

Polyester.«⁵² Die realen, keineswegs nur metaphorischen Rückseiten der Studiokulissen dienen ein weiteres Mal der Markierung händischer, handwerklicher Illusionsarbeit – nach dem Intro folgen Aufnahmen der Studiowerkstätten, an denen immer noch an neuen Dekors und Requisiten gearbeitet wird. Gleichzeitig künden Abfallberge auf dem Studiogelände und rauchende Überreste ehemaliger Kulissenbauten davon, dass diese Studioarbeit bereits in den 1970er-Jahren einem Kino der Vergangenheit angehört.

Postproduktion

Beim Durchgang durch die ersten Jahre des DVD-Making-of-Korpus' wurden bislang drei wiederkehrende Bildregister unterschieden: Filmausschnitte, Interviews und Behind-the-Scenes-Aufnahmen der Dreharbeiten. Im Arrangement dieser drei Register kommt es immer wieder zu charakteristischen Suture-Effekten, wenn aus einem Filmausschnitt in eine BTS-Aufnahme geschnitten wird, die vorgibt, unmittelbar die Dreharbeiten des eben gesehenen Filmausschnitts zu zeigen. Dadurch wird Produktion als eine *Rückseite* des Referenzfilms aufgefasst. Das Making-of suggeriert, jederzeit aus einem laufenden Referenzfilmausschnitt auf die Rückseite seiner Produktion hinüberwechseln zu können.

Die BTS-Aufnahmen entsprechen oft dem unmittelbaren Off-Raum neben oder hinter der Referenzfilmkamera. Die laufende Filmkamera bleibt dadurch ein wichtiges motivisches Gravitationszentrum. Doch es lässt sich beobachten, dass DVD-Making-ofs Produktionsvorgänge verstärkt auch abseits von klassischen Dreharbeiten dokumentieren. Diese Ausweitung findet im Kontext einer immer stärkeren Digitalisierung von Filmproduktion statt, die in den späten 1990er-Jahren einsetzt. Dabei entstehen neue Arbeitsfelder, während einige Arbeitsschritte, die vormals eng mit physischen Dreharbeiten verknüpft waren, nun in die Postproduktion verschoben werden.⁵³ Diese Entwicklung lässt sich auch an DVD-Making-ofs ablesen, die in ihren Versuchen, die neuen Arbeitsbereiche in den Blick zu bekommen, substantiell das vergrößern, was im hors-cadre ›Produktion‹ genannt werden kann.

Um 2000 bemühen sich einige DVD-Making-ofs, verschiedene technische Neuerungen didaktisch aufzubereiten. In *PAINTING WITH PIXELS* zu *O BROTHER, WHERE ART THOU?* (2000, Joel Coen) führt Kameramann Roger Deakins, wie um Lev Manovichs Idee eines digitalen »kino-brush« anschaulich zu illustrieren,⁵⁴ die Möglichkeiten des computergestützten *color grading* vor. Eine zentrale Szene in *MAKING THE MATRIX* zeigt die

52 Siehe CINECITTÀ – DAS ITALIENISCHE HOLLYWOOD* (1972, Robert Schär), TC 00:00:00-00:01:45.

53 Ignatiy Vishnevetsky (2013) diskutiert diese Verlagerung unter dem Begriff *workflow*, womit er verschiedene Übersetzungsprozesse zwischen Dreharbeiten und Postproduktion meint. Ein Beispiel wären Rekadrierungen, mit denen ›in post‹ ein Ruckeln der Kamera oder eine schiefe Horizontlinie ausgeglichen werden können. Zu Arbeitsfeldern der Postproduktion siehe Krautkrämer (2020).

54 Manovich schlägt vor, digitalen Film stärker in der Logik der künstlichen Bewegungserzeugung, der Animation und der händischen Malerei zu denken. Seine Ausführungen schließen mit einem an Dziga Vertov angelehnten Bonmot: »Cinema becomes a particular branch of painting – painting in time. No longer a kino-eye, but a kino-brush« (2002, S. 308).

Entstehung des berühmten *bullet time effects*, bei dem eine Figur während eines Bewegungsvorgangs »eingefroren« und von einer virtuellen Kamera umkreist wird. Auch andere Making-ofs zu Filmen, die um das Jahr 2000 entstanden sind, enthalten solche Szenen zur Produktion von digitalen Effekten, meistens als Teil des vierten bzw. fünften Teilsegments des Typ-A-Schemas, sofern die digitale Tricktechnik die Einzigartigkeit des Referenzfilm unterstreichen soll. Zu einigen Filmen des Untersuchungskorpus wurden außerdem gesonderte Making-ofs produziert, die ausschließlich die Realisierung bestimmter Special Effects oder Visual Effects nachvollziehen.⁵⁵

Das umfangreiche Bonusmaterial von *THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS* enthält ein solches, spezialisiertes Making-of. *THE TAMING OF SMÉAGOL* zeichnet über einen technischen Innovationsdiskurs die Entstehung der Figur Gollum nach.⁵⁶ Präsentiert werden nicht nur die üblichen Interviews, Filmausschnitte und BTS-Aufnahmen des Schauspielers Andy Serkis im weißen Lycra-Anzug, sondern auch *screen tests* (bzw. *voice tests*) mit Serkis, Aufzeichnungen seiner Bewegungsabläufe in einem Performance-Capture-Studio, die Ausspiegelung der »getrackten« Marker in Form einer einfachen Gollumfigur auf einem Vorschaumonitor und Aufnahmen von Animator*innen bei der Arbeit mit entsprechender Computersoftware. Die Figur Gollum, so legt es dieses Making-of nahe, entsteht bei weitem nicht nur an herkömmlichen, physischen Sets. Das Profilmische fungiert eher als Platzhalter. Die technische Umsetzung der Figur findet woanders statt. Für die Montagestruktur des Making-of ist bemerkenswert, dass sich trotzdem das Schuss-Gegenschuss-Prinzip nicht wesentlich verändert. Bilder von Serkis im Kunstfaseranzug auf der Motion-Capture-Bühne oder von einer digital generierten Figur auf der Bedienoberfläche einer Animationssoftware können problemlos in bestehende Schnittmuster integriert werden. Eine Suture von Produktionsansichten und Filmausschnitten findet weiterhin statt. Die Logik des ständigen Hin- und Herwechsels bleibt intakt; lediglich die Produktionsansichten haben sich verändert.

In einigen Fällen wird die jeweils zu produzierende Einstellung selbst zur dokumentarischen Produktionsansicht. Solche Einstellungen sind noch mit Indikatoren des Unfertigen übersät, die auf laufende Herstellungsprozesse hinweisen. *THE TAMING OF SMÉAGOL* liefert hierfür mehrere Beispiele. Ein Ausschnitt der Szene, in der Gollum im Zwiesgespräch mit sich selbst durch einen abgestorbenen Wald kriecht, wird mithilfe einer fast unsichtbaren Überblendung (weil durch die Kamerafahrt vorbei an einem

55 Frühe Beispiele im Korpus wären *THE VISUAL EFFECTS OF X-MEN* (2003, Robert Meyer Burnett, Dave Parker, Richard Ingber), *A.I./FX* (2002, Laurent Bouzereau), oder *WETA DIGITAL* (2003, Michael Pellerin, zu den visuellen Effekten für *THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS*).

56 Damit stellt es einen nicht unwesentlichen Diskussionsbeitrag zu einer kontroversen Autorschaftsdebatte dar: Andy Serkis behauptete im Nachgang der *LORD-OF-THE-RINGS*-Trilogie, das Erscheinungsbild der Figur Gollum sei unmittelbar auf seine Performance als Schauspieler zurückzuführen. Die Animator*innen widersprachen entschieden: Serkis' Performance hätte in vielen Fällen als Grundlage für die digitale Figur gar nicht verwendet werden können; schon die unterschiedlichen Körperproportionen hätten eine fortwährend Nach- und Neumodellierung von Bewegungen und mimischen Ausdrücken notwendig gemacht. Zum virtuellen Darsteller (»synthespian«) Gollum, der Trennungen von ehemals klar eingegrenzten filmindustriellen Arbeitsfeldern erodieren lässt, und seiner Fetischisierung durch Marketingdiskurse rund um die *LORD-OF-THE-RINGS*-Trilogie siehe Desjardins (2016).

Baumstamm kaschiert) zur unbearbeiteten Aufzeichnung vom Set geschnitten, in der nicht mehr Gollum, sondern Serkis im Lycra-Anzug über den Waldboden robbt (TC 00:08:36-00:08:42). In einer späteren Szene wird von einer noch rudimentären Gollum-Animation in derselben Szene zum Filmausschnitt überblendet; dann, wieder per Überblendung, zur noch unbearbeiteten Aufnahme mit Serkis am Set (TC 00:13:31-00:13:45). Auch eine Rangelei zwischen Gollum und den Hobbits Frodo und Sam wird erst als Aufnahme der drei Schauspieler, dann als Filmausschnitt mit der fertigen Gollum-Figur gezeigt (TC 00:26:35-00:26:41).

In der Montagelogik des Making-of bleibt diese Aufnahme vom Set weiterhin ein Geschuss. Ihr *reverse*-Moment ist nun aber auf einer anderen Ebene situiert als BTS-Bilder von geschäftigen Filmcrews. Was in *CREATING A.I.* die Ansicht des Filmsets war, ist in den Beispielszenen aus *THE TAMING OF SMÉAGOL* die unbearbeitete Kameraaufnahme. Das, was an Herstellungsvorgängen in der BTS-Aufnahme rund um den bespielten szenischen Raum zu sehen war, ist nun *innerhalb* der Kadrierung sichtbar. Von der fertig (post)produzierten Einstellung kann dieses Bild gleichwohl gut unterschieden werden, weil es etwa noch einen durchlaufenden Timecode enthält.⁵⁷ Sichtbar sind häufig auch weitere »deskriptive Metadaten« (Rothöhler 2018, S. 51–52), die den Aufnahmezeitpunkt und das Aufzeichnungsformat betreffen. *THE TAMING OF SMÉAGOL* zeigt die Kameraaufzeichnung am Set außerdem in niedriger Bildqualität, ohne Farbkorrektur und teilweise einfach als abgefilmte Videoausspiegelung auf dem Vorschaumonitor.

Was diese Bilder in erster Linie dokumentieren, ist ihre eigene Anfertigung. Im engeren Sinne ist das Gefüge aus Aufzeichnungen und Daten noch gar kein kinematografisches Bild, bestenfalls eine bildliche Rohform, die unbedingt weiterverarbeitet und mit weiteren Bildinformationen überschrieben werden muss. Die Herstellung des Filmbildes geht unverkennbar in der Postproduktion weiter (Manovich 2002, S. 303). Das hors-cadre entspricht hier deshalb keiner räumlichen Außenzone, die außerhalb der Kadrierung einer Kamera situiert wäre, denn die entscheidende Trennlinie verläuft nicht mehr entlang der Ränder der Einstellung. Eine Herstellungsebene, die man als Zuschauer*in am Schluss nicht mehr sieht, manifestiert sich hier in einer Art Baugerüst des Bildes, das schrittweise überschrieben, modifiziert, und mit immer mehr zusätzlichen visuellen Teilstücken versehen wird, die nicht mehr unbedingt auf eine Kameraaufzeichnung zurückgehen. Das, was einmal das Filmbild werden soll, ist hier eine Serie von produktionsseitigen Durchgangsstadien – ein »potenzielles Bewegtbild«, wie es Paolo Cherchi Usai (2001, S. 39) nennen würde, an dem immer noch gearbeitet wird. Auch die Fachtermini digitaler Postproduktionsarbeit unterstreichen, dass es sich hier noch nicht um eine vollständige kinematografische Einstellung handelt: Kameraaufzeichnungen von physischen Sets, die später durch computergenerierte Bildanteile ergänzt werden, heißen *live-action plates*. Es sind fotografische Einzelkomponenten, die erst nach ihrer Aufzeichnung zu filmischen Einstellungen ausgestaltet werden (Trischler 2022, S. 128, 229).

Aus der Logik des hors-cadre bleibt weiterhin der zeitliche Abstand zwischen Herstellung und Rezeption des Films erhalten. Die Produktionsarbeit, die in den unbearbeiteten Aufzeichnungen von Serkis am *LORD-OF-THE-RINGS*-Set sichtbar gemacht wird, ist dem Filmbild zeitlich vorgelagert. Wenn das DVD-Making-of per Schuss-

57 Zum Timecode und Metadaten eines Takes siehe Atkinson (2018a, S. 59, 89).

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 dokumentierenstwert 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.