

Einleitung

Paris, im Winter 1907. Die frontale, schwarzweiße Filmaufnahme zeigt einen hohen, hallenartigen Raum. In der Mitte steht eine Gruppe höfisch kostümierter Tänzer*innen. Hinter ihnen ist, schemenhaft, ein Saal im Renaissancestil zu erkennen. Der Saal hat aber keinen Boden – offenbar handelt es sich um eine flache Kulisse. Linkerhand ist ein großer Lichtmast aufgebaut. Qualmende Scheinwerferbatterien strahlen die kostümierte Gruppe an. Die Kamera schwenkt langsam nach rechts, bis ein zweiter, baugleicher Lichtmast ins Bild kommt.

Vor dem Kulissenaufbau herrscht rege Betriebsamkeit. Ein Mann, der seine Augen vor dem gleißenden Licht mit einer schwarzgetönten Brille schützt, läuft geschäftig zwischen den Personen hin und her, verrückt einzelne Paare um wenige Zentimeter, ruft Mitarbeiter*innen Anweisungen zu. Ein zweiter Mann bedient eine klobige, dunkle Box auf einem Stativ. Daneben wird ein zweites Stativ mit einer Fotokamera aufgebaut. Ein Fotograf tritt an den Apparat, hüllt sich in eine schwarze Decke und schießt einige Aufnahmen. Rechts, beim zweiten Lichtmast, nimmt eine Frau Aufstellung. Neben ihr befindet sich ein Gerät mit zwei Schalltrichtern. Die Frau spricht mit dem sonnenbebrillten Mann, der nun einige Einstellungen an dem klobigen Kasten weiter links vornimmt. Als beide Geräte fertig kalibriert scheinen, betätigt die Frau einen Schalter unterhalb der Trichter. Die Personen vor der Saalkulisse beginnen, einen höfischen Tanz aufzuführen.

Der kurze Film, der nur aus der eben beschriebenen Einstellung besteht, trägt den Titel *ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE DANS LES STUDIOS DE BUTTES-CHAUMONT*^{*1}. Er zeigt die Dreharbeiten einer *phonoscène*, die das Gaumont-Studio als Serie von kurzen Tonfilmen zwischen 1902 und 1917 produzierte (Altman 2004, S. 158–166). Der Kasten mit den beiden Trichtern ist das von Léon Gaumont patentierte *Chronophone*, das die Synchronisierung einer Phonographen-Walze mit einem Kinematografen erlaubte. Die derart modifizierte Filmkamera ist der verkabelte, schwere Apparat neben dem linken Lichtmast. Alice Guy ist höchstwahrscheinlich die Frau, die rechts neben dem *Chronophone* steht und das Gerät bei Aufnahmebeginn einschaltet (Abb. 1).

1 Archivarische Filmtitel werden im Folgenden mit einem Asterisk (*) gekennzeichnet. Die genauen Besitznachweise sind im Film- und Medienverzeichnis angegeben.

Was Guy hier in Szene setzt, geht aus dem Kurzfilm nicht hervor. Alison McMahan (2002, S. xiv, 55) vermutet, dass der Film die Dreharbeiten zum Opernfilm *MIGNON* (1906) zeigt. Maurice Gianati (2012, S. 118) geht hingegen davon aus, dass Guy hier den *BAL DES CAPULET* (1907) aus Charles Gounods Oper *Roméo et Juliette* inszeniert. Gianatis Einordnung ist etwas wahrscheinlicher – er kann sich auf ein Drehtagebuch von Guys Kameramann Étienne Arnaud (der Mann mit der Sonnenbrille) und einen historischen Verkaufsschein stützen, der mit einem Standbild der *phonoscène* bedruckt war (Gianati/Lange 2012, S. 213). McMahan und Gianati beziehen sich bei ihrer Rekonstruktion der Produktionsumstände außerdem auf ein historisches Foto, das die Dreharbeiten aus einem ähnlichen Blickwinkel wie der Kurzfilm zeigt. Die Existenz eines solchen Fotos legt nahe, dass auch der Kurzfilm nicht zufällig entstanden ist. Möglicherweise wurde er selbst in frühe Kinoprogramme integriert.

Abb. 1: Frontalansicht der Dreharbeiten einer *phonoscène*.



Quelle: ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE, Still, GP archives.

Ungefähr 100 Jahre später in Los Angeles: ein Schauspieler, gefilmt in einer Halle, die mit Bühnenelementen, Traversen und Kulissenteilen vollgestellt ist. Der junge Mann trägt einen schwarzen Ganzkörperanzug mit neonfarbenen Streifen, dazu einen Helm, aus dem blaue und rote Kabel herausragen. Vor seinem Gesicht ist ein Gestell mit einer kleinen Kamera befestigt. Mit der rechten Hand lässt er eine kurze Gummileine kreisen, als würde er sich mit einem Lasso einem ungezähmten Pferd nähern. Nach einer Weißblende ist eine andere, weitläufige und nun vollkommen leere Halle zu sehen. Im Vordergrund der Aufnahme steht ein fest installierter Bildschirm. Darauf ist eine blaue Figur zu erkennen, die sich mit einer Fangleine vorsichtig an ein drachenähnliches Flugwesen heranpirscht. Hinter dem Bildschirm, inmitten der Halle, nestelt ein Mann an einem verkabelten, tragbaren Monitor herum.

Der beschriebene Ausschnitt aus *CAPTURING AVATAR* (2010, Laurent Bouzereau) dokumentiert das Motion-Capture-Verfahren, das für die Realisierung des 3D-Films *AVATAR* (2009, James Cameron) zum Einsatz kam. In gefilmten Interviews vor und nach den beiden kurzen Einstellungen erläutern der Produzent Jon Landau und der Editor Steven Rivkin, was in den Aufnahmen konkret zu sehen ist. Die erste zeigt den Schauspieler Sam Worthington auf einer Motion-Capture-Bühne, die zweite den Regisseur Cameron, wie er einen Monitor als virtuellen Sucher verwendet. Er sieht auf dem Bildschirm die aufgezeichneten Bewegungsabläufe der Schauspieler*innen, die auf rudimentär gestaltete, digitale Figuren in einer virtuellen Umgebung übertragen wurden (Prince 2012, S. 134–135). Cameron kann die Aufzeichnungen ablaufen lassen und durch Bewegungen des Monitors die gewünschten Blickwinkel auf die Szene festlegen. Rivkin und Landau beschreiben dieses Prinzip, als würden sie über herkömmliches Filmemachen sprechen: Cameron dreht »takes« und blickt durch die »Linse« der virtuellen Kamera, »as if the actor were there and were giving him their performances live« (Landau, TC 01:11:02–01:12:09).

ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE und *CAPTURING AVATAR* trennen ein Jahrhundert Mediengeschichte. Sie unterscheiden sich deutlich, was ihre Laufzeit, ihre technische Machart, ihre Gestaltung und ihre Auswertung angeht. Dennoch gehören beide zur gleichen Genealogie einer bestimmten Sorte von Filmen. *ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE* ist dafür wahrscheinlich eines der ältesten, erhaltenen Beispiele. Im frühen Kino gab es für entsprechende Filme noch keinen eigenen Begriff. Das ist heute anders: Beide, der Kurzfilm und die Dokumentation zu *AVATAR*, können als ein sogenanntes *Making-of* bezeichnet werden.

Konjunktur des Making-of

Die filmische Form des Making-of steht im Zentrum der vorliegenden Studie. Anhand unterschiedlicher Beispiele möchte ich untersuchen, wie Filme auf die Entstehung eines anderen Films Bezug nehmen. Der Fokus liegt darauf, wie ein Making-of die Hervorbringung und Herstellung, also die *Produktion* eines Films dokumentiert. *ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE* und *CAPTURING AVATAR* zeigen, dass diese Dokumentation mit unterschiedlichen filmischen Verfahren realisiert werden kann: etwa als einfache, unkommentierte Aufnahme der Dreharbeiten (*ALICE GUY TOURNE...*), aber auch als Kombination solcher Aufnahmen mit anderen Ansichten von filmischer Produktionsarbeit, begleitet durch zusätzliche Interviews und Voice-over-Erläuterungen, möglicherweise auch in Verbindung mit Ausschnitten des fertigen Films etc. (*CAPTURING AVATAR*). Auf diese Weise bringen Making-ofs unterschiedliche Filmbilder von Filmproduktion hervor. Die Studie soll aufzeigen, wie diese Bilder aussehen, wie sie formal strukturiert sind und welche Beziehungen sie zu den Bildern des produzierten Films unterhalten. Das Interesse dieser Studie ist also ein dezidiert ästhetisches – und damit auch ein filmtheoretisches. Das Ziel besteht darin, eine eigene Ästhetik des Making-of zu beschreiben. Es soll gezeigt werden, wie sich diese Ästhetik in konkreten Filmen niederschlägt, um die Bedeutung dieser Bilder von Filmproduktion für das Medium Film besser zu verstehen.

Die folgende Untersuchung erfindet den Ausdruck ›Making-of‹ nicht neu. Er wird seit geraumer Zeit als Bezeichnung für Filme wie *ALICE GUY TOURNE UNE PHONOSCÈNE* und *CAPTURING AVATAR* verwendet. Einschlägige Lexika definieren den Begriff in der Regel nach folgendem Schema (Roy 1999, S. 193; Magny 2004, S. 58; Rauscher 2007; Journot 2011, S. 73): Ein Making-of ist ein »Dokumentarfilm oder eine »Reportage« über die Entstehung eines Films. Meistens werden Making-ofs für eine Fernsehausstrahlung oder eine Home-Video-Auswertung produziert. Sie werden von der Filmindustrie gerne zu Werbezwecken eingesetzt, zuweilen aber auch als eigenständige Kinofilme veröffentlicht. Es existieren außerdem zwei Alternativbezeichnungen, die vor allem in englischsprachigen Definitionen auftauchen. Dort werden Making-ofs häufig als »Featurette« oder »Behind-the-Scenes Film« bezeichnet (Konigsberg 1989, S. 114; Penney 1991, S. 24; Cones 1992, S. 182).² Der Anglizismus ›Making-of‹ ist im Französischen und Deutschen offenbar etwas geläufiger – und zwar ungefähr seit den 1990er-Jahren, als die ersten lexikalischen Definitionen erschienen.

Der Veröffentlichungszeitpunkt der Lexikoneinträge verrät, dass Making-ofs in einer ganz bestimmten medienhistorischen Situation zu erklärungsbedürftigen Gegenständen werden. Man kann Making-ofs zwar bis ins frühe Kino zurückverfolgen – siehe das *ALICE-GUY*-Beispiel –, trotzdem lässt sich gerade ab den 1990er-Jahren eine starke Konjunktur des Making-of beobachten. *CAPTURING AVATAR* wird in einer Zeit veröffentlicht, in der eine Vielzahl unterschiedlicher Varianten und Formen des Making-of entstehen. Sie durchziehen diverse Bereiche der zeitgenössischen, audiovisuellen Medienkultur. Dieses Phänomen ist die Ausgangsbeobachtung der vorliegenden Studie. Das Making-of reicht filmhistorisch weit zurück, aber es gewinnt im späten 20. und frühen 21. Jahrhundert eine beispiellose Dynamik, die eine eingehende Betrachtung erfordert.

Der bemerkenswerte Aufschwung des Making-of vollzieht sich im Kontext von tiefgreifenden Veränderungen im Bereich des Films, des Kinos und des Fernsehens. Dazu zählt in erster Linie der zunehmende Einsatz von Computertechnologien. In der Film- und Fernsehproduktion beginnt diese Entwicklung mindestens in den frühen 1990er-Jahren (Manovich 2002, S. 287), wird aber von Interessenverbänden in der US-Filmindustrie und Kameraherstellern wie Sony und Panasonic vor allem in den 2000er-Jahren massiv vorangetrieben (Mateer 2014). Bis Mitte der 2010er-Jahre ersetzt die digitale Bildakquise sukzessive die bis dato übliche Aufzeichnung auf analogen Rohfilm. Filme werden digital geschnitten, digital nachbearbeitet und zunehmend als Datenpakete vertrieben, nicht mehr als physische Kopien. 2012 projiziert bereits die Hälfte der weltweiten Kinos digital (Bordwell 2012, S. 82), Ende des Jahres 2013 sind es schätzungsweise 90 % (Barraclough 2013). Digitale Speichertechnologien halten auch im Home-Video-Bereich Einzug. Neue Datenträger wie die DVD (ab 1997) und die Blu-ray (ab 2006) lösen das Magnetbandsystem der VHS-Kassette und des Videorekorders ab. Filme können nunmehr als digitale Dateien auf Festplatten oder Servern gespeichert, am Computer abgespielt, aus dem Internet heruntergeladen oder online gestreamt werden.

2 Bevor Making-ofs auch Featurettes genannt wurden, war der Begriff bis in die 1950er-Jahre als Formatbezeichnung für einen Zweiakter à zwei Filmrollen gebräuchlich – ein ›kleiner‹ *feature film*, kürzer als der abendfüllende Langfilm. Das Featurette-Format ist nach den 1950er-Jahren weitgehend aus dem Kino verschwunden.

Film, Kino und Fernsehen verändern sich aber nicht nur im technischen Sinne. Fernsehserien erleben einen prestigeträchtigen Aufschwung, gestützt durch die Verfügbarkeit von Serienstaffeln erst auf DVDs, später in den Onlinebibliotheken großer Video-on-Demand-Streaminganbieter.³ Auch hochbudgetierte Blockbuster-Filme werden verstärkt als offene Serien angelegt, die durch Sequels, Prequels, Remakes oder Reboots beliebig verlängert werden können (Brinker 2022, S. 4–10). Parallel wächst die Bedeutung von Film- und Medienkunstfestivals – für die Auswertung, aber auch die Finanzierung und Produktion gerade solcher Filme, die ansonsten kaum Chancen auf eine kommerziell erfolgreiche Auswertung haben (Elsaesser 2005, S. 84–89). Zugleich wird Film als *lingua franca* vermehrt in der zeitgenössischen Kunst aufgerufen. Künstler*innen bauen nicht nur Versatzstücke aus existierenden Filmen in ihre Arbeiten ein, sondern beschäftigen sich auch grundlegend mit kinematografischen Dispositiven, Inszenierungsweisen oder Narrationsstrukturen (Hagener 2011, S. 50–51).

Dieser Schnelldurchlauf durch 20 bis 30 Jahre Mediengeschichte lässt sich sicherlich noch durch weitere Entwicklungen ergänzen. Als Überblick soll er aber vorerst genügen, um ein medienkulturelles Umfeld zu umreißen, in dem das Making-of eine ungeahnte Dynamik entfaltet. Dies lässt sich an den schon erwähnten Home-Video-Technologien wie der DVD ablesen, die regelmäßig mit Making-of-Material bestückt werden. Es sind jedoch bei Weitem nicht nur DVDs, die dem Making-of zu einer größeren Sichtbarkeit und Popularität verhelfen. Auch Filmfestivals zeigen Making-of-Reihen oder richten eigene Programmsparten für Making-of-Filme ein. Das International Documentary Film Festival Amsterdam präsentierte beispielsweise im Rahmen der Festivalausgabe 2013 eine Auswahl von Making-of-Filmen in der Sektion *Paradoxs*; 2019 lief ein umfangreiches Making-of-Programm unter dem Titel *Fabriquer le cinéma* auf dem Pariser Dokumentarfilmfestival Cinéma du Réel. Auch bei Festivals ohne Dokumentarfilmschwerpunkt entstehen Programmschienen für Dokumentarfilme über Filmproduktion, etwa *Lights! Camera! Action!* beim Filmfest München oder vergleichbare Sektionen beim Internationalen Trickfilmfestival Stuttgart sowie beim Festival d'Animation Annecy.

Es sind solche Verbreitungswege, die die Präsenz des Making-of in der zeitgenössischen Film- und Medienkultur spürbar erhöhen. Ein Effekt dieser wachsenden Sichtbarkeit besteht darin, dass der Begriff mittlerweile ohne Genitivattribut auskommt. Ähnlich wie das ›Best-of‹ ist ›Making-of‹ zur Chiffre für eine bestimmte mediale Form geworden, ohne dass immer spezifiziert werden muss, was im Einzelfall überhaupt gemacht wird und worauf sich das of im Making-of genau bezieht. Der Begriff findet deshalb auch außerhalb des Films oder des Fernsehens Anwendung. Ein Beispiel ist das Theater: Der Dramatiker Albert Ostermaier schrieb zum 100. Geburtstag von Berthold Brecht das Stück *The Making Of. B-Movie* (1999) für das Bayerische Staatsschauspiel; Nora Abdel-Maksoud inszenierte 2017 ein anderes Stück mit dem gleichen Titel am Maxim-Gorki-Theater. Die Bezeichnung taucht aber auch in anderen Bereichen auf. Spielentwickler*innen statuen Videospiele mit Making-of-Materialien aus, die teilweise als Einblendungen, Kommentarspuren oder freischaltbare Bonusinhalte direkt ins Spielgeschehen integriert werden (Glas 2016). Die französische Tageszeitung *Le Monde* unterhält eine Onlinrubrik na-

3 Siehe exemplarisch, am Beispiel Netflix, Tryon (2015).

mens *Making of*, um über die Hintergründe ihrer journalistischen Arbeit zu berichten.⁴ Thematisch ähnlich ausgerichtet ist die Podcast-Serie *The Making of* von National Geographic, oder, als deutschsprachiges Beispiel, der Podcast *Making of Ö1* des Österreichischen Rundfunks. Alle diese Fälle setzen voraus, dass ein Theater-, Videospiel-, Lese- oder Hörpublikum mit dem Begriff Making-of prinzipiell etwas anfangen kann. ›Making-of‹ fungiert heute als allgemein verständliches Etikett, das bestimmte Topoi impliziert: ein Blick ›hinter die Kulissen‹, die Entstehung von etwas, die Offenlegung verborgener Produktionsvorgänge.

Längst ist das Making-of auch in der film- und medienwissenschaftlichen Theoriebildung angekommen. Es liegt eine Reihe von Arbeiten vor, die sowohl zeitgenössische als auch historische Formen des Making-of untersuchen. Nach Dennis Göttel (2018, S. 43–44) lassen sich diese Studien näherungsweise in drei Rubriken einteilen. Das Making-of wird erstens, aus einer ökonomischen Perspektive, als Instrument von Filmwerbung und Filmmarketing erforscht. So verknüpft Vinzenz Hediger (2005a, 2005b) in zwei prägnanten Aufsätzen die Geschichte des Making-of mit der Geschichte des Trailers. Hediger versteht das Making-of dabei als Werbemittel, das, ähnlich wie der Trailer, in erster Linie Reklame für einen Film betreibt.

Zweitens wird das Making-of in Anlehnung an Gérard Genette (2001 [1987]) als »Paratext« untersucht. Entsprechende Analysen interpretieren es als audiovisuellen Hilfs- oder Nebentext, der einem Film beigeordnet wird und dadurch dessen Rezeption zu lenken versucht. Diese Perspektive lässt sich in der Mehrzahl der bisherigen Veröffentlichungen wiederfinden, insbesondere bei Autor*innen, die das Making-of innerhalb der Bonusmaterialarchitektur einer DVD analysieren. Das Untersuchungsinteresse besteht häufig darin, die Funktion des Making-of für den Umgang von Rezipient*innen mit medialen Texten herauszuarbeiten. Die Studien zeichnen beispielsweise nach, wie sich die Wahrnehmung eines fiktionalen Spielfilms durch Kenntnisse seiner Produktion verändert, die wiederum in einem Making-of dargestellt wird (Kaufmann 2011). Mit dem Paratextmodell geht demnach eine stark textzentrierte Perspektive einher. Sie liegt auch solchen Arbeiten zugrunde, die den Ausdruck ›Making-of‹ ebenfalls für nicht-filmische Phänomene verwenden – so etwa bei Jan Cronin (2019), der transmediale Adaptionen mit Fokus auf Filmherstellungsprozesse als ›Making-ofs‹ betrachtet.

Eine dritte Perspektive, der Göttel seine eigenen Untersuchungen zurechnet, begreift das Making-of dagegen als epistemologisches und historiografisches Werkzeug. Das Making-of, so Göttels Annahme, betreibt selbst Filmproduktionsforschung. Es bringt ein charakteristisches, eigenes Wissen über Filmproduktionsvorgänge hervor. Dieses Wissen zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass es »auf somatisch-afektive Weise generiert [wird]« (Göttel 2018, S. 43) – mit filmischen Gestaltungsmitteln nämlich, die das Making-of, weil es selbst ein Film ist, systematisch zum Einsatz bringen kann.

Neben diesen drei Untersuchungsrichtungen taucht das Making-of noch in einem vierten Theoriekontext auf, allerdings eher *en passant*, weniger als eigener Untersuchungsgegenstand. Making-ofs werden immer wieder dann erwähnt, wenn über die oben geschilderten Transformationen des Films und des Kinos nachgedacht wird.

4 Siehe <https://www.lemonde.fr/making-of/> [letzter Zugriff: 02.01.2024].

Dieser Diskussionszusammenhang wird seit geraumer Zeit als Post-Cinema-Debatte bezeichnet.⁵

Mutmaßlich taucht der Neologismus »Post-Cinema« um das Jahr 2000 erstmals in filmwissenschaftlichen Publikationen auf. So verwendet Robert Stam den Begriff in *Film Theory. An Introduction* (2000, S. 314–327), um zu beschreiben, wie der (Kino-)Film seine frühere Vormachtstellung als Leitmedium einbüßt und verstärkt in anderen Medienverbünden und Künsten aufgeht. Eine programmatische Zuspitzung erfährt das Konzept anschließend vor allem durch Steven Shaviro. In seinem Essay *Post-Cinematic Affect* (2010) skizziert Shaviro eine »postkinematografische« Medienlandschaft, die durch geänderte (sprich: digitale) Produktions- und Distributionsweisen neue Wahrnehmungsformen und Affektökonomien hervorgebracht habe. Mit dem klassischen Vokabular des Kinos könne dieses neue »media regime« nicht mehr präzise beschrieben werden (ebd., S. 2).

Ein prägnantes Beispiel, wie das Making-of in der Post-Cinema-Diskussion aufgerufen wird, findet sich in David N. Rodowicks *The Virtual Life of Film* (2007). Rodowick setzt sich darin intensiv mit der Problemstellung auseinander, auf welche Art und Weise das Digitale bisherige ontologische Bestimmungen des Filmbildes herausfordert. Dabei kommt er auch auf die phänomenologische ›Dauer‹ eines filmischen Bildes zu sprechen und bezieht sich dafür insbesondere auf *RUSSIAN ARK* (2002, Alexander Sokurov). Der Film entstand als ausgetüftelte Plansequenz durch die St. Petersburger Eremitage: eine ununterbrochene Aufnahme von 86 Minuten Länge, gefilmt per Steadicam und notwendigerweise komplett digital aufgezeichnet, denn eine Filmrolle hätte mehrmals gewechselt werden müssen. Rodowicks These lautet, dass es sich bei dieser Plansequenz nicht mehr um eine filmische Aufnahme im klassischen Sinne handelt. Die digitale Aufzeichnung wurde umfassend nachbearbeitet, deshalb gebe es in dieser Aufzeichnung keine echte raumzeitliche Einheit wie in einem analogen *long take* mehr (ebd., S. 163–174).

Rodowick gelangt zu dieser Einschätzung auf Grundlage des Making-of *IN ONE BREATH* (2003, Knut Elstermann), das DVD-Editionen von *RUSSIAN ARK* als Bonusmaterial beigefügt war. Rodowick zieht das DVD-Making-of als Beleg für die vielen, unsichtbaren Nachbearbeitungen der Steadicam-Aufnahme heran. Außerdem übernimmt er aus dem DVD-Audiokommentar den Begriff »digital event«, um die digitalen Nachbesserungen und Neumodellierungen am Bild zu beschreiben (ebd., S. 165–167; Meurer 2003, TC 01:04:38–01:05:52). In seinem Essay *Que reste-t-il du cinéma?* formuliert Jacques Aumont (2012, S. 13–18) wenig später eine Replik auf Rodowicks These. Auch er erwähnt dabei *IN ONE BREATH*, plädiert aber dafür, *RUSSIAN ARK* weiter als herkömmlichen Film zu verstehen.

Rodowicks und Aumonts Diskussion über die filmische oder nicht-mehr-filmische Qualität eines digital gedrehten Films ist typisch dafür, wie in filmtheoretischen Debatten auf Making-ofs Bezug genommen wird. Ähnliche Verweise durchziehen den gesamten Post-Cinema-Diskurs, der sich an einer Standortbestimmung des Films im 21. Jahrhundert abarbeitet. Wie bei Rodowick dient das Making-of meistens als Quelle, aus

5 Für einen Diskussionsüberblick siehe Morsch (2021, S. 572–577). Ein gutes Kondensat der Post-Cinema-Diskussion bieten Denson/Leyda (2016), Hagener/Hediger/Strohmeier (2016) und Chateau/Moure (2020).

der Informationen über filmische Produktionsvorgänge übernommen werden. Teilweise wird es auch als Beispiel genannt, um übergreifende ästhetische Ausdehnungen des Films zu veranschaulichen – so etwa bei Nicholas Rombes (2009, S. 62–63, 94–95, 98), bei Francesco Casetti (2015, S. 101) oder bei André Gaudreault und Philippe Marion (2015, S. 99–100, 178). Selten wird das Making-of dagegen als Gegenstand eigenen Rechts untersucht. Es wird primär als Informationslieferant behandelt, oder kursorisch als eine Form neben vielen anderen erwähnt, die zu Entgrenzungen des Mediums Film beitragen.

Ich gehe davon aus, dass die intuitive Zuordnung des Making-of zum Post-Cinema richtig ist. Seine dynamische Verbreitung und wachsende Sichtbarkeit haben offenkundig etwas mit der Lage des Films und des bewegten Bildes im frühen 21. Jahrhundert zu tun. Das Untersuchungsziel der vorliegenden Studie kann deshalb in zwei Richtungen konkretisiert werden. Zum einen möchte ich nachzeichnen, welche Varianten des Making-of in den letzten 20 bis 30 Jahren entstanden sind. Die Studie soll aufzeigen, in welchen Kontexten das Making-of in diesem Zeitraum in Erscheinung tritt, welche Gestaltungsformen es dabei annimmt, und in welchem Verhältnis es zu den jeweiligen Filmen steht, deren Hervorbringung es dokumentiert. Zum anderen möchte ich herausarbeiten, welche Repräsentationen von Filmproduktion diese Making-ofs transportieren. Das vermehrte Aufkommen des Making-of weist darauf hin, dass das Phänomen Filmproduktion heute, unter digitalen Bedingungen, einen größeren Stellenwert für sich beansprucht. Die gegenwärtige Film- und Medienkultur ist deshalb zu nicht unerheblichen Teilen eine *Kultur des Making-of*. Die Studie versucht, diese Situation besser zu verstehen und einzuordnen. Es soll im Folgenden also nicht darum gehen, das Making-of noch einmal als bloßen Paratext oder als Werbeinstrument zu untersuchen. Vielmehr plädiere ich dafür, es als einen komplexen, voraussetzungsreichen Gegenstand zu begreifen, der eng mit der Ästhetik des Films im Post-Cinema verflochten ist.

Zum Begriff (Film-)Produktion

Rodowick und Aumont erwähnen Making-ofs, weil sie sich für Filmproduktionsverfahren interessieren. Das Making-of macht solche Verfahren zu seinem hauptsächlichen Inhalt. Es generiert ein Wissen über diese Verfahren; es vermittelt sie in bewegten Bildern an seine Zuschauer*innen. Die dokumentarische Betrachtung von Filmproduktion gehört, so gesehen, zu seinem Kerngeschäft. Doch: Was heißt das genau? Was ist gemeint, wenn davon die Rede ist, dass ein Making-of die *Produktion* eines Films dokumentiert?

Unter ›Produktion‹ lassen sich dem Alltagsverständnis nach unterschiedliche Tätigkeiten und Vorgänge bündeln, die etwas mit dem ›Machen‹ eines Films zu tun haben. Dafür heute den Ausdruck ›Produktion‹ zu verwenden, ist aber nicht selbstverständlich. Der Begriff lässt sich bis zur altgriechischen *poiesis* zurückverfolgen, die wahlweise als göttliche Schöpfung, als natürliche Wirkung oder Erzeugung, als menschliche Handwerkstätigkeit oder auch als Dichtkunst übersetzt werden kann. Rüdiger Zill (2003) rekonstruiert, wie sich der Begriff, ausgehend von der lateinischen Übertragung *producere*, über verschiedene historische Stationen als Fremdwort im Französischen, Englischen und Deutschen eingebürgert hat. Dabei kann Zill nachweisen, dass ›Produktion‹ im Sin-