

Bilder zerlegen

Eine Performance von Filmproduktion war in den bisherigen Beispielen vor allem dort zu beobachten, wo Menschen an Filmsets mit unterschiedlichem Equipment hantieren. Ihre Arbeit wird in kurzen, verdichteten Online-Making-ofs festgehalten, die einzelne Handlungsabläufe in den Mittelpunkt stellen, nicht zwingend auch das hergestellte, filmische Bewegtbild. Online-Making-ofs präsentieren aber nicht nur Aktivitäten an profilmischen Sets. Auf Social-Media-Plattformen finden sich auch eine ganze Reihe von Making-ofs zu einer Art des Filmemachens, das überhaupt nicht mehr in einem physischen Raum stattfindet. Solche Varianten möchte ich nun eingehender analysieren – zum einen, weil sie Filmproduktion wieder als eine Performance ins Bild setzen, zum anderen, weil sie dabei eine Form des hors-cadre mobilisieren, die nicht mehr mit einem profilmischen Filmset identifiziert werden kann.

Ein zentrales Beispiel für Online-Making-ofs mit dokumentarischen Bildern jenseits eines Filmsets sind ›VFX-Breakdowns‹. Dabei handelt es sich um Videos, die die Zusammensetzung computergenerierter visueller Effekte (VFX) dokumentieren. Häufig werden sie als *showreel* konzipiert, um die Leistung eines Postproduktionsunternehmens bei der Umsetzung komplexer VFX-Einstellungen und -Szenen auszustellen. Mit VFX-Breakdowns können diese Firmen Autorschaft über bestimmte Partien eines Films für sich reklamieren (Caldwell 2023, S. 244–246).

Was in VFX-Breakdowns konkret zu sehen ist, lässt sich mit Sarah Atkinson als »dynamically de-compositing composite« (2018a, S. 151) bezeichnen: Eine fertige Filmszene wird schrittweise in einzelne Bildschichten zerlegt, die individuell (nach-)bearbeitet wurden – sozusagen ein »reverse-engineering of special-effects processes« (ebd.). Möglich ist auch der umgekehrte Vorgang: Eine Szene oder Einstellung wird schrittweise aus mehreren separaten Bildschichten aufgebaut, bis am Ende die finale Fassung zu sehen ist. Nick Jones (2023, S. 46) stellt fest, dass VFX-Breakdowns in der Regel auf Talking-Head-Interviews, Voice-over oder herkömmliche Behind-the-Scenes-Darstellungen verzichten, sondern ausschließlich aus unterschiedlichen Bearbeitungsstufen des Bildmaterials bestehen, das für bestimmte Szenen oder Einstellungen eines Films digital (post-)produziert wurde. Diese Szenen stehen allerdings nicht unverbunden nebeneinander. Ronja Trischler (2022, S. 69) weist darauf hin, dass sie in der Regel sinnhaft aufeinanderfolgen und durch Filmmusik und Sound Design ansprechend aufbereitet werden.

Ein typisches Beispiel für VFX-Breakdowns stammt vom britischen Unternehmen Framestore. Das zehnminütige Video, veröffentlicht auf der Unternehmenshomepage und auf YouTube, enthält VFX-Szenen zum Film *BLADE RUNNER 2049* (2018, Denis Villeneuve). Es beginnt mit der Detailaufnahme eines geöffneten menschlichen Auges – ein Schlüsselbild des Films mit hohem Wiedererkennungswert –, dann folgt eine Serie von Panoramaeinstellungen gigantischer Getreidefarmen, unmittelbar aus dem Film übernommen und mit Musik aus dem Film unterlegt. Die eigentliche Zerlegung der Effekteinstellungen beginnt mit einer Wischblende. Über eine Flugaufnahme der Getreidefelder wird langsam eine bearbeitete Fassung derselben Einstellung mit digital hinzugefügtem Dunst gezogen. Anschließend sinken kleine Gebäude, Wege, Hügelketten und winzige blinkende Lichter vom Himmel herab in die Szenerie oder sprießen in ähnlicher Geschwindigkeit aus dem Boden empor. Diese Bildobjekte müssen nicht unbedingt

computergeneriert sein; teilweise scheinen auch Teilstücke aus herkömmlichen Fotografien verwendet worden zu sein.³¹ Nachfolgende Einstellungen werden teilweise kurz gestoppt, um weitere Lagen aus Nebelatmosphären über die Aufnahmen zu ziehen und so für eine ästhetische Vereinheitlichung der einzelnen Bildschichten (Landschaft, Himmel, kleinere Objekte etc.) zu sorgen.³²

Nach dem Wischblendenprinzip werden in den folgenden Einstellungen des VFX-Breakdowns auch die Greenscreens in den Kameraaufnahmen vom Set durch computergenerierte Hintergründe ersetzt, während die Einstellungen in Echtzeit ablaufen. Komplexer wird die Zerlegung bei einer längeren *BLADE-RUNNER-2049*-Szene, in der die von Ryan Gosling gespielte Figur K. mit ihrem Gleiter über einer Mülldeponie abstürzt. Die Szene läuft im VFX-Breakdown erst ohne Unterbrechung in voller Länge als Filmausschnitt, bevor der VFX-Breakdown an den Anfang der Szene zurückspringt und sie schrittweise in unterschiedliche Bearbeitungsstadien auflöst. Besonderes Augenmerk wird hier auf die Zusammensetzung des filmischen Raums gelegt. Die Topografie der Müllkippe wird mehrmals mit einer virtuellen Kamera durchflogen, währenddessen werden verschiedene Konstruktionsstadien der Umgebung – Modellierung, Texturierung, virtuelle Ausleuchtung etc. – ineinander überblendet (Abb. 30–33). Beim Flug der virtuellen Kamera handelt es sich nicht um eine Kamerabewegung aus dem Film, sondern um ein eigens für den VFX-Breakdown produziertes Bewegtbild. Dafür wurde in der verwendeten Software eine neue Kamerabewegung durch die digital gestaltete Umgebung programmiert und als Videodatei exportiert. Das, was hier als Bild im Aufbaustadium zu sehen ist, geht also auf Software zurück, entspricht aber keiner direkten Bildschirmaufzeichnung. Üblicherweise würde die Modellierung dieser Umgebung als *wire frame*, also als ein virtuelles Drahtgitter (Flückiger 2008, S. 56–62), im Produktionsprozess auch nicht als Video ausgespielt (geschweige denn neontürkis eingefärbt).

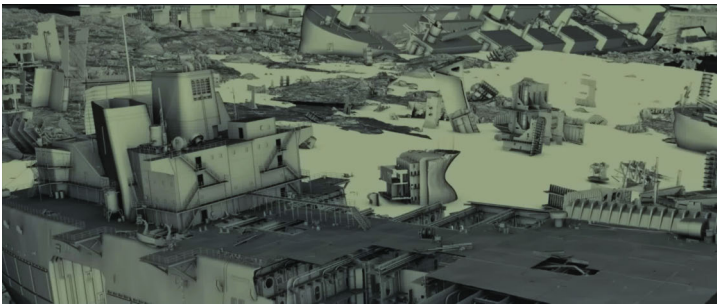
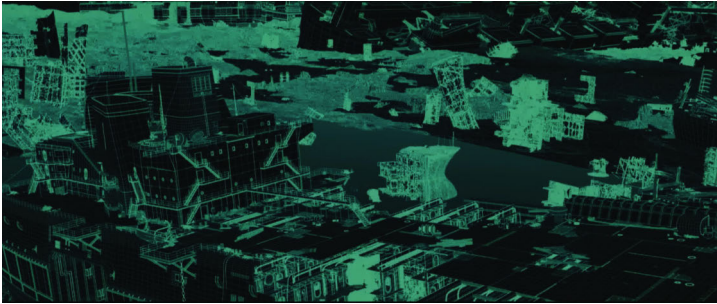
Ein VFX-Breakdown macht deutlich, dass Filmbilder, die für Normalzuschauer*innen wie nahtlose, fotografische Aufnahmen aussehen, nicht als physisches Artefakt existieren – jedenfalls nicht als physische Kameraaufnahme, die sich eins zu eins in ein filmisches Bewegtbild auf einer Leinwand oder einem Bildschirm übersetzt. Es gibt hier kein geschlossenes, konsistentes Ausgangsbild, sondern nur eine Reihe von digitalen Bearbeitungsebenen, die nacheinander wie komplexe »Diagramme« (Jones 2023, S. 46) betrachtet werden können und die, so müssen es die Zuschauer*innen glauben, übereinandergelegt eine fertige Einstellung ergeben. Während sich klassische *Behind-the-Scenes*-Aufnahmen durch Momente des Zurückweichens oder Herauszoomens auszeichnen, um das Produktionsgeschehen rund um die kadrierte Einstellung ins Bild zu holen, handelt es sich bei den Bewegungen eines VFX-Breakdowns eher um ein Eintauchen, ein Hineinzoomen in die unterschiedlichen Schichten des digitalen Bewegtbildes (ebd., S. 47). Damit betrachtet ein VFX-Breakdown das Filmbild sozusagen wie eine Zwiebel,

31 Für die Verwendung von digitalen Fotos in VFX-Einstellungen siehe Manovich (2006). Für erläuternde Hinweise zum VFX-Breakdown aus Sicht eines Praktikers danke ich Christian Mono.

32 Zu Verfahren ästhetischer Angleichung zwischen einzelnen Bildebenen siehe, am Beispiel von digitalen Farbkorrekturen, Lichtanpassungen und fotografischen Oberflächentexturen, Cubitt (2014b, S. 199–202).

deren individuelle Schalen Schicht für Schicht »abgepellt« werden können. Die Schichten statten das Bild mit einem Unterbau und einer eigenen, virtuellen Tiefe aus. Mit Hito Steyerl ließe sich davon sprechen, dass diese Schichten den Bildern einen »Körper« (2019, S. 199) mit eigener Tiefenausdehnung verleihen. Eine Ebene wie die Wire-frame-Modellierung würde, folgt man dieser Metaphorik, demnach eine Art »Skelett« (ebd.) des Bildes konstituieren.

Abb. 30-33: Bearbeitungsstadien eines verschrotteten Frachtschiffs im VFX-Breakdown zu BLADE RUNNER 2049. Oben das eingefärbte Wire-frame-Modell, auf der Folgeseite die fertige Einstellung im Film.





Quelle: BLADE RUNNER 2049 | VFX BREAKDOWN | FRAMESTORE, YouTube, Stills.

Ein VFX-Breakdown macht auf diese Weise Prinzipien der digitalen Zusammensetzung und Gestaltung anschaulich. Ähnlich, wie es Steyerl bei digital erstellten 3D-Bildern und 3D-Drucken beobachtet, gibt es dabei kein »off screen, no apparent exclusion from this field« (ebd., S. 202) – mit Ausnahme des technischen »apparatus« (ebd.), der dieses Bild erzeugt. Technische Hervorbringung ist nicht in einem Off der Kadrierung situiert, verbleibt jedoch weiterhin außerhalb der digital zusammengesetzten, einzelnen Frames.

Bei näherem Hinsehen ist das genaue technische Zustandekommen des Bildes jedoch bei weitem nicht das Einzige, was ein VFX-Breakdown nicht zeigt. Was in der Vorführung visueller Effekte erstens auffallend fehlt, sind die Tests, Fehlversuche und verworfenen Alternativen, die zur Gestaltung solcher Einstellungen unweigerlich dazugehören (Trischler 2022, S. 133–182). In den VFX-Breakdowns fügen sich einzelne Bildbestandteile mühelos und passgenau zusammen. Alle Bausteine sitzen auf Anhieb an der richtigen Stelle. Häufig sind sie schon fertig modelliert, texturiert und ausgeleuchtet. Der VFX-Breakdown geht also nur einige, nicht alle Bearbeitungsschritte einer Filmeinstellung durch. Die eigentliche Erstellung und Bearbeitung der Bildobjekte wird nicht mit abgebildet.

Ebenfalls gänzlich abwesend sind zweitens die realen Personen, die die unterschiedlichen VFX-Ebenen erstellt und bearbeitet haben. In DVD- oder Blu-ray-Bonusmaterialien, wo teilweise schon ähnliche Making-of-Videos zu visuellen Effekten enthalten waren, wurde auf die reale menschliche Arbeitsleistung meistens noch in Interviews oder in einem gesprochenen Off-Kommentar hingewiesen. Das ist im VFX-Breakdown zu BLADE RUNNER 2049 nicht mehr der Fall. Jones (2023, S. 46–47) wirft diesem Genre des Online-Making-of deshalb vor, dass es die tatsächlich (am Computer) geleistete Gestaltungsarbeit unsichtbar macht, indem es Herstellungsprozesse als Vorgänge ohne sichtbares menschliches Zutun in Szene setzt. Insbesondere bleibt unkommentiert, dass einzelne Arbeitsschritte mutmaßlich an Subunternehmen in Ländern mit niedrigeren Lohnkosten ausgelagert wurden. Die visuellen Effekte für BLADE RUNNER 2049 wurden, so kann angenommen werden, mitnichten nur am Framestore-Hauptsitz in London produziert.³³

33 Zum globalen Workflow heutiger Visual-Effects-Arbeit siehe Chung (2017, S. 24–28).

Drittens sind die digitalen Rechenoperationen abwesend, die überhaupt erst dafür sorgen, dass aus individuell bearbeiteten Einzelobjekten und -ebenen ein sichtbares Bewegtbild entsteht. Steyerls »apparatus«-Begriff deutet es bereits an: VFX-Breakdowns zeigen keine digitalen Codes, sondern eine Ebene der Daten, die bereits für menschliche Betrachter*innen ästhetisch aufbereitet wurde. Im technischen Sinne sind diese Daten eigentlich nur gespeicherte Computerinformationen, die algorithmisch prozessiert werden. Für VFX-Artists werden die Daten bereits als dinghafte Objekte repräsentiert, mit denen sie in ihrer Software arbeiten können. VFX-Artists interagieren mit grafisch visualisierten, »digitalen Objekten« (Hui 2013, S. 103–104), so wie andere Computernutzer*innen Texte in Software schreiben oder Bilder in Software bearbeiten. Die zugrundeliegenden Rechenoperationen werden in der VFX-Software nicht visualisiert, auch nicht im VFX-Breakdown, der unmittelbar an die sinnliche »Außenseite« der Daten« (Rothhöler 2018, S. 14) in der jeweiligen Software anknüpft.

Viertens machen VFX-Breakdowns schlussendlich auch nicht transparent, wie die individuell bearbeiteten Bestandteile, die im VFX-Breakdown ineinandergleiten oder auseinanderfallen, über digitale Infrastrukturen zwischen den realen Produktionsstätten der Szenen hin- und hergeschickt wurden. Denkbar ist zum Beispiel, dass ein indisches Subunternehmen die Greenscreen-Hintergründe, die im VFX-Breakdown so elegant aus dem Bild gewischt werden, in mühevoller Kleinarbeit aus den *live-action plates* entfernt hat, um Platz für computergenerierte Hintergründe zu schaffen, die dann wiederum in England erstellt wurden. Welche Umwandlungen die entsprechenden Dateien auf ihren Routen zwischen England und Indien durchlaufen haben, in welcher Form sie verschickt wurden, oder welche Bildbestandteile zwischendurch bereits als Videodateien ausgespielt wurden, um sie besser weiterverarbeiten zu können – all das spielt im VFX-Breakdown keine Rolle.

Was ein VFX-Breakdown dagegen vor allem betont, sind geschmeidige Vorgänge des Zusammenfügens von oftmals schon fertig produzierten Teilstücken des Bildes. Ein VFX-Breakdown suggeriert kontrollierte und kalkulierte Arbeitsprozesse. Eine laufende Einstellung kann jederzeit gestoppt, ihre einzelnen Ebenen können jederzeit entblättert werden, um darunterliegende Bearbeitungsebenen freizulegen.

Ansichten von Wire-frame-Modellen oder von *grids*, also von Gitternetzen, die eine topografische Oberfläche modellieren, verweisen dabei zum einen auf die Idee eines »hylomorphen Machens«, die ich bereits bei den Pre-Production-Darstellungen in DVD-Making-ofs diskutiert habe. »Hylomorph« (nach Tim Ingold) ist dieses Filmemachen, weil der Herstellungsprozess einem genau vorgezeichneten Entwurfsplan folgt. Deshalb fußen VFX-Breakdowns auch auf einem extremen »Allographismus«, wie David N. Rodowick in Anlehnung an Nelson Goodman sagen würde. Allographisch sind nach Goodman alle Kunstgattungen, in denen ein Werk in einer Notation festgehalten werden kann, um es anschließend immer wieder aufzuführen. Das gilt, nach Rodowick, (2007, S. 16) auch für digitalen Bewegtbilder. Ein VFX-Breakdown macht auf diese Notationen als planerische Vorstufe, Unterstruktur oder »Skelett« (Steyerl) des Bildes aufmerksam. Das Filmbild wird mithilfe von Software als Komposit aus unterschiedlichen digitalen Objekten entworfen; sein Aussehen resultiert am Ende aus der algorithmischen Ausführung eines pedantisch festgelegten Codes. Die Vorstufe der Notation ist hier aber selbst schon

Repräsentation: Ein Wire-frame-Modell wird von einem VFX-Artist in seiner Software bereits als visualisiertes Objekt entworfen, nicht als digitaler Code programmiert.

Zum anderen können VFX-Breakdowns als Beispiel eines postkinematografischen Phänomens verstanden werden, das Leon Gurevitch als *cinema designed* bezeichnet: »the move to center stage of design as simultaneously a concept, a structuring principle, and even a rhetoric of the contemporary (post)cinematic image« (2016, S. 287). *Cinema designed* sind für Gurevitch verschiedene Szenenbeispiele aus aktuellen Franchisefilmen, in denen er eine innige Verschränkung von Produktwerbung, Ingenieurswissenschaften, Industriedesign und digitalen visuellen Effekten beobachtet. Ihr Kristallisationspunkt sind wiederum bestimmte Software-Programme: sogenannte »Computer-aided design«, kurz CAD-Anwendungen.

Gurevitch beobachtet, dass die digitalen Werkzeuge, die in der Industrie heute zur Produktplanung und -herstellung eingesetzt werden, kaum noch von den digitalen Werkzeugen zur Planung und Herstellung von Filmen zu unterscheiden sind. Mit derselben Software können Automobilprototypen entworfen werden, aber genauso gut auch Bildobjekte, aus denen filmische Einstellungen digital zusammengebaut werden können. Deshalb ist das Making-of für Gurevitch ebenfalls ein zentrales Beispiel für ein zeitgenössisches *designed cinema*. Er versteht es als Bühne, auf der softwaregestützte Design- und Fabrikationsprozesse immer wieder spektakulär in Szene gesetzt werden:

Crucial to the Hollywood blockbuster today (and for some time now) are the constant cycle of post-release »making of« videos in which the rhetoric of the designed cinema image is rehearsed over and over. [...] These videos are explicit in demonstrating to the spectator that the objects on screen are calculated, simulated, and constructed like any other product-designed object. Here, in the same way as a new Apple product is obsessively fetishized in each new advertisement eroticizing each layer of the industrial object, VFX »making of« videos likewise strip down and rebuild the layers of the special effects movie for spectators to witness the depth and detail of design work invested in each cinematic image [...]. (Ebd. S. 291–292)

Bewegungsabläufe des »strip down« und des »rebuild« von einzelnen Bildebenen sind genau das, woraus ein VFX-Breakdown typischerweise besteht. Vor diesem Hintergrund ist gerade das Fehlen von direkten Darstellungen menschlicher Arbeitstätigkeit für den – nach Gurevitch – geradezu fetischisierten, erotischen Fabrikationsvorgang von entscheidender Bedeutung. Der Fabrikationsprozess ist in den VFX-Breakdowns deshalb so spektakulär, weil hier *keine* dokumentarischen Aufnahmen von klickenden VFX-Artists vor ihren Computerbildschirmen zu sehen sind. Die Rhetorik des VFX-Breakdowns basiert darauf, dass die Filmbilder jederzeit angehalten, zerlegt und wieder zusammengebaut werden können, ohne dass erkennbar wird, wer die entsprechenden Abläufe steuert. Die einzelnen Bildobjekte scheinen sich quasi von selbst zusammenzufügen – eine Art der Darstellung, die passend scheint für eine Zeit, in der vernetzte Dinge verschiedene Tätigkeiten scheinbar selbstständig und »wie durch Zauberhand« verrichten, weil Steuerungs- und Kontrollprozesse für menschliche Beobachter*innen weitgehend verborgen sind (Sprenger 2016). Wenn hier überhaupt noch irgendeine Instanz auszumachen ist, die für die Herstellungsprozesse im Bild verantwortlich ist,

dann ist es die digitale Software, die selbst Filmproduktion performt – was sie im technischen Sinne ja auch tut, wenn sie Programmbefehle in ein Video übersetzt (Leeker 2016).

»Movies,« schreibt Garrett Stewart am Beispiel der Verwüstungsszenarien gegenwärtiger Blockbusterfilme, »are now *made* on screen, in computer rendering, not just viewed there« (2017, S. 6, Herv. i. O.). Das gilt vor allem für VFX-Einstellungen, wie sie das Breakdown-Video zu *BLADE RUNNER 2049* präsentiert. Das Machen dieser Einstellungen, das auf Bildschirmen und in Software stattfindet, überträgt der VFX-Breakdown, so möchte ich zusammenfassend argumentieren, in eine eigene Produktionsperformance des bewegten Bildes. Ein VFX-Breakdown zeigt Bilder, die sich vor den Augen ihrer Zuschauer*innen wie von selbst zusammensetzen, und manchmal sogar *ex nihilo* entstehen, also ohne irgendeine physische Grundlage, die von einer Filmkamera aufgezeichnet werden könnte.³⁴ Diese Auto-Produktion eines Bewegtbildes im VFX-Breakdown ist eine »transformation in action« (Gurevitch 2016, S. 291). Das Zusammenfügen und Ineinanderschieben, aber auch das Zerfallen und Auseinanderziehen fertiger Einstellung wird jeweils als ein dynamischer Prozess inszeniert. Eine hinzugefügte, neue Bildebene ploppt nicht einfach aus dem Nichts im Bild auf, sondern kommt ins Bild »gefliegen« oder wird mithilfe von Wischblenden als neue Schicht über bereits bestehende Bildebenen gezogen. Diese Bewegungen vermitteln digitale Filmproduktion als ein dynamisches, als ein sich momentan vollziehendes Geschehen.

Neben VFX-Breakdowns kursieren im Internet noch andere Bilder von digitaler (Post-)Produktion. Sie zeigen Herstellungsvorgänge, die ebenfalls nicht an einem physischen Filmset stattfinden, aber, im Unterschied zu VFX-Breakdowns, wieder stärker auf menschliche Akteur*innen hinweisen. Besonders weit verbreitet sind Darstellungen sogenannter »Editing Timelines« oder »Edit Timelines«, also des horizontalen Zeitstrahls in einer Schnittsoftware, in dem einzelne Video- und Tondateien nach einem Baukastenprinzip zu bestimmten Montagestrukturen angeordnet werden können. Das Ergebnis erinnert an eine musikalische Partitur mit übereinander angeordneten Stimmen, oder auch, für Manovich (2002, S. 155–156), an eine bunte Mauer aus Ziegelsteinen (Abb. 34).

Viele dieser Schnittsoftwarebilder sind statische Screenshots. Einige, meist zu unbekannten Filmen oder Videoprojekten, treten auch als bewegte Bildschirmaufzeichnungen auf. Obwohl bezweifelt werden kann, dass die oft hochkomplexen Bilder von Timelines tatsächliche Arbeitsansichten sind,³⁵ fordern sie die Betrachter*innen auf, sie als fotografische Dokumente von Filmproduktionsarbeit (hier: an einem Schnittplatz) zu

34 Das gilt in erster Linie für die entworfenen Bildwelten. VFX-Arbeit als solche hat, natürlich, physische Grundlagen. Sie benötigt Rohstoffe und materielle Infrastrukturen, um überhaupt stattfinden können. Zur physischen Basis digitaler Bildprozesse als »digitaler Materialität« siehe Rothhöler (2018, S. 34–35).

35 Viele Edit Timelines versuchen, den gesamten Film als extrem gestauchten Schnittsoftware-Zeitstrahl darzustellen. In der Praxis werden Filme eher in kleineren Portionen geschnitten, denn die Arbeit in einer einzigen Timeline würde zu viele Rechenkapazitäten erfordern (für diesen Hinweis danke ich Christian Mono). Deshalb sollen einige Darstellungen von Edit Timelines zu bekannten Filmen offenbar vor allem technische Überlegenheit demonstrieren. Nicht wenige dieser Bilder gehen auf Uploads in den offiziellen Social-Media-Kanälen des Videoschnittsoftware-Entwicklers Avid zurück.

lesen. Screenshots, so schreibt Paul Frosh (2019, S. 66–69), fixieren einen Rechnervorgang und reklamieren durch diese Stillstellung dokumentarische Evidenz. Anders als die weitgehend unpersönlichen VFX-Breakdowns treten Timelines dabei als stark personalisierte Arbeitsansichten auf. Wenn auf Plattformen wie Twitter oder Instagram Screenshots von Edit Timelines gepostet werden, wird in der Regel der Name der Editorin genannt. Ein Moment der Personalisierung steckt aber auch im Screenshot selbst. Frosh schreibt: »the screenshot is an image of the state of the device as it presents itself for viewing and interaction with a user« (ebd., S. 78, Herv. i. O.). Wenn sie Bilder einer Timeline betrachten, blicken Plattform-User*innen also aus der Perspektive der Editorin an ihrem Schnittplatz auf den entstehenden Film – jedenfalls suggerieren das die Bilder.

Abb. 34: Edit Timeline, geteilt von der Editorin Kate Sanford via Twitter.



Quelle: Twitter, Screenshot.

Im weiteren Verlauf des Kapitels möchte ich diesen Impuls der Edit Timelines aufnehmen. Die folgenden Fallbeispiele konzentrieren sich auf Formen einer personalisierten Filmarbeit, bzw. einer personalisierten Dokumentation von Filmarbeit. Für die Verbreitung entsprechender Videos sind Social-Media-Plattformen wie Instagram, Twitter oder TikTok zentral. Was in diesen Making-ofs jedoch weiterhin erhalten bleibt, ist die starke Ausrichtung auf eine momentane Produktionsperformance.