

wohl sein »letzter Film« sein werde (TC 00:44:45). Robert Lang (2014, S. 265–266) greift diese Bemerkung auf und weitet sie aus: Mit MAKING OF sei der neue tunesische Film an einem logischen Schlusspunkt angelangt, weil hier deutlich wird, dass die allegorische Kritik an Gesellschaft und Politik in ihrer bisherigen Form ausgedient habe. Ein solcher Abschluss wird indes erst durch das Aufgreifen einer anderen filmischen Form möglich: Wo der Spielfilm an sein Ende kommt, steht das Making-of.

Go, digital, go!

Die Filme, die in diesem Kapitel besprochen wurden, entstanden vor dem Hintergrund einer zeitgenössischen Konjunktur des Making-of. BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON, INCIDENT AT LOCH NESS oder MAKING OF greifen konventionalisierte und bekannte Varianten des Making-of auf, parodieren oder zitieren sie, kombinieren sie mit Momenten der Täuschung und des Fakes. Die besprochenen Filme bleiben allerdings nicht bei Anleihen und Formzitatzen stehen. Sie entwickeln die Form des Making-of maßgeblich weiter, indem sie die Entstehung eines Films anders dokumentieren, als es etwa ein typisches Making-of im Bonusmaterial einer DVD-Edition versuchen würde. Insbesondere verfolgen sie die Idee eines hors-cadre, das als physisches Umfeld von Dreharbeiten gegenüber dem entstehenden Film zunehmende Eigenständigkeit gewinnt. Die hier untersuchten Making-ofs dokumentieren, wie der entstehende Film im hors-cadre behindert, kritisiert oder mit anderen Bildern konfrontiert wird. Im Mockumentary-Szenario von INCIDENT AT LOCH NESS wird das hors-cadre sogar zum Raum, in dem sich ein Scheitern des Referenzfilms beobachten lässt. Das hors-cadre bietet dem Referenzfilm nicht länger ein sicheres Fundament.

Die Vorgänge, die Making-ofs wie BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON, INCIDENT AT LOCH NESS oder MAKING OF jeweils im hors-cadre in Szene setzen, wurden in diesem Kapitel zusammenfassend als Interventionen verstanden. Es handelt sich um Eingriffe und Einmischungen, die unterschiedlich ausfallen können: humoristisch oder ernst, berechtigt oder grotesk überzogen (Produzent Zak Penn), manchmal unsicher und verstockt (Val Lauren) oder wütend und verweigernd (Kate Lyn Sheil). Alle Handlungen zielen dabei auf einen Film ab, der momentan gedreht wird. Deshalb stellen sie kein direktes Gegenteil von Produktion dar. Figuren wie Guy Maddin, Kate Lyn Sheil oder Lotfi Abdeli machen nicht unbedingt *mit*, aber sie machen immer noch *etwas*, und dieses etwas ist nach wie vor auf einen Film bezogen, der sich noch im Entstehungsprozess befindet. In diesem Sinne sind ihre Handlungen »produktiv«, auch wenn sie mit dem entstehenden Film in einen Konflikt geraten.

Es ist bemerkenswert, dass alle Beispiele dieses Kapitels bei einem klassischen profilmischen Raum ansetzen: dem Bereich rund um die filmende Kamera. Mutmaßlich wird ein solcher Raum deshalb so prominent in Szene gesetzt, weil kritische Interventionen hier problemlos als Figurenhandlungen gefilmt werden können. Andere Varianten einer Einmischung in einen entstehenden Film sind durchaus vorstellbar, aber Aktionen an einem Set können leichter von einer Kamera als physische Bewegungen aufgezeichnet werden. Eine Raumkonstruktion wie in MAKING OF funktioniert darüber hinaus nur im Umfeld von realen Dreharbeiten. Wenn eine Filmfigur den Bildausschnitt

verlässt, betritt sie entweder ein diegetisches *hors-champ*, oder, darin liegt die Besonderheit des Films, ein extradiegetisches *hors-cadre* – aber nicht ein Produktionsbüro oder einen Schnittplatz. Zur Besonderheit von *MAKING OF* gehört, dass die Grenzen der Kadrierung für einen Wechsel ontologischer Ebenen genutzt werden können, wobei es gerade nicht zu räumlichen Sprüngen oder tatsächlichen Ortswechseln kommt.

Die Emphase des physischen Raums der Dreharbeiten geht in allen Beispielen mit einer Betonung des digitalen Films einher. Darauf hatte ich unter anderem bei *INCIDENT AT LOCH NESS* hingewiesen. Dort ist es das Making-of, also das digitale Video, das sich den kläglichen Rest des noch analog gedrehten Referenzfilms einverleibt. Auch in *MAKING OF* bestehen die *Behind-the-Scenes*-Einschübe aus niedrig aufgelösten Videobildern. Die drei Macher von *BRING ME THE HEAD OF TIM HORTON* betonen Digitalbildlichkeit ebenfalls, aber vor allem über *glitches* und Filterästhetiken digitaler Bildbearbeitung.

Insgesamt wird der Eindruck von Filmproduktion als Intervention also mit einer besonderen Spielart des digitalen Films verbunden. Interventionen ereignen sich in Bewegtbildern, die den Standard des informationssatten, wohltemperierten, früher fotochemischen und heute hochaufgelösten digitalen Kinofilmbildes bewusst unterschreiten. Es handelt sich um Bewegtbilder, »that lack the quality we are used to finding on a cinematic screen«, wie Casetti (2015, S. 118) zusammenfassend schreibt. Wo andere Formen des Making-of eher ästhetische Anschlüsse an die Bilder ihrer Referenzfilme suchen, geht es hier offenkundig um Abgrenzungen. Dokumentarische Aufnahmen von intervenierenden Produktionsvorgängen sollen gerade nicht so aussehen wie die entstehenden Filme.

Warum aber greifen die besprochenen Making-ofs so deutlich auf digitale Lo-Fi-Ästhetiken zurück? Vermutlich deshalb, weil solchen Filmbildern bereits ein dokumentarisches Moment eingeschrieben ist. Wie bei der Analyse von *MAKING OF* schon kurz erwähnt, beobachtet Casetti bei niedrig aufgelösten, störanfälligen Videobildern einen speziellen dokumentarischen »truth effect« (ebd., S. 121). Er knüpft mit diesem Begriff an Hito Steyerls (2015, S. 7–17) Idee eines gesteigerten Rezeptionsgefühls von Echtheit an, das umso größer wird, je unschärfer und informationsärmer das dokumentarische Bewegtbild ausfällt. Eine medientechnische Variation dieses Arguments entwickelt Antonio Somaini (2021, S. 74–75), wenn er darauf aufmerksam macht, dass unscharfe, fehlerhafte und niedrig aufgelöste Videobilder als Dokumentationen von digitaltechnischer Materialität gelesen werden können. Die Bilder würden in hohem Maße auf ihre eigenen Entstehens- und Verarbeitungskontexte aufmerksam machen, so Somaini, gerade weil sie keine ästhetisch glattegeordneten, gestochen scharfen Bilder sind.

Auf dieses Vermögen rekurren die hier beschriebenen Making-ofs. Sie nehmen ästhetische Unzulänglichkeiten bewusst in Kauf, um damit, in Casettis Worten, den »truth effect« der dargestellten Vorgänge zu erhöhen. Dadurch werden die abweichenden, unbotmäßigen Herstellungsvorgänge sozusagen *als Produktion* validiert. Die niedrig aufgelösten oder bewusst »schlecht« nachbearbeiteten Making-of-Bilder unterstreichen, dass eben auch solche Vorgänge im Raum des *hors-cadre* stattgefunden haben, die nicht dem geplanten Film zuarbeiten, und dass gerade diese Handlungen hier die eigentliche, dokumentierenswerte Produktion darstellen. Gleichzeitig verorten sich die Making-of-Bilder dadurch in einer medientechnischen Wirklichkeit, die von

den Making-of-Macher*innen und den Making-of-Zuschauer*innen gemeinsam geteilt wird – und dies durchaus auch im wörtlichen, technischen Sinne: Die Behind-the-Scenes-Sequenzen in MAKING OF wurden mit handelsüblichen Consumer-Camcordern gedreht, ebenso die finale Rettungsszene von INCIDENT AT LOCH NESS.

Es gibt jedoch einen Aspekt, den die diskutierten Fallbeispiele weitgehend unberücksichtigt lassen. Mit kostengünstigen, digitalen Postproduktionswerkzeugen wird auch ein *nachträglicher* Eingriff in entstehende Filme möglich. Unter Umständen ist eine derartige Intervention selbst ein Hoax – dann nämlich, wenn sie Behind-the-Scenes-Material so umgestaltet, als wären Personen an der Entstehung eines Films beteiligt, die zur Produktion eigentlich keinen Zugang hatten. Der Underground-Filmmacher Damon Packard klinkt sich auf diese Weise in das hors-cadre real existierender Filme ein: in die Produktionsräume von STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE (1999) und STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES (2002, beide George Lucas).

In seinem Film THE UNTITLED STAR WARS MOCKUMENTARY (2003) mischt Packard Interviews, Filmausschnitte und BTS-Aufnahmen neu zusammen, die er aus den offiziellen DVD-Bonusmaterialien extrahieren konnte.⁴⁰ Er kombiniert das erbeutete Material mit selbstgedrehten Videoaufnahmen, neuen Tonspuren und Schnipseln aus anderen Filmen. Daraus entstehen derbe Pointen – in einem Tonstudio wird statt STAR WARS ein Porno nachvertont –, aber auch kleine Parodien typischer Making-of-Diskurse. Dem Schauspieler Christopher Lee werden etwa per Stimmenimitator die Worte in den Mund gelegt, er, der 80-Jährige, habe mithilfe von Verjüngungsspillen noch ganz passable Rückwärtssaltos hinbekommen. Die auffälligsten Umgestaltungen sind aber Packards Videoaufnahmen von sich selbst und einigen Freunden, die er in Szenen aus den STAR-WARS-Making-ofs integriert. Packard und Co. sitzen plötzlich bei Produktionsmeetings mit im Raum, sind an Motion-Capture-Aufzeichnungen oder an Nachvertonungen im Tonstudio beteiligt. In einer Szene skandieren Packard und sein Freund Shawn »CGI rules! Go, digital go!«, umringt von realen VFX-Mitarbeiter*innen bei einer angeblichen »ILM Mantra Ceremony« (TC 00:25:03). In einer anderen Szene treten sie als frustrierte VFX-Artists auf, die George Lucas unverblümt die Meinung sagen, als er mit einer Testanimation der Figur Yoda unzufrieden ist: »What the fuck do you want us to do?« (TC 00:36:55).

THE UNTITLED STAR WARS MOCKUMENTARY reiht noch weitere Sequenzen aneinander, die Lucas' Unvermögen als Regisseur und Drehbuchautor belegen sollen. Daraus entsteht aber keine kohärente Erzählung, wie ein (alternativer) STAR-WARS-Film gemacht wurde. Es bleibt bei den eher disparaten Produktionsmomenten, zusammengehalten durch die Wutanfälle der frustrierten ILM-Mitarbeiter Damon und Shawn, die von Szene zu Szene immer unflätiger ausfallen. Trotz aller polemischen Kritik wird THE UNTITLED STAR WARS MOCKUMENTARY aber durchgängig von einem versteckten Begehren getragen: selbst Teil der Produktion zu werden, auch wenn man nicht direkt an der Herstellung eines Films wie STAR WARS beteiligt ist. Die Verfügbarkeit von Making-of-Materialien macht es möglich, sich mit digitalen Mitteln in die Entstehung eines Films einzuschreiben.

Packard musste sein Werk im Jahr 2003 noch über selbstorganisierte Vorführungen für Freund*innen und Fans aus der Underground-Kunstszene von Los Angeles bekannt-

40 Persönliche Email, 24.08.2022.

machen. Die technischen Hürden für eine Internetauswertung waren zu hoch.⁴¹ THE UNTITLED STAR WARS MOCKUMENTARY bringt gleichwohl verschiedene Aspekte zusammen, die vor allem für Making-of-Formen im Internet charakteristisch werden: die Fokussierung auf einzelne Filmproduktionsmomente ohne größere dramaturgische Einbettung, die Inszenierung von Produktion als momentanen Handlungsvollzug, eine gesteigerte Faszination für beeindruckende filmtechnische Abläufe, und nicht zuletzt die Idee, sich selbst in eine Beziehung zur Produktion zu setzen, diese Produktion quasi ›live‹ mitzuverfolgen. Diese Aspekte des Online-Making-of stehen im Zentrum des folgenden Kapitels.

41 Persönliche Email, 25.08.2022.