

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

zu einer Sukzession von Standbildern werden. Pecho umgibt die radikal abgebremsten Einstellungen mit knappen Texteinblendungen, die darauf hinweisen, dass in den drei Szenen ein Stuntman zu Tode gekommen ist. Seine Bearbeitung des Materials zielt darauf ab, die Performance dieser Stuntmen wieder sichtbar zu machen, obwohl dafür keine zusätzlichen, dokumentarischen Aufnahmen der Dreharbeiten verwendet werden. Pecho ent-diegetisiert die Szenen, indem er sie aus den Filmen heraushebt, ihren Bewegungsfluss nachhaltig stört und keine Filmtitel nennt. Die jeweils gemachten Filme treten, wie in vielen der oben beschriebenen Online-Making-ofs, stark in den Hintergrund. Anstelle von Schauspieler- oder Figurennamen erscheinen nur die Namen der Stuntmen, die den Sturz aus einem Flugzeug, eine Kollision mit einem Zaunpfahl und einen Sprung von einem Getreidesilo nicht überlebt haben.⁵⁹

THREE CASUALTIES kehrt damit das Repräsentationsprinzip von *stunt work* um: Eigentlich handelt es sich um eine »hyper-unsichtbare« Filmarbeit, die gerade dann besonders gelungen ist, wenn das Doubeln im Film nicht auffällt (Banks/Steimer 2015). Wie in vielen Online-Making-ofs geht es also auch in THREE CASUALTIES um eine Produktions-Performance, die von Mitarbeiter*innen der unteren filmindustriellen Hierarchieebenen verrichtet wird, und deren zeitlicher Vollzug nun durch das Making-of besonders betont wird. THREE CASUALTIES insistiert auf einer eigenen Realität der Produktion, die bedeutsam ist, auch wenn sie sich nicht im Film abbildet. Für die Zuschauer*innen der drei Spielfilme ist es erst einmal egal, dass hier ein Stuntman und nicht der eigentliche Schauspieler der Figur aus einem Flugzeug springt, sich von einem galoppierenden Pferd einen Feldweg entlang schleifen lässt oder von einem Silo in die Tiefe stürzt. Für die beteiligten Stuntmen macht es aber, wie THREE CASUALTIES eindrücklich zeigt, einen lebenswichtigen Unterschied.

Produktion liegt in den drei Szenen, die Pecho bearbeitet, nicht außerhalb des Bildes. Sie findet im Bild der laufenden Kamera statt, auch wenn die tödlichen Unfälle, so kann Pechos Videoessay nachweisen, wiederum aus den Filmen herausfallen. Der exakte Moment des Todes findet in allen drei Filmbeispielen nicht on-screen statt.⁶⁰ TRANSFORMERS: THE PREMAKE behandelt zwar keine tödlichen Unfälle am Set, aber auch hier spielen Innen- und Außenverhältnisse der eingefangenen Produktionsarbeit eine wichtige Rolle. Die mitfilmenden Fans und Passant*innen sind jeweils an äußeren Demarkationslinien situiert. Sie sind durch Absperrungen, Blocker und Polizei von einer profilmischen »Innenzone« abgetrennt, in der die eigentliche, autorisierte Herstellung von TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION stattfindet. Interessant an Dreharbeiten, die live mitgefilmt, im Internet verbreitet oder in Videoessays künstlerisch bearbeitet werden, ist deshalb auch der Aspekt der *räumlichen* Ausdehnung von Filmproduktion. Äußere Ränder und Peripherien von Filmproduktion, die in eine allgemeine, gänzlich außerfilmische Realität übergehen, stehen im Zentrum des nächsten Kapitels.

59 Die Szenen stammen aus THE RIGHT STUFF (1983, Philip Kaufman), COMES A HORSEMAN (1978, Alan J. Pakula) und LOVE SERENADE (1996, Shirley Barrett).

60 Siehe dazu auch meine Überlegungen zur dokumentarischen Abbildbarkeit von *about-to-die*-Momenten in Hasebrink (2020, S. 62–66).