



## Parallele Realitäten

Die Anschaulichkeit von Animationstechnologien  
im Making-of zu Jon Favreaus THE LION KING (USA 2019)

*Andrea Polywka, Marburg*

### Der ‚Dreh‘ von THE LION KING: Zwischen Real-, Animations- und Dokumentarfilmtraditionen

Jon Favreau is standing in the African savannah, eating a bowl of Rice Krispies. It's a little after nine in the morning, though the sun is unusually high, beating down on a rocky promontory that juts across the grassland. Standing up there is the multi-Oscar-nominated cinematographer Caleb Deschanel, who eyes the scene, then calls down to Favreau that the light isn't quite right, in a quieter voice than you'd expect. „Change it?“ murmurs the 52-year-old *Iron Man* director, at which point Deschanel, 74, reaches up, grabs the sun in his fist, and drags it downward. The sky instantly bruises and dims, and the promontory's shadow whips across the ground almost too fast to see, like a tablecloth pulled out from under the dishes. „Better?“ asks Favreau. „Better,“ Deschanel nods, and starts sizing up his shot through a viewfinder.<sup>1</sup>

Was hier nach einem Zusammentreffen paralleler Realitäten oder einer fast schon fantastischen Geschichte klingt, ist lediglich ein Blick auf eine zu diesem Zeitpunkt immer gängigere Art der Filmproduktion – nämlich auf das 2019er-Remake von THE LION KING (DER KÖNIG DER LÖWEN, USA 1994).<sup>2</sup> Sowohl Favreau als auch Deschanel stehen in Wirklichkeit nebeneinander in einem dunkel eingerichteten Warenhaus in Los Angeles, wie Robbie Collin<sup>3</sup> in dem Behind-the-Scenes-Bericht genauer erläutert. Sie bewegen sich dabei mit VR-Headsets im virtuellen Kenia, das als Inspiration für die Neuinszenierung des Disney-Klassikers dient, und gestalten einen Film, der in breiterem Verständnis weder als Real- noch als Animationsfilm bezeichnet werden kann.<sup>4</sup> Die gegenwärtigen Neudaptionen von

---

<sup>1</sup> Vgl. Collin 2019.

<sup>2</sup> Um Verwechslungen zwischen dem gleichnamigen Original von 1994 und dem Remake von 2019 zu vermeiden, ist mit dem Filmtitel THE LION KING im Folgenden immer die neuere Version von 2019 bezeichnet; sollte es um die Ursprungsversion von 1994 gehen, wird entsprechend die Jahreszahl hinter dem Titel vermerkt.

<sup>3</sup> Vgl. Collin 2019.

<sup>4</sup> Vgl. ebd.

Disney-Animationsfilmen der letzten Jahrzehnte scheinen in der aufwendigen Filmproduktion und auch gewünschten Rezeption einen neuen Weg eingeschlagen zu haben. In *THE LION KING* (USA 2019) wird bereits in den ersten Szenen deutlich, dass der Film bildästhetisch an eine (etwa von der BBC produzierte) Naturdokumentation erinnert, wie es beispielsweise weitläufige szenische Ansichten von Landschaften illustrieren sowie von Tieren, die aus der Distanz mit einem Teleobjektiv aufgenommen werden.<sup>5</sup> Der Ansatz sei gewesen, so schildert es Deschanel im Making-of zum Film, eine eigene ‚Realität zu erschaffen‘,<sup>6</sup> auch wenn dabei physikalische Gesetze ausgehebelt würden. Das skizzierte Material interessiert mich hier allerdings aus einer anderen Warte in seiner dokumentarischen Referenz: Denn diese Blicke hinter die Kulissen wären nicht sicht- oder gar denkbar ohne Making-ofs, welche in diesem Fall den Fokus auf die Verknüpfung von ‚traditioneller‘ Filmproduktion, Bildsprache des Animationsfilms und innovativem *virtual production*-Verfahren versprechen.<sup>7</sup> Das Konzept der *virtual production* verknüpft dabei gegenwärtig Funktionalitäten des Computerspiels mit Aspekten des digitalen Filmdrehs, wodurch die Grenzen der Pre- und Postproduktion verwischt und der Horizont digitaler Gestaltungsmöglichkeiten erweitert werden. Welche Art der Sichtbarkeit von Animation als visuelle Sprache erzeugen diese Paratexte, die in diesen exemplarischen Making-ofs zu *THE LION KING* eine Amalgamierung von Live-Action- und Dokumentarfilmästhetik verhandeln? Im Folgenden werden dahingehend – insbesondere anhand des von MPC produzierten Begleitmaterials zum Film – die Technologie-Diskurse und der ‚Realitätsstatus‘ von Animationstechniken sowie die ihnen inhärenten Ambivalenzen in den Blick genommen.

### **Magie, Mysterien und Mythen:**

#### **(Un-)Sichtbare Technologien und Terminologien in Making-ofs**

Das Making-of-Material, welches unter anderem von der Produktionsfirma *Moving Picture Company* (kurz *MPC Film*) produziert wurde, verspricht Zuschauer:innen Einblicke in die unterschiedlichen Stadien und Vorgänge der Filmproduktion von Jon Favreaus Neuadaptation. Im filmhistorischen und -theoretischen Diskurs wurde das Format des Making-ofs bereits breit verhandelt.<sup>8</sup> In der Regel erscheinen Making-ofs als Begleit-, Bonus- und Werbematerial auf verschiedenen Plattformen und sind durch bestimmte Charakteristika gekennzeichnet, etwa die Erläuterung der Technik, den Fokus auf Stars, die Darstellung des Filmdrehs als „industrielle Produktion“ und die Regisseur:innen als Autor:innen des Films.<sup>9</sup> Dabei führt

<sup>5</sup> Vgl. Ha 2019; Duncan 2019: 86.

<sup>6</sup> Umfangreiche Making-of-Aufnahmen erfolgten durch die Produktionsfirma *Moving Picture Company*, einem Tochterunternehmen von Technicolor (vgl. Technicolor Creative Studio o.J.), mit dem Favreau bereits für *THE JUNGLE BOOK* (USA 2016) kollaboriert hatte. Caleb Deschanel beschreibt den Anspruch der Erschaffung einer eigenen Realität darin wie folgt: „The real challenges were to sort of keep yourself focused on creating reality“ (*THE LION KING – VISITING KENYA AND BUILDING THE PRIDELANDS* o.J., TC 01:34–01:39).

<sup>7</sup> Vgl. Collin 2019; Goldman 2019b. Für eine detaillierte Ausführung zum *virtual production*-Verfahren siehe Bédard 2022.

<sup>8</sup> Vgl. Göttel 2019; Hediger 2005; Wortmann 2010. Für eine tiefere Auseinandersetzung mit Making-ofs im Kontext von Animationsfilmen siehe Hasebrink 2022.

<sup>9</sup> Hediger 2005: 332.

Vinzenz Hediger aus, dass die Besonderheit dieser Paratexte darin bestehe, dass Außenstehende in ein „öffentliches Geheimnis“ eingeweiht würden.<sup>10</sup> Darüber hinaus lassen sich die aufgeführten Kategorien mit Blick auf das vorliegende Beispiel insofern ergänzen, als auch weitere Faktoren eine wichtige Rolle spielen – wie die Inszenierung von Animationstechnologien und Spezialeffekten als ‚Spektakel‘, ihre Hierarchisierung über ‚Sichtbarkeitsebenen‘ sowie die Betonung damit verbundener Produktionsästhetiken.<sup>11</sup> In diesem Kontext erweist sich Hannah Franks Fragestellung zur Wahrnehmung von Visual Effects und Animationstechnologien als gewinnbringend: „Does knowing about a particular technical process shape what we are able to see – indeed, *how* we see?“<sup>12</sup> In diesem Sinne ist insbesondere die Darstellung der unterschiedlichen Techniken von Interesse, weshalb in den nächsten Abschnitten ergänzend Julia Eckels theoretische Überlegungen zu einem erweiterten Begriff der „Tech-Doku“<sup>13</sup> als Referenz hinzugezogen werden sollen.

Parallel zu beeindruckenden Bildimpressionen, die das Produktionsunternehmen MPC auf seiner Website veröffentlichte, erzählt Favreau in dem Making-of-Ausschnitt *THE LION KING – VISITING KENYA AND BUILDING THE PRIDELANDS* (o.J.) wie er zu Beginn der Arbeit am Remake dessen visuellen Stil festlegte: Expeditionen nach Kenia sollten dem Produktionsteam einen möglichst ‚realistischen‘ Eindruck seiner Landschaft sowie seiner Bewohner:innen vermitteln.<sup>14</sup> Dabei ging es im Vorfeld primär um eine „nature documentary“-Ästhetik, die sich durch die charakteristische Distanz der (hier nun auch virtuellen) Kamera zu den tierischen Protagonist:innen auszeichnen sollte.<sup>15</sup> Als Inspiration hierfür dienten die BBC-Produktionen von Richard Attenborough, so Favreau.<sup>16</sup> Die bewusste Entscheidung gegen eine Adaption, die wie im Originalfilm stilisierte und abstrahierte Umgebungen und

---

<sup>10</sup> Ebd.

<sup>11</sup> Vgl. Kap-herr 2017: 120ff.

<sup>12</sup> Frank 2019: 4.

<sup>13</sup> Eckel 2021.

<sup>14</sup> Vgl. *THE LION KING – VISITING KENYA AND BUILDING THE PRIDELANDS* o.J. Interessant wäre eine detailliertere Analyse der (post-)kolonialen Dimensionen, die im Film und seinen Begleitmaterialien mitschwingen. Die 1994er-Version von *THE LION KING* wird dabei meist ambivalent diskutiert bezüglich ihrer kolonialen und rassifizierenden Inszenierungen, etwa in Bezug auf den konstruierten Schauplatz ‚Afrika‘ sowie die Hyänen und ihre Stimmen (siehe zum Beispiel Gooding-Williams 1995 sowie Martín-Rodríguez 2000, mit Blick auf das Remake zudem Visram 2019) sowie hinsichtlich der Aneignung des Slogans „Hakuna Matata“ als Trademark durch die Walt Disney Company (siehe Stidhum 2018). Teilweise wurde der Film auch im Zuge breiterer Untersuchungen zu *race*, *class*, *gender* und *age* in den Blick genommen (siehe zum Beispiel Towbin et al. 2004 sowie King/Lugo-Lugo/Bloodworth-Lugo 2010). Das Remake von 2019 wurde in der Presse vor allem als positives Statement in Sachen Diversität und Repräsentation von People of Colour gewertet, weil es auf einen dominant mit Schwarzen Darsteller:innen besetzten Voice-Cast setzte (siehe beispielsweise TooFab Staff 2019; aus kritischer Perspektive hingegen Hassler-Forest 2019). Interessant bleibt dabei dennoch die Frage der (Un-)Sichtbarkeit dieser künstlerischen Arbeit und ihrer (post-)kolonialen Dimension, die im Film selbst maximal (über das Wiedererkennen von Star-Stimmen) hörbar wird, ansonsten aber eben nur über das den Film begleitende Marketing- und Making-of-Material greifbar beziehungsweise über die Sichtbarwerdung/Inszenierung der Schwarzen Körper der Darsteller:innen in diesen Materialien anschaulich wird. An dieser Stelle bedanke ich mich bei Julia Eckel für weiterführende Hinweise.

<sup>15</sup> Zum dokumentarfilmischen Ansatz in *THE LION KING* vgl. Duncan 2019: 86, bezüglich der frühen Disney-Tierdokumentarfilme vgl. zudem Goldman 2019a: 204f.

<sup>16</sup> *THE LION KING – VISITING KENYA AND BUILDING THE PRIDELANDS* o.J., TC 01:12–01:17.

Figuren integriert, sollte den Auftritt der fotorealistischen Tiere als visuelles Spektakel in den Fokus rücken. Es sollten dabei allerdings keineswegs die Grenzen einer fotorealistischen Perfektion erreicht werden, um die Illusion des vermeintlich ‚Realen‘ nicht zu gefährden, so VFX-Supervisor Elliott Newman:

We tried to make sure there’s still kind of like a very naturalistic look to the images, we didn’t push anything too far, because as soon as you do that it kind of breaks the illusion that it’s real. But at the same time, you’re trying to kind of stay true to Caleb’s vision in terms of what’s photographically and compositionally pleasing.<sup>17</sup>

Dennoch besteht Favreau darauf, eine ästhetische Annäherung an den cartoonhaften Charakter der Vorlage zu verhindern, auch wenn es sich augenscheinlich weiterhin um ein (digital) animiertes Remake handelt.<sup>18</sup>

Ähnlich argumentiert Kameramann Caleb Deschanel in einem Interview mit dem *American Cinematographer*. Ihm gemäß, so formuliert er es analog zum MPC-Material, habe der Fokus des Vorhabens darin gelegen, eine eigene ‚Realität zu erschaffen‘, was ein enormer Gewinn für die Ausrichtung des Films gewesen sei: „And in the end, the ‚reality‘ of the movie comes from a combination of the incredibly realistic animation — which is extraordinary, thanks to the work of Andy Jones and his team, and MPC — and the style of filmmaking.“<sup>19</sup> Seine Arbeit habe den Animations- und *virtual production*-Sequenzen einen spezifischen Realitätsstatus verliehen, so führt er aus: So habe er bei den Dreharbeiten in Kenia eine Arri-Kamera (Modell Alexa 65) genutzt.<sup>20</sup> Diese wird bevorzugt für Landschaftsaufnahmen eingesetzt, um weite Szenerien detailliert und ohne optische Verzerrungen einzufangen. Populär wurde sie in den vergangenen Jahren durch den Einsatz in *THE REVENANT* (USA 2016) sowie *ROGUE ONE: A STAR WARS STORY* (USA 2016). In den Making-of-Aufnahmen des MPC-Materials wird der Einsatz der Kamera besonders hervorgehoben; die Kenia-Aufnahmen werden als ständige Referenz und Beglaubigungsstrategie verwendet, „[...] always reminding us of what reality should be like and what in the filmic reality it should feel like.“<sup>21</sup> Letztendlich sind diese Rechercheaufnahmen in *THE LION KING* aber nicht unmittelbar sichtbar; als Inspirationsvorlage bleiben sie somit der Visualisierung im Making-of vorbehalten.<sup>22</sup>

Anhand von Julia Eckels Überlegungen zum Begriff der „Tech-Doku“<sup>23</sup> lässt sich nachzeichnen, dass die Aufnahmen des Making-Ofs abhängig sind von der Rechtfertigung und

<sup>17</sup> Ebd., TC 01:18–01:33.

<sup>18</sup> Vgl. Sharf 2019.

<sup>19</sup> Goldman 2019b; siehe auch erneut Fußnote 6 für diese gewollte Realitätsreferenz.

<sup>20</sup> Vgl. Goldman 2019a: 22.

<sup>21</sup> *THE LION KING - VISITING KENYA AND BUILDING THE PRIDELANDS* o.J., TC 01:57–02:02 Min.

<sup>22</sup> Der Film selbst beinhaltet tatsächlich eine einzige, kurze Sequenz, die realfilmisch produziert wurde. Laut Making-of plante Favreau diese Szene als Rätsel für die Zuschauer:innen, um zu testen, inwiefern sie zwischen realfilmischen und digital konstruierten Filmbildern unterscheiden könnten, vgl. Sharf 2019 sowie Lattanzio 2019.

<sup>23</sup> Eckel 2021: 21.

„Sichtbarmachung“ von Filmtechnologien. „Tech-Dokus“ sind demnach in erster Linie Dokumentationen über die verwendeten Technologien, nicht nur über den Prozess des Filmmachens allgemein.<sup>24</sup> Darüber hinaus argumentiert Eckel, dass „Animation in der Regel Vorgänge produziert, die so ‚nicht wirklich‘ passiert sind, indem sie aufzeigen, was ‚wirklich‘ passieren muss, damit dieses Kunststück gelingt“.<sup>25</sup> Dabei werden in solchen Dokumentationen nicht alle technischen Prozesse gezeigt, sondern einige bewusst ausgeklammert – oder, wie Katrin von Kap-herr es beschreibt: Es erfolgt eine Darbietung des „Verbergens und Zeigens“<sup>26</sup> in einem ambivalenten „Doppelgestus“, bei dem einerseits der Herstellungsprozess offenbart und zugleich insbesondere die Aufmerksamkeit auf die Medialität der Bilder gelenkt wird.<sup>27</sup> Ähnlich ist dies bereits bei früheren Begleit- und Werbematerialien zu Filmen zu finden, die Spezialeffekte enthielten.<sup>28</sup>

Digitale Visual Effects stellen ihre Effekte gezielt aus, sie verraten schon vorab den Zuschauern den Herstellungsprozess [...]. Gleichzeitig aber sollen die Effekte so realistisch wie möglich sein, um gerade wegen ihrer Darstellung von den Zuschauern bewundert zu werden. Die Zuschauer wissen aber um die Künstlichkeit der Effekte und wollen deswegen auch das mediale Spektakel sehen, ganz im Gegensatz zu vorherigen Jahrzehnten, als gefürchtet wurde, dass es die Magie zerstöre, wenn man die Informationen preisgebe.<sup>29</sup>

Doch es zeigt sich im Vergleich zum Umgang mit Making-ofs des frühen Kinos, die mit einer Verbindung aus Magie, Mysterien und Mythen versehen waren,<sup>30</sup> dass diese Zuschreibungen auch auf gegenwärtige Tech-Dokus zutreffen. So beschreibt VFX-Supervisor Adam Valdez in einer *Cinefex*-Reportage zum Film *THE LION KING* die Besonderheit der technologischen Neuheiten ebenfalls als „magischen Trick“:

The feat here isn't something that can be counted in polygons or in technological challenges [...]. It is much more an artistic feat. MPC created every single shot in this movie, and at a level of visual fidelity that will make the audience believe it was all filmed outdoors, with real animals, in a real place. That was the magic trick.<sup>31</sup>

Dieses Spannungsverhältnis zwischen technischen Erläuterungen zu filmischen Effekten und dem Spektakel ihrer Rezeption zeigt sich ebenfalls in früheren Making-of-Aufnahmen

---

<sup>24</sup> Vgl. ebd.

<sup>25</sup> Ebd.: 21.

<sup>26</sup> Kap-herr 2017: 120.

<sup>27</sup> Vgl. ebd.: 121.

<sup>28</sup> Vgl. Polywka 2021.

<sup>29</sup> Kap-herr 2017: 122.

<sup>30</sup> Vgl. Cubitt 2004: 73f.; North 2008: 25.

<sup>31</sup> Duncan 2019: 88.

zu Animationsfilmen, wie beispielsweise im Kontext der Vorstellung der Multiplane-Kamera. Walt Disney selbst legte 1957 in einem Erklärvideo<sup>32</sup> die vermeintlich ‚neuartige‘ Produktion<sup>33</sup> von Zeichentrickfilmen mit Hilfe dieser Apparatur offen, indem er diese als Revolution der Animationsfilmtechnik vorstellt:

[...] a piece of equipment designed to make cartoons more realistic and enjoyable. This is the plan for a super cartoon camera. We call it the multiplane camera. It was intended for use in our feature length cartoons. You see, we decided for features the camera needed improvement too. Actually, the pre-feature cartoon camera was fairly simple [...].<sup>34</sup>

Diese Darstellungsform dient an erster Stelle dazu, dem Publikum einen Blick hinter die Kulissen zu gewähren und die „Gemachtheit“<sup>35</sup> von Animationsfilmen zu veranschaulichen. Jedoch fällt an zweiter Stelle auf, dass die Illustration technischer Innovationen zugleich aus Vermarktungsgründen so inszeniert wird, um die Qualität der Filme als *state of the art* zu kennzeichnen. Disneys Ausführungen lassen darauf schließen, dass es darum geht, die Zuschauer:innen in eine parallele Welt zum Film – nämlich die der Filmproduktion – einzuladen. Dabei haben die Zuschauer:innen die Chance, zu Expert:innen zu werden, da die spezifische „Anschaulichkeit“ des Making-of-Materials den Blick der Betrachter:innen für diesen erweiterten Horizont schärft, zugleich aber auch bewusst lenkt und romantisiert. Der Blick hinter die Kamera prägt dabei das filmische Sehen nachhaltig.

Ähnlich wurde auch die öffentliche Präsentation der technologischen Innovationen von THE LION KING diskursiv in eine bestimmte Rhetorik eingebettet, und den neuen Technologien wurden „game changer“-Attribute und ein einmaliger Innovationscharakter attestiert.<sup>36</sup> So beschreibt Favreau die Verknüpfung von Bekanntem und Neuem wie folgt: „I thought that this technology would be separate enough from the animated film that it felt fresh and new, yet completely related to the original.“<sup>37</sup> Diese Formulierungen stehen dabei im Einklang mit den ausdrucksstarken Bildern der Keniareise, der Idee einer Dokumentarfilmästhetik und der Verarbeitung und Umsetzung als virtuelle (Um-)Welt mithilfe von Computerspiel-Engines. In diesem Fall ermöglicht dies eine ‚neue‘ Wahrnehmung des bekannten Filmstoffs, und vor dem Hintergrund des Making-of-Materials können Zuschauer:innen nun mit einem Expert:innen-Blick die technischen Vorgänge nachvollziehen und sich damit für die so

<sup>32</sup> Disneys Vorstellung der Multiplane-Kamera lief im Rahmen der DISNEYLAND-Fernsehserie (USA 1954–1997) in der Folge TRICKS OF OUR TRADE (13. Februar 1957) mit genauen Erläuterungen und Anschauungsmaterial von Walt Disney zu den technischen Innovationen seiner Animationslangfilme. Disneys Präsentation ist dabei in gewisser Weise nicht nur als Tech-Doku, sondern ebenso als Tech-Demo anzusehen; zum Verhältnis beider Begriffe siehe erneut Eckel 2021.

<sup>33</sup> Bereits Ub Iwerk fertigte vor der Disney’schen Patentierung eine ähnliche Kamerakonstruktion an (die horizontal und nicht vertikal verlief) und noch früher verwendeten die Animationsfilmpionier:innen Lotte Reiniger und die Fleischer Brüder eine ähnliche Apparatur; siehe Pallant 2011: 28f.

<sup>34</sup> TRICKS OF OUR TRADE (USA 1957). Ein Ausschnitt aus der Episode ist online bei YouTube zu finden unter dem Titel WALT DISNEY’S MULTIPLANE CAMERA (FILMED: FEB. 13, 1957) (2008).

<sup>35</sup> Backe et al. 2018.

<sup>36</sup> Vgl. Duncan 2019: 88. Zu spezifischen Terminologien im Hinblick auf digitale Technologien siehe auch Purse 2013.

<sup>37</sup> Technicolor o.J.

naturalistisch anmutenden Filmbilder umso mehr begeistern lassen. Selbst in Gesang ausbrechende Löwen, Warzenschweine oder Erdmännchen vermögen diesen Eindruck nicht vollständig zu zerstören. Im Sinne von Franks sinnstiftender Frage nach der Verbindung von technischem Vorwissen und Wahrnehmung wäre an dieser Stelle festzuhalten, dass der Fokus auf das selektive und digitale Spektakel der Filmtechnologien in Making-ofs in der Tat die Wahrnehmung der Zuschauer:innen lenkt: Indem die Methoden und Termini näher erklärt werden, wird auch das filmische Sehen gezielt geformt und geprägt.

### **Eine neue Ära (un-)sichtbarer Arbeitsprozesse**

In den Making-of-Aufnahmen zu *THE LION KING* wird dabei eine eigene Art von Anschaulichkeit zelebriert bezüglich der involvierten Arbeitsprozesse und -gruppen. Die Inszenierung findet auf unterschiedlichen Sichtbarkeitsebenen statt, was insbesondere im Abgleich zu den vier Kategorien des Making-ofs, wie Hediger<sup>38</sup> sie auflistet, Parallelen zum Vorschein bringt. Zunächst steht, wie mit Bezug auf Eckels Begriff der „Tech Doku“ und „Tech Demo“ gezeigt werden konnte, maßgeblich die verwendete *Technik* im Mittelpunkt des Materials, die hier anschaulich vorgestellt und zugleich demonstriert wird. Zugleich bleibt aber die Referenz auf die menschlichen Akteur:innen erhalten, die in den Produktionsprozess involviert sind. So wird auch hier einerseits der Fokus auf den Wiedererkennungswert von *Schauspieler:innen/Stars* gelegt, wenn im Making-of gezeigt wird, wie die einzelnen Sprechrollen im Vorfeld realfilmisch aufgezeichnet werden, um die „organische Interaktion“<sup>39</sup> zwischen den Performer:innen festzuhalten und so glaubwürdig wie möglich auf das virtuelle Material beziehungsweise das Aufeinandertreffen der tierischen Protagonist:innen übertragen zu können. Dies ist für die Animationssequenzen generell, insbesondere aber für die Gesangseinlagen relevant.<sup>40</sup> Zudem verkörpern Favreau und sein Team aus Expert:innen andererseits die Ebene der *Autor:innenschaft*, indem sie als für die Erklärung der Zusammenhänge und das Gesamtgefüge des Produktionsdesigns verantwortlich inszeniert werden. Was dadurch insgesamt vermittelt wird, sind damit zuletzt auch die unterschiedlichen *industriellen Produktionsabschnitte*, die im Falle von *THE LION KING* und in ihrem Zusammenspiel gleich den Beginn einer „neuen Ära“ einläuten, insofern sie (für digitale Produktionen eher ungewöhnlich) weniger separiert, sondern in einem gemeinsamen kreativen Schaffensraum stattfinden, so beschreibt es jedenfalls das Making-of.<sup>41</sup> Sämtliche Einheiten, die vormals zeitlich und räumlich getrennt voneinander arbeiteten – Drehbuch, Filmset, visuelle Effekte, Animation, Postproduktion und Schnitt – sind nun in einem parallel virtuellen wie realen Setting vereint.<sup>42</sup> Dies ist es, was unter *virtual production* verstanden wird, ein kollaborativer Arbeitsprozess, der die bisherigen Bereiche der Filmproduktion ‚neu‘ denkt:

---

<sup>38</sup> Hediger 2005: 332. Als Kategorien nennt er, wie oben bereits ausgeführt, Technik, Stars, industrielle Produktion und die Figur des:der Autor:in des Films.

<sup>39</sup> Duncan 2019: 68.

<sup>40</sup> Vgl. Duncan 2019: 86.

<sup>41</sup> Vgl. ebd.: 69.

<sup>42</sup> Vgl. ebd.

As an alternative to traditional modes of film production throughout the 20<sup>th</sup> and 21<sup>st</sup> centuries – namely Hollywood’s dominant strategies for creating feature-length, live-action narratives – the practice of ‚virtual production‘ forces us to rethink that which it is poised to replace (or more realistically complement). More specifically, it invites considerations as to the techniques and systems that are transformed when virtual production disrupts the chronology of the filmmaking process, as well as the trades associated with certain key tasks.<sup>43</sup>

Diesem Prozess kommt eine zunehmende Relevanz in der Filmproduktion zu, wie es auch ein Bericht über den Einsatz von *MPC Film* auf der Technicolor-Website schildert.<sup>44</sup> Darin erläutert Favreau den Produktionsablauf für *THE LION KING* wie folgt:

MPC helped build the tools for virtual production, which is a technique that we innovated for *The Lion King*, using a game engine platform to emulate live action film production in a VR space – even though the film is completely digitally rendered, every environment is made digitally by the artists at MPC, and every character is keyframe animated. The tools were being refined constantly; it was a real learning process all the way through. And now MPC has a suite of tools that are available to any filmmaker based on the innovations that we made on *The Lion King*.<sup>45</sup>

Auch wenn der Einsatz von Animationsprozessen erwähnt wird, scheinen diese dennoch nur ein Mittel zum Zweck zu sein, eine Technik wie alle anderen, auswechselbar und Teil eines umfassenderen Toolkits. Ferner betont der zuständige VFX-Supervisor Adam Valdez, dass hierbei erstmals eine Methodologie Anwendung fand, die zuvor bereits bei *THE JUNGLE BOOK* Erfolg zeigte, beim Produktionsbeginn von *THE LION KING* im Juni 2017 jedoch noch übertroffen wurde:

After we all went as a crew to Kenya together, we continued to do the virtual production together, and we did the final animation and visual effects together. We were collaborative partners from beginning to end, and the technology and methodology we used enabled us to capture the creative choices made together on the virtual set – cameras, lighting, animation, etc. – and carry them through to the end. Everything lived on in this way, enabling us to learn the rules together, what worked and what didn’t. For example, what’s the best way to light a lion from a certain angle? If we figured that out in post, we could relight/reshoot it, with the real subject on the real (virtual) set.<sup>46</sup>

Die Prämisse des Making-of-Anschauungsmaterials gibt vor, dass eine harmonische Abstimmung zwischen den jeweiligen Abteilungen, Berufsgruppen und ihren zugewiesenen Aufgaben herrschte. Die angewandten Programme und (un-)sichtbaren Werkzeuge werden dabei dank des Werbematerials ‚anschaulich‘ und beinahe greifbar gemacht – zumal die Darstellung des Filmteams mit VR-Headsets nur erahnen lässt, inwiefern sich der Gestaltungshorizont

---

<sup>43</sup> Vgl. Bédard 2022: 228.

<sup>44</sup> Vgl. Technicolor o.J.

<sup>45</sup> Ebd.

<sup>46</sup> Ebd.

innerhalb der genutzten Hard- und Software-Umgebungen tatsächlich in weitere Gefilde erstreckt hat.<sup>47</sup>

Der bereits erwähnte „Doppelgestus“<sup>48</sup>, der sich in der selektiven Darstellung von produktionstechnischen Hintergründen zeigt, ist dabei erneut Teil einer Beglaubigungsstrategie, die den Film von anderen animationsfilmischen Produkten der Disney Studios distanzieren soll. Die Rhetorik des Filmteams im Making-of beweist, dass THE LION KING mit Bezug auf Gestaltungskonventionen des Animations- und Dokumentarfilms realisiert wurde. Vergleichsweise wird dies auch gern hinsichtlich computeranimierter Filme von Pixar festgestellt, wenn „fingierte Fehler“<sup>49</sup> anhand von Kratzern, Spuren, Dreck und manipulierten Kameralinsen absichtlich platziert werden, damit eine konstruierte, animierte Welt dennoch (filmisch) glaubhafter wirkt. Auch wenn im Fall von THE LION KING stets betont wird, dass hier eine filmische Welt von Grund auf rekonstruiert wurde, besteht Favreau auf einer Gegenüberstellung zwischen einer ‚realen‘ und einer fiktionalen Welt: „The key to creating something which is fake is to look at a lot of examples when it’s real [sic].“<sup>50</sup> Entsprechend bedeutend für diese Konstruktion einer parallelen Realität erscheint die Zeit vor Ort in Kenia, in der sich Favreau mit Deschanel, weiteren VFX-Künstler:innen und Beteiligten ein ‚Meta-Verständnis‘ vom ‚realen Ort‘ anzueignen versuchte. Das gesammelte dokumentarische Referenzmaterial dient dann vorsätzlich als Grundlage für die Gestaltung der filmischen Welt und detaillierten Aspekten, wie den Variationen und Farben der Landschaft, der Flora und Fauna sowie des Lichts.<sup>51</sup> Diese Arbeiten sind jedoch in der finalen Fassung des Films nicht sichtbar. Daher kommt dem Making-of die Aufgabe zu, über das anschauliche Zeigen dieser dokumentarisch-impressiven Natur- und Tieraufnahmen zugleich die Produktionsästhetik des aufwendigen *virtual production*-Verfahrens zu veranschaulichen und in eine Rezeptionsästhetik zu überführen. Insgesamt zielt das Produktionsteam um Favreau bei der Anwendung des *virtual production*-Prozesses auf eine Reformierung etablierter Arbeitsverläufe, die bisher linear verliefen. So kann der Austausch zwischen den einzelnen Abteilungen und Arbeitsschritten nicht nur gefördert, sondern ebenfalls das Material kollektiv bewertet werden. Favreau betont, dass die hybride Kombination aus all den unterschiedlichen Bereichen diesem Anspruch gerecht würde und dabei die technologischen Dimensionen so weit wie möglich vom Animationscharakter des Originals entfernt seien, sodass die technologischen Errungenschaften zwar einen hohen Innovationsgrad aufwiesen und dennoch dafür Sorge tragen, dass der fertige Film in seiner Gesamtheit an das Original erinnert. Die Erfahrung und Möglichkeiten, die das *virtual production*-Verfahren für Filmschaffende bietet, werden

---

<sup>47</sup> Hierbei wird wiederum deutlich, dass sich die geschlechtsspezifische Aufteilung von Filmcrews seit den 1930er Jahren nicht sonderlich geändert hat (vgl. Frank 2019: 121f.), da nur wenige Mitarbeiterinnen innerhalb der Making-of-Aufnahmen zu Wort kommen oder am Set zu sehen sind.

<sup>48</sup> Kap-herr 2017: 121.

<sup>49</sup> Vgl. Müller 2019.

<sup>50</sup> THE LION KING – VISITING KENYA AND BUILDING THE PRIDELANDS o.J., TC 02:57–03:01.

<sup>51</sup> Ebd. Erneut ließe sich in Bezug auf diese Idee der ‚Neuschaffung‘ einer Welt, für die sich dennoch der HD-Ansichten von Kenia bedient wird, über koloniale Implikationen dieser Produktionsinszenierung nachdenken (siehe erneut auch Fußnote 14).

dann etwa mit Umschreibungen wie „shooting in the Ether“<sup>52</sup> kontextualisiert. Damit wird eine neue Zukunft des Filmdrehs und eine Reformierung von Produktionsbedingungen vorgestellt beziehungsweise imaginiert, die es Filmemacher:innen ermöglicht, differente Sphären und virtuelle Welten miteinander zu verbinden, welche jedoch die Konsequenzen für die Unsichtbarkeit des tatsächlichen Handwerks außer Acht lassen.

## Fazit

Vor dem Hintergrund dieser Ausführungen wird deutlich, dass in den Making-of-Materialien zu *THE LION KING* neue gestalterische Möglichkeiten als Anschaulichkeiten von gegenwärtiger Filmarbeit produziert werden: Der Fokus liegt dabei auf der Inszenierung technischer Innovationen, die es Jon Favreau und seinem Team erlauben, den Disney-Klassiker von 1994 ‚neu‘ zu erzählen und zu visualisieren. Das Publikum erlangt mit einem Blick hinter die Kulissen ein spezifisches, allerdings den Logiken von Vermarktungs- und Innovationsnarrativen folgendes Wissen zu den Herausforderungen des ‚Filmdrehs‘, was in dieser Sichtbarmachung aber zugleich zu einer Verschleierung von animationsfilmischen Arbeiten am Set führt. Insgesamt wird anhand der behandelten Beispiele und Making-ofs deutlich, dass der Realitätsanspruch des Films in dieser Anschaulichkeit sprachlich, visuell und produktionstechnisch eingerahmt wird. Doch wie lässt sich der ‚Realitätsstatus‘ von Animationstechniken in diesem Kontext einordnen? An dieser Stelle kehre ich zu Hannah Franks Frage vom Beginn des Textes zurück: „Does knowing about a particular technical process shape what we are able to see – indeed, *how* we see?“<sup>53</sup> Eine mögliche Antwort wäre, dass die anschauliche Inszenierung paralleler Realitäten, wie man sie im Making-of beobachten kann, zu dieser Veränderung des Sehens beiträgt. Je mehr dabei über die Ausdrucksformen und Gestaltungsmöglichkeiten von Animationstechniken erfahrbar wird, desto mehr wird auch das Potenzial dieser Filmkunst deutlich, die transmedial<sup>54</sup>, vielseitig sowie omnipräsent<sup>55</sup> ist und spielerisch Realfilmtraditionen übernehmen und abstrahieren kann.<sup>56</sup> Auch wenn die skizzierten Formen von Sichtbarkeit im Making-of zugleich Unsichtbarkeiten erzeugen, bildet diese Anschaulichkeit paralleler Realitäten einen produktiven Ausgangspunkt für filmanalytische Betrachtungen. Animation selbst erscheint dabei als ein Netzwerk aus Visualisierungsformen und -traditionen, Methoden und Techniken, die sich organisch weiterentwickeln und nun im Zentrum des Gegenwartskinos stehen.

\*\*\*

---

<sup>52</sup> Goldman 2019b.

<sup>53</sup> Frank 2019: 4.

<sup>54</sup> Vgl. Reinerth 2016.

<sup>55</sup> Vgl. Buchan 2013.

<sup>56</sup> Vgl. Feyersinger 2013.

## Über die Autorin

Andrea Polywka, M.A., arbeitet gegenwärtig am *NFDI4Culture – Konsortium für Forschungsdaten materieller und immaterieller Kulturgüter* und war davor als wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin am Graduiertenkolleg „Konfigurationen des Films“ an der Goethe-Universität Frankfurt tätig. Arbeitsschwerpunkte: Ästhetik hybrider Bewegungsbilder im gegenwärtigen Mainstreamkino, Diskurse zu Körperdarstellungen (Mensch-Tier-Maschine), Hybridität und involvierten Animationstechnologien sowie dem Status des Animationsfilms. Aktuelle Publikationen u.a.: „A Technical Marvel‘ – Einsatz, Transparenz und Rezeption von Animationstechniken in KING KONG (US 1933)“ (in: Bruckner, Franziska/Hagler, Juergen/Lang, Holger/Reinerth, Maike Sarah (Hg.): *In Wirklichkeit Animation... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*, Wiesbaden: Springer VS 2021).

Kontakt: polywka@uni-marburg.de

## Filme

THE JUNGLE BOOK (USA 2016, Jon Favreau)

THE LION KING (DER KÖNIG DER LÖWEN, USA 1994, Rob Minkoff/Roger Allers)

THE LION KING (DER KÖNIG DER LÖWEN, USA 2019, Jon Favreau)

THE LION KING – VISITING KENYA AND BUILDING THE PRIDELANDS (MPC Film o.J., <https://www.mpcfilm.com/en/showreels/the-lion-king-visiting-kenya-and-building-the-pridelands>, letzter Zugriff: 11.10.2022)

THE REVENANT (THE REVENANT – DER RÜCKKEHRER, USA 2016, Alejandro González Iñárritu)

ROGUE ONE: A STAR WARS STORY (USA 2016, Gareth Edwards)

TRICKS OF OUR TRADE (USA 1957; ausgestrahlt am 13. Februar 1957 im Rahmen der TV-Serie DISNEYLAND (1954–1997), Staffel 3, Folge 16, James Algar/Wilfred Jackson/Hamilton Luske)

WALT DISNEY'S MULTIPLE CAMERA (FILMED: FEB. 13, 1957) (YouTube/fireurgunz, 13.08.2008, <https://www.youtube.com/watch?v=YdHTIUGN1zw>, letzter Zugriff: 01.12.2022)

## Literatur

Backe, Hans-Joachim/Eckel, Julia/Feyersinger, Erwin/Sina, Véronique/Thon, Jan-Noël (Hg.) (2018): *Ästhetik des Gemachten: Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung*. Berlin: De Gruyter.

Bédard, Philippe (2022): „Virtual Production and the Transformation of Cameras Mechanical, Virtual and Actual“. In: *animation: an interdisciplinary journal* 17:2, S. 226–243.

Buchan, Suzanne (2013): *Pervasive Animation*. London/New York: Routledge.

Collin, Robbie (2019): „Behind the scenes of Disney’s 2019 Lion King remake: how they ripped up the animation rule-book“. In: *The Telegraph*, 19.05.2019. <https://www.telegraph.co.uk/films/0/lion-king-2019-new-remake-behind-scenes/#comments>, letzter Zugriff: 04.05.2021.

Cubitt, Sean (2004): *The Cinema Effect*. Cambridge, MA et al.: MIT Press.

Duncan, Jody (2019): „A Moon-Shot Movie“. In: *Cinefex* 166, S. 64–89.

- Eckel, Julia (2021): „Tech-Demo/Tech-Doku. Zur Wirklichkeit des Animierens“. In: Franziska Bruckner/Juergen Hagler/Holger Lang/Maika Sarah Reinerth (Hg.): *In Wirklichkeit Animation... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS, S. 11–32.
- Feyersinger, Erwin (2013): „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern. Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus“. In: *montage AV* 22:2, S. 32–44.
- Frank, Hannah (2019): *Frame by frame – A Materialist Aesthetics of Animated Cartoons*. Oakland: University of California Press.
- Göttel, Dennis (2019): „Historiografie der Filmarbeit: Making of, up & out („Cruising“)“. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 11:1, S. 130–141.
- Goldman, Michael (2019a): *The Art and Making Of The Lion King*. Los Angeles/New York: Disney Editions.
- Goldman, Michael (2019b): „To Be King: Making *The Lion King*“. In: *American Cinematographer*, 16.07.2019. <https://ascmag.com/articles/making-the-lion-king>, letzter Zugriff: 10.12.2022.
- Gooding-Williams, Robert (1995): „Disney in Africa and the inner city: On race and space in *The Lion King*“. In: *Social Identities* 1:2, S. 373–379. DOI: 10.1080/13504630.1995.9959442.
- Ha, Anthony (2019): „Lion King‘ director Jon Favreau explains why he’s remaking an animated classic“. In: *techcrunch.com*, 30.05.2019. <https://techcrunch.com/2019/05/30/lion-king-director-jon-favreau-explains-why-hes-remaking-an-animated-classic>, letzter Zugriff: 09.03.2021.
- Hasebrink, Felix (2022): „Showing How They Made Them Move: Early Making-of Documentaries on the Production of Animated Films“. In: *animation: an interdisciplinary journal* 17:1, S. 110–126.
- Hassler-Forest, Dan (2019): „The Lion King‘ is a fascist story. No remake can change that“. In: *The Washington Post*, 10.07.2019. <https://www.washingtonpost.com/outlook/2019/07/10/lion-king-is-fascist-story-no-remake-can-change-that>, letzter Zugriff: 10.12.2022.
- Hediger, Vinzenz (2005): „Spaß an harter Arbeit. Der Making-Of Film“. In: Patrick Vonderau/Vinzenz Hediger (Hg.): *Demnächst im Kino – Grundlagen der Filmwerbung und Filmvermarktung*. Marburg: Schüren, S. 332–341.
- Kap-herr, Katrin von (2017): „Zeigen und Verbergen – Der doppelte Gestuts digitaler Visual Effects“. In: Michael Wedel (Hg.): *Special Effects in der Wahrnehmung des Publikums – Beiträge zur Wirkungsästhetik und Rezeption transfilmischer Effekte*. Wiesbaden: Springer VS, S. 111–128.
- King, C. Richard/Lugo-Lugo, Carmen R./Bloodsworth-Lugo, Mary K. (2010): *Animating Difference. Race, Gender, and Sexuality in Contemporary Films for Children*. Lanham et al.: Rowman & Littlefield.
- Lattanzio, Ryan (2019): „Here’s The One Real Shot in Disney’s ‚The Lion King‘ Remake“. In: *Indiewire*, 28.07.2019. <https://www.indiewire.com/2019/07/the-lion-king-live-action-shot-1202161574>, letzter Zugriff: 01.05.2021.
- Martín-Rodríguez, Manuel M. (2000): „Hyenas in the Pride Lands: Latinos/as and Immigration in Disney’s *The Lion King*“. In: *Aztlan: A Journal of Chicano Studies* 25:1, 01.11.2000, S. 47–66.
- Müller, Jannik (2019): „Fingierte Fehler. Simulierte Wirklichkeiten, technische Störungen und inszenierte Outtakes in den Computeranimationsfilmen von Pixar“. In: Gero Hoch/Hildegard Schröteler-von Brandt/Angela Schwarz/Volker Stein (Hg.): *Fehler* (Reihe DIAGONAL, Vol. 40). Göttingen: V&R Unipress, S. 93–106.
- North, Dan (2008): *Performing Illusions: Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*. London: Wallflower Press.
- Pallant, Chris (2011): *Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation*. New York: Continuum.
- Polywka, Andrea (2021): „A Technical Marvel – Einsatz, Transparenz und Rezeption von Animationstechniken in *King Kong* (US 1933)“. In: Franziska Bruckner/Juergen Hagler/Holger Lang/Maika

- Sarah Reinerth (Hg.): *In Wirklichkeit Animation... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS, S. 171–186.
- Purse, Lisa (2013): *Digital Imaging in Popular Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Reinerth, Maïke Sarah (2016): „Animation – transgenerisch und intermedial“. In: Ivo Ritzer/Peter W. Schulze (Hg.): *Transmediale Genre-Passagen*. Berlin/Wiesbaden: Springer VS, 461–478.
- Sharf, Zack (2019): „The Lion King‘ Is Not a Live-Action Movie, But Will Likely Compete as One at 2020 Oscars.“ In: *Indiewire*, 23.04.2019. <https://www.indiewire.com/2019/04/lion-king-animated-live-action-compete-2020-oscars-1202127321>, letzter Zugriff: 01.05.2021.
- Stidhum, Tonja Renée (2018): „Disney Successfully Trademarks ‚Hakuna Matata‘ From The Lion King. Yes, There Are Worries.“ In: *The Root*, 20.12.2018. <https://www.theroot.com/disney-successfully-trademarks-hakuna-matata-from-the-l-1831228242>, letzter Zugriff: 10.12.2022.
- Technicolor (o.J.): „The Lion King“. <https://www.technicolor.com/thelionking>, letzter Zugriff: 01.05.2021.
- Technicolor Creative Studio (o.J.): „What we do: Film & Episodic“. <https://www.technicolorcreative.com/about/work/?category=film-episodic>, letzter Zugriff: 10.12.2022.
- TooFab Staff (2019): „Original ‚Lion King‘ had 35% Black Main Cast“. In: *TooFab*, 07.04.2019. <https://toofab.com/2019/07/04/original-lion-king-had-35-percent-black-main-cast/>, letzter Zugriff: 10.12.2022.
- Towbin, Mia Adessa/Haddock, Shelley A./Schindler Zimmerman, Toni/Lund, Lori K./Tanner, Litsa Renee (2004): „Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films“. In: *Journal of Feminist Family Therapy* 15:4, S. 19–44. DOI: 10.1300/J086v15n04\_02.
- Visram, Tabin (2019): „The original ‚Lion King‘ had a racist hyenas problem. The new film fixes that, with mixed results“. In: *FastCompany*, 19.07.2019. <https://www.fastcompany.com/90379067/critics-said-the-first-lion-kings-hyenas-were-problematic-disney-revamped-them>, letzter Zugriff: 10.12.2022.
- Wortmann, Volker (2010): „DVD-Kultur und ‚Making of‘. Beitrag zu einer Mediengeschichte des Autorenfilms“. In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* 001 | 2010. [http://www.rabbiteye.de/2010/1/wortmann\\_dvdkultur.pdf](http://www.rabbiteye.de/2010/1/wortmann_dvdkultur.pdf), letzter Zugriff: 10.12.2022.