael Bay; Teil 4 des TRANSFORMERS-Franchise) auf YouTube zirkulierte. Lee verfrachtet diese Videos auf seinen Desktop und ordnet sie so an, dass sich essayistische Argumentationslinien im

Material ergeben. Ich möchte den Verbindungen zwischen den Onlinevideos von laufenden Dreharbeiten und der Ästhetik dieses Desktop-Films als Abschluss dieses Kapitels weiter nachgehen, weil Lees Arbeit die Frage aufwirft, inwiefern die massiv mediatisierte Produktion überhaupt noch als Herstellungsvorgang in einem ›Außen‹ beschreibbar und dokumentierbar ist.

Das Außen der Desktop Documentary

Desktop-Filme, so definiert es Distelmeyer, sind filmische Inszenierungen, »deren Spielraum aus dem *graphical user interface* eines Personal Computers besteht« (2019, S. 201). Das bewegte Bild entspricht einer Desktop-Ansicht, einem Browser-Fenster oder einem Computerprogramm. Desktop-Filme zeigen Aktivitäten, die auf diesen grafischen Bedienoberflächen in Echtzeit ablaufen. Auffällig ist, dass auf den Desktops in vielen Desktop-Filmen weitere Videos zu sehen sind. Darin liegt gewissermaßen die postkinematografische Ironie der Gattung: Die Desktops führen keine genuin digitalen Prozesse vor, sondern remediatisieren in erster Linie filmische Bewegtbilder. Es werden Videos abgespielt, Liveübertragungen angesehen, Videocall-Fenster geöffnet usw.

Lees *TRANSFORMERS: THE PREMAKE* gilt heute, wie Elena Meilicke (2021, S. 45–46) schreibt, als Begründer und archetypischer Vertreter einer dokumentarischen Variante des Desktop-Films. Elisa Linseisen (2020, S. 345–346) liefert eine minutiöse Beschreibung des unscheinbaren Auftaktes, mit dem Lees Desktop Documentary beginnt: *TRANSFORMERS: THE PREMAKE* zeigt zunächst ein bildfüllendes Eingabefeld von Apples Text-Editor. Der Filmtitel wird eingetippt, einzelne Buchstaben werden dabei durch Sonderzeichen (ein \$ für ein s) ersetzt. Anschließend wird das TextEdit-Fenster geschlossen. Der Desktop ist zunächst noch leer – mit Ausnahme des Hintergrundbildes: ein drachenähnlicher »Dinobot« aus einer *TRANSFORMERS*-Cartoonserie. Der Cursor fährt in die rechte Programmleiste zum Icon von Google Chrome, öffnet den Browser und ruft die Website YouTube auf. Der Browser wird in zwei Fenster geteilt. In einem Fenster wird der Super-Bowl-Trailer von *TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION* 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