

Lukas Wilde

### **Der Traum von der Fokalinstantz: Figurationsprozesse und Identitätsfragen in Richard Linklaters WAKING LIFE**

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14638>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

#### **Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Wilde, Lukas: Der Traum von der Fokalinstantz: Figurationsprozesse und Identitätsfragen in Richard Linklaters WAKING LIFE. In: Thomas Nachreiner, Peter Podrez (Hg.): *Fest-Stellungen*. Marburg: Schüren 2014 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 25), S. 159–169. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14638>.

#### **Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### **Terms of use:**

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## Der Traum von der Fokalinanz: Figurationsprozesse und Identitätsfragen in Richard Linklaters WAKING LIFE

»Von einem nehme ich die stärksten und geschicktesten Hände, von einem anderen die schlankesten und schnellsten Beine, von einem dritten den schönsten und ausdrucksvollsten Kopf und schaffe durch die Montage einen neuen, vollkommenen Menschen.« So gibt Dziga Vertov 1923 bekanntermaßen jede vorfilmische Identität der sichtbaren Figur auf.<sup>1</sup> Sieben Jahre später weicht auch Béla Balázs in *Der Geist des Films* von seiner (heute bekannteren) Position aus *Der sichtbare Mensch* ab. Dieser zufolge bilde der Film eine neue, physiognomische Sprache heraus, die unmittelbar den Ausdruck des Darstellerkörpers zur Erscheinung bringe.<sup>2</sup> Nun aber, 1930, liefert der Darsteller für Balázs nur noch den Rohstoff für die Montage; die sichtbare (filmische) Figur hingegen entsteht durch die Gestaltung des Regisseurs in der Nachbearbeitung.<sup>3</sup> Damit sind bereits zwei Fluchtpunkte markiert, zwischen denen sich jede Diskussion um die Figur im Film orientieren muss.<sup>4</sup> Der Zuschauer bemerkt davon freilich zunächst einmal nichts: Auf der Leinwand erkennt er eine mit sich identische Filmfigur, egal wie komplex ihre Genese zwischen darstellendem Spiel, Aufnahme und Nachbearbeitung auch sein mochte. Auch für Beschreibung und Analyse der filmischen Handlung sind solche Prozesse zumeist kaum relevanter als andere technische Rahmenbedingungen, die zwar konstitutiv für ihr Bestehen sein mögen, hinterher aber allenfalls als Fehler oder Störungen der kohärenten diegetischen Welt thematisch werden. Hier haben sich in den letzten Jahren unmerklich neue Akzente ausmachen lassen. In aktuellen Diskursen um CGI- und Motion Capturing-Darsteller akzentuiert sich die Problematik völlig neu,<sup>5</sup> dass stets Figurationsprozesse der individuierten Figur vorausgehen, sie umspülen, aber auch immer wieder unterlaufen können – als Bezeichnung für diese neue Art des digitalen Performers

---

<sup>1</sup> Dziga Vertov: Kinoki – Umsturz. 1923. In: Franz-Josef Albersmeier (Hrsg.): *Texte zur Theorie des Films*. 5. Aufl. Stuttgart 2003, S. 36–50; S. 45.

<sup>2</sup> Vgl. Béla Balázs: *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. 1927. Frankfurt a.M. 2001, S. 43 ff.

<sup>3</sup> Vgl. Béla Balázs: *Der Geist des Films*. Berlin 1930, S. 64 ff.

<sup>4</sup> Ausführlicher bei Julia Eckel: »This thing walks and talks and acts like me« Der Synthespieler und die Identitätskrise des Filmschauspielers. In: Michael Andreas, Natascha Frankenberg (Hrsg.): *Im Netz der Eindeutigkeiten. Unbestimmte Figuren und die Irritation von Identität*. Bielefeld 2013, S. 135–162; S. 150ff.

<sup>5</sup> Etwa in der Diskussion darüber, ob Andy Serkis bei der Oscar-Verleihung 2012 für seine »Darstellung des Affen Ceasars in RISE OF THE PLANET OF THE APES (2011) berücksichtigt werden sollte. Tom Gunning verzeichnet ähnliche Debatten bereits entlang von Serkis' Performance als Gollum im Jahr 2003, im zweiten Teil von THE LORD OF THE RINGS (2002), vgl. Tom Gunning: Gollum and Golem: Special Effects and the Technology of Artificial Bodies. In: Ernest Mathijs, Murray Pomerance (Hrsg.): *From Hobbits to Hollywood. Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*. Amsterdam [u.a.] 2006, S. 319–350; S. 320, sowie Sebastian Richter: *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action*. Bielefeld 2008, S. 133–170. In historischer Perspektive vgl. Dan North: *Performing illusions. Cinema, special effects and the virtual actor*. London 2008.

wurde daher auch der Begriff »Synthespian« vorgeschlagen.<sup>6</sup> Das »Gollum Problem«<sup>7</sup> ist juristisch bereits kontrovers diskutiert worden, da bei Filmen wie HAPPY FEET (2006) längst nicht mehr ausgemacht ist, welchen konstitutiven Anteil an einer Filmfigur die *MoCap*-Tänzer gegenüber den Sprechern einnehmen.<sup>8</sup> Die Herausforderungen durch *Synthespians* sind jedoch noch von ganz anderer Art, wie dieser Beitrag zu zeigen versucht. Trotz der technischen Entwicklungen der letzten Jahre ist die Aufrechterhaltung von autonomen, mit sich identischen Charakteren meist konstitutiv für jeden konventionellen Handlungsverlauf. »Unbestimmte Figuren und die Irritation von Identität«<sup>9</sup> sind filmanalytisch oft ein Ärgernis. Welche Auswirkungen, auch auf die Möglichkeiten der filmischen Narration, diese neue Form technisch modifizierter Gesten und Bewegungen aber haben kann, lässt sich anhand eines Beispiels diskutieren, das dieses Zusammenspiel innerhalb der filmischen Diegese selbst thematisiert und die Frage nach Figur und »Figuration«<sup>10</sup> in eine Dramaturgie rückübersetzt: Richard Linklaters Rotoskopie-Film WAKING LIFE aus dem Jahr 2001. Aus filmwissenschaftlicher Perspektive ist daran vor allem interessant, wie die Frage der Wahrnehmbarkeit einer (visuellen) Figur mit der Funktion der (diegetischen) Figur in Austausch steht. Die hier verfolgte These ist, dass beide Ebenen der Figuration auch durch eine medial generierte Signatur motorischer Identität aufeinander bezogen bleiben: eine technisch (mit-)bedingte Form der Geste, die in den letzten Jahren erhöhte Relevanz erhielt. Im Folgenden soll zunächst kurz der filmische Diskurs von WAKING LIFE nachskizziert werden, daraufhin das Zusammenspiel von Figurenbildung, Fokalisation und filmischer Narration umrissen werden, um schließlich zu resultierenden, aktuellen Herausforderungen der Figurenbeschreibung im Film zurückzukommen.

### WAKING LIFE als selbstreflexiver *Mind Game Movie*

Inhaltlich folgt WAKING LIFE einem namenlosen Hauptdarsteller, dargestellt von Wily Wiggins, der durch unzusammenhängende Sequenzen von »Träumen« wandert und gleitet, die ihn mit jeweils anderen *Settings* und Charakteren konfrontieren. Diese überhäufen ihn (zumeist erwidernslos) mit Texten, Theorien und Referaten aus den unterschied-

<sup>6</sup> Bekannt geworden 2003 durch Ivan Askwiths Artikel *Gollum: Dissed by the Oscars?*, vgl. <http://www.salon.com/2003/02/18/gollum/> (01.10.2003). Der Begriff stammt bereits aus dem Jahr 1988 von den Computeranimationskünstlern Jeff Kleiser und Diana Walczak, vgl. North, S. 149.

<sup>7</sup> Philip Auslander: *Liveness. Performance in a mediatized culture*. 2<sup>nd</sup> ed. London 2008, S. 168.

<sup>8</sup> Vgl. ebd., S. 170ff. Auch Scott Balcerzak: Andy Serkis as actor, body and gorilla: Motion capture and the presence of performance. In: Ders., Jason Serb (Hrsg.): *Cinephilia in the age of digital reproduction*. London 2009, S. 195–213. Barbara Flückiger: *Visual effects – Filmbilder aus dem Computer*. Marburg 2008, S. 445ff., sowie besonders Suzanne Buchan (Hrsg.): *Avatar. An Special Issue of Animation. An Interdisciplinary Journal* 7.3, 2012.

<sup>9</sup> So bereits der Titel eines Symposions des Instituts für Medienwissenschaft der Ruhr-Uni Bochum im Juni 2010 (vgl. Andreas/Frankenbergl).

<sup>10</sup> Hier können mindestens zwei ganz verschiedene Phänomene gemeint sein, sowohl die literarische als auch die visuelle »Figur«, denen unlängst jeweils eine repräsentative Aufsatzsammlung gewidmet wurde: Atsuko Onuki, Thomas Pekar (Hrsg.): *Figuration – Defiguration. Beiträge zur transkulturellen Forschung*. München 2006; sowie Gottfried Boehm (Hrsg.): *Figur und Figuration. Studien zu Wahrnehmung und Wissen*. München 2007.

lichsten Gesellschaftsbereichen (von Philosophie über Quantenmechanik, von Verschwörungstheorien zu politischen Manifesten). Ob es sich dabei tatsächlich um einen Traum handelt, bleibt die Frage. Fünfmal im Film sieht man, wie Wiggins<sup>11</sup> irgendwo scheinbar erwacht und offenbar alles Vorherige als Traum identifiziert – bis die nun erreichte, vorgeblich stabile Realität selbst der nächsten Traum-Ebene Platz machen muss. Im weiteren Verlauf werden, mit unterschiedlicher Ernsthaftigkeit und Plausibilität, viele weitere Erklärungsmuster angeboten, die dem ontologischen Befinden von Wiggins Rechnung tragen könnten: etwa, dass der Hauptdarsteller bereits gestorben (oder verunglückt) sein könnte und sich nun in einem todesähnlichen, komatösen Zustand befände oder von einem ›Philip K. Dick'schen Demiurg‹ gefangen gehalten werde. Bei diesen Erklärungsoptionen freilich handelt es sich selbst bereits um fast schon konventionalisierte, generische Film-Modelle innerhalb der *Mind Game Movies*, die Thomas Elsaesser und Malte Hagener sowie Oliver Jahraus bereits in Sub-Genres (wie den ›Post-Mortem Film‹) kategorisiert haben.<sup>12</sup>

Ein großer Anteil an dieser selbstreflexiv gewendeten ›ontologischen Verunsicherung‹ ist der Tatsache geschuldet, dass WAKING LIFE mit digitaler Rotoskopie-Technik erstellt wurde. Linklater und zwei Begleiter haben ihn in 25 Tagen auf *Digital Video* gefilmt und anschließend über 9 Monate hinweg von über 30 Zeichnern ›übermalen‹ lassen.<sup>13</sup> Anders als in A SCANNER DARKLY (2006), in dem Linklater diese Technik einige Jahre später erneut einsetzen wird, strebt WAKING LIFE aber keine stilistische Homogenität innerhalb der Szenen an; im Gegenteil unterscheiden sich die Zeichenstile und Kontraste, die Aspektualität und Farbgebung von Interpret zu Interpret erheblich. Beschreibungsversuche muten daher auch einigermaßen kryptisch an: »The look of WAKING LIFE has been likened to rotoscoping, but it feels more solid, less amorphous, yet it moves with greater fluidity. Every shape has real beauty and presence, with objects on multiple planes gently floating and swaying against each other.«<sup>14</sup>

Das hat verschiedene offensichtliche Effekte auf die Narration: Einerseits wird trotz des Hybrid-Status' zwischen Realfilm und Animation (Zeichnungen, denen aber Real-aufnahmen zugrunde lagen) das häufige gemeinsame Ziel *beider* Darstellungsweisen – die Illusion kontinuierlicher Bewegung innerhalb einer kohärenten Welt – ein Stück weit unterlaufen. Durch absichtsvoll eingebaute Jump Cuts, Verzerrungen und ›offene Kompositionen‹<sup>15</sup> (simulierter *Multiplane-Layer* gegeneinander) gerät man nie in Versuchung, eine außerfilmische Realität des Gezeigten anzunehmen (man könnte auch davon sprechen, dass der Artefakt-Charakter durch diesen Verfremdungseffekt sichtbar im Bild

<sup>11</sup> Im Folgenden wird die Figur aus zweckdienlichen Gründen mit dem Namen ihres Darstellers identifiziert, obgleich der Film selbst keine Indizien auf eine (etwa autobiographische) Übereinstimmung liefert.

<sup>12</sup> Vgl. Thomas Elsaesser, Malte Hagener: *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg 2007, S. 207ff.; sowie Oliver Jahraus: Bewusstsein: wie im Film! Zur Medialität von Film und Bewusstsein. In: Bernd Scheffer (Hrsg.): *Wie im Film. Zur Analyse populärer Medienereignisse*. Bielefeld 2004, S. 77–100; S. 81ff.

<sup>13</sup> Vgl. Jonathan Rosenbaum: *Essential Cinema. On the Necessity of Film Canons*. Baltimore [u.a.] 2004, S. 291; Caroline Ruddell: ›Don't box me in: Blurred lines in Waking Life and A Scanner Darkly. In: *Animation. An Interdisciplinary Journal* 7.3, 2012, S. 7–23.

<sup>14</sup> Kent Jones: *Physical evidence. Selected film criticism*. Middletown 2007, S. 77.

<sup>15</sup> Vgl. Thomas Lamarre: *The anime machine. A media theory of animation*. Minneapolis 2009, S. 26ff.

bleibt). Ein Problem ergibt sich daraus auch für die Markierung von Realität vs. Traum, die für gewöhnlich nur durch formalästhetische Zäsuren und Differenzen kenntlich gemacht wird, da beide Ebenen immer durch dasselbe Material – Bilder und Töne – zur Darstellung kommen.<sup>16</sup> Eine Zäsur muss darum nicht in Bezug auf eine (wie auch immer geartete) ›Realität, sondern gegenüber der etablierten filmischen Diegese konturiert werden. In VANILLA SKY (2001) sind Träume daher anders markiert als in ASTERIX UND KLEOPATRA (1968). Dadurch, dass eine ständige Differenz von Szene zu Szene in WAKING LIFE gewissermaßen auf Dauer geschaltet ist, wird eine solche ontologische Orientierung genau nicht möglich.

### Von der Figuration zur Fokalisation – und zurück

Am spannendsten an der Rotoskopie-Technik ist der Status von Wiley Wiggins, der als einzig wiederkehrende Figur offensichtlich den Protagonisten des Films darstellt.<sup>17</sup> Als Ausgangspunkt der Überlegung, was eine solche Figur von anderen Filmbestandteilen unterscheidet, bietet sich Jens Eders Definition der *Figur im Film* an, die eine Synthese verschiedenster Bestimmungsversuche der Filmfigur anstrebt – eine Synthese auch zwischen Figuren als kognitiven Modellen einerseits und als ästhetisch und sinnlich erfahrbaren »Artefakten« andererseits.<sup>18</sup> Eders Ausgangsdefinition bestimmt Figuren als »wiedererkennbare fiktive Wesen mit zugeschriebener Fähigkeit zur Intentionalität«<sup>19</sup>. Diese Grunddefinition verschränkt zwei aufschlussreiche Momente: einerseits die sinnlich wahrnehmbare Identität einer Figur mit sich selbst. Um Figur sein zu können, muss etwas wiederkehren und als solches erkannt werden, also (im Film) phänomenal mit sich identisch sein. Andererseits muss ein intentionales Empfinden zugeschrieben werden können, also ein Bewusstsein, eine Handlungs- und Denkautonomie, die sich auf die diegetische Umwelt richtet. Figuren müssen somit und können nicht umhin, Momente gemeinsamer Aufmerksamkeit zu suggerieren, die vor dem sonstigen, als unbelebt gedachten Hintergrund hervorgehoben sind. »Von allen anderen Elementen fiktiver Welten, etwa Kühlschränken, Bergen oder Bäumen, heben sich all diese Wesen durch ihr intentionales Innenleben ab, durch ihre Wahrnehmungen, Gedanken, Motive oder Gefühle.«<sup>20</sup> Dies ist keine rein subjektive Zuschreibung, steht die Handlungsfähigkeit der Figur doch in unmittelbarer Relation zur Möglichkeit der Narration selbst: »Die Geschichten fiktionaler Erzählungen sind immer Geschichten von jemandem, ihre Handlung setzt Handelnde voraus.«<sup>21</sup> Zumindest für die meisten konventionellen Filme mag man zustimmen, dass die Figur Grundkonstituens jeder Erzählung darzustellen scheint,

<sup>16</sup> Vgl. Matthias Brütsch: *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*. Marburg 2011, S. 130f.

<sup>17</sup> Bei einigen anderen ›Figuren‹ wird zumindest die Frage aufgeworfen, ob sie mit zuvor aufgetretenen Akteuren identisch sein könnten. Ob es sich bei den gefilmten Darstellern vor der Verfremdung um die gleichen (realen) Personen handelte, ließe sich zwar rekonstruieren, doch bleibt die Ambivalenz für die filmische Diegese maßgeblich.

<sup>18</sup> Vgl. Jens Eder: *Die Figur im Film*. Marburg 2008, S. 122ff.

<sup>19</sup> Ebd., S. 70.

<sup>20</sup> Ebd., S. 707.

<sup>21</sup> Ebd., S. 13.

obgleich sie doch logisch umgekehrt aus dieser hervorgeht. Um aber von wiederkehrenden Figuren sprechen zu können, muss ich in der Lage sein, aus dem Kontinuum der audiovisuellen Reize eine individuierte Gestalt ausmachen zu können: sie eben »wiedererkennen«<sup>22</sup>, als mit sich identisch und vom visuellen Horizont abgehoben. Figur entsteht bereits auf der Bildebene immer erst durch Kontrastlogik. Hier kommt Gottfried Boehms Begriff der bildwissenschaftlichen Vordergrund-Hintergrund-Differenz ins Spiel: »Sie [die ›Figur, L.W.‹] muss *anders genug* [sic!] erscheinen, um als sie selbst erkannt zu werden«<sup>23</sup>, sie muss »ein Gefälle [...] schaffen, das die gesamte Sichtbarkeit des Bildes mit einem dem Betrachter zugeneigten Überhang versieht«<sup>24</sup>. WAKING LIFE spielt mit dieser Kontrastlogik und mehr noch, Linklater übersetzt sie in eine Dramaturgie zurück, denn: Ganz offensichtlich sieht Wiggins zunächst einmal in jeder Szene, in der er auftritt, sehr verschieden aus, da die 30 unterschiedlichen Zeichner ihn doch sehr unterschiedlich interpretieren, wie Abbildungen 1–6 illustrieren.

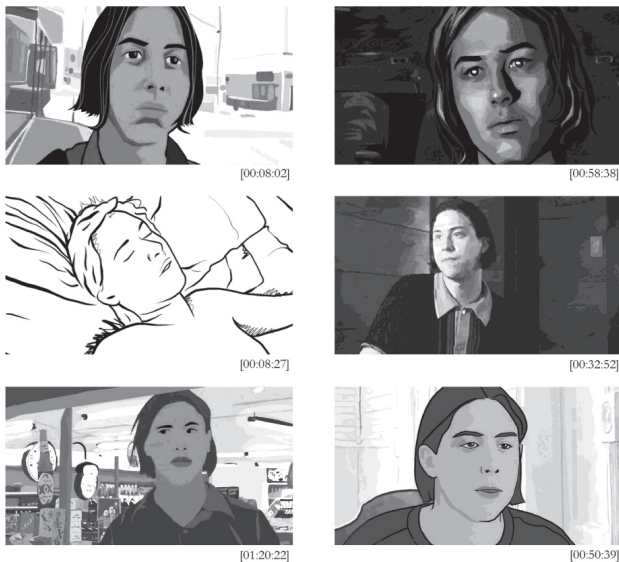


Abb. 1–6

Dass dies nicht nur ein unbedeutendes Erschwernis im Inferenzbildungsprozess des Zuschauers darstellt, das als solches leicht ausgeblendet bleiben könnte, wird in einem Schlüsselgespräch im letzten Drittel des Films thematisiert. Es ist dies das erste Mal, dass Wiggins auf die Ansprachen seiner Umgebung antwortet und sich auch selbst als Protagonist thematisiert. Er wird gefragt, wie er sich denn sicher sein könne, dass er *realer* wä-

<sup>22</sup> Vgl. ebd., S. 77.

<sup>23</sup> Boehm, S. 35.

<sup>24</sup> Ebd., S. 36.

re als die anderen Elemente seines Traumes: »What about you, what's your name, your address... what are you doing?«, (er lacht:) »You know, I can't really remember right now, I can't really recall that. But that's beside the point (...). I've got the benefit in this reality, if you wanna call it that, of a... consistent perspective« (01:08:01). Sein Gegenüber fragt daraufhin nach, worin diese »konsistente Perspektive« genau bestehe. Wiggins erwidert:

It's mostly just me dealing with a lot of people who are exposing me to information and ideas that... seem vaguely familiar but at the same time it's all very alien to me. I'm not IN an objective rational world, I've been flying around, I don't know... It's weird, too, because it's not like a fixed state, it's more like a whole spectrum of awareness, like, the lucidity wavers. Right now I know that I'm dreaming, right? Now I'm even talking about it. This is the most in-myself and in-my-thoughts that I've been so far... (01:09:23).

Dadurch, dass Wiggins hier (erstmalig) Erinnerung und Gedächtnis ins Spiel bringt – eine Erinnerung an die vorliegenden Szenen – passiert zweierlei: Einerseits wirft er die Frage danach auf, ob er – als er selbst – eine Identität besitzt, die über die einzelne Sequenz hinausgeht. Er gibt selbst den Hinweis darauf, dass diese Frage nicht mit Ja oder Nein zu beantworten sei, sondern innerhalb eines ganzen »Spektrums« fluktuieren, dem er sich verschiedentlich bewusst wäre – wodurch die drastisch heterogene Phänomenalität der Figur plötzlich maßgeblich wird.

Andererseits aber verändert dieses Gespräch den Status aller Szenen, in denen Wiggins *nicht* auftritt und *nicht* zu sehen ist. Zuvor war es problemlos möglich, solche Sequenzen, in denen neue Figuren in neuen *Settings* neue Texte präsentieren, filmischen Erzählmodellen zuzuschreiben, die ohne fixe Protagonisten und *Continuing-Consciousness Frames*<sup>25</sup> auskommen. Dies ist sogar insofern naheliegend, als dass Linklaters erster bekannterer Film, *SLACKER* (1991), genau so verfährt: Die Kamera folgt dutzenden von Passanten in Linklaters Heimatstadt Austin, Texas, welche ebenfalls wild über Gott und die Welt theoretisieren (es gibt auch Überschneidungen innerhalb der Darsteller-Riege zu *WAKING LIFE*). David Bordwell bezeichnet diese Art von Film (und explizit *SLACKER*) als *Network Narrative*, in denen eben keine konstanten Hauptpersonen, sondern Strukturen und Beziehungsgeflechte den Film als solchen organisieren.<sup>26</sup> Darüber hinaus sind es die oft abstrakten Themen des Films, die hier (gegenüber den Schicksalen bestimmter Protagonisten) thematisch werden: »As viewers we push towards the bigger picture largely because we register the relative independence of several protagonist's trajectories.«<sup>27</sup> Gerade in der ersten Hälfte von *WAKING LIFE* sind es zweifellos tatsächlich wiederkehrende Themen und Diskurse über und um Traum, Bewusstsein oder Realität, durch die die Szenen eine assoziative Kohärenz erhalten. Als meist gebräuchlichste Standard-Situation des *Network Narrative*-Genres<sup>28</sup> gilt für Bordwell zudem der Verkehrsunfall (»as conventional as a Main Street shootout in a Western«)<sup>29</sup>, mit dem in der Tat auch *WAKING LIFE* eröffnet. Nachdem Wiggins aber in dem oben zitierten Dialog angibt, sich

<sup>25</sup> Vgl. Alan Palmer: *Social minds in the novel*. Columbus 2010, S. 10ff.

<sup>26</sup> Vgl. David Bordwell: *Poetics of cinema*. New York [u.a.] 2008, S. 197ff.

<sup>27</sup> Ebd., S. 193.

<sup>28</sup> Bordwell nennt über 150 Filme zwischen 1990 und 2002, die hier zu verzeichnen wären (vgl. ebd., S. 191).

<sup>29</sup> Ebd., S. 204.

an die vorherigen Gespräche *erinnern* zu können, wird man im letzten Drittel von WAKING LIFE unweigerlich eine andere Lesung in Betracht ziehen: sein Bewusstsein als übergreifende Verrechnungsinstanz anzunehmen. Dies ließe sich etwa in der These ausdrücken, dass wir den *Stream of Consciousness* eines träumenden Wiggins beobachten. Narratologisch umformuliert ist dies die Frage danach, ob die sichtbare Figur Wiggins eine Fokalinstantz für die filmische Handlung darstellt, welche wiederum Wiggins' eigentliches Bewusstsein repräsentiert – oder ob hier gar von einer verborgenen, personalisierten Erzählinstantz gesprochen werden könnte.

Dadurch übersetzt Linklater ein zentrales Problem des Fokalisationsbegriffs in die filmische Dramaturgie zurück: Eine Fokalinstantz meint bekanntlich eine Figur, auf deren Erleben und Wahrnehmen sich die Erzählung konzentriert. Für Gerard Genette ist dies dadurch gekennzeichnet, dass sich die Erzählung auf den Horizont des eingenommenen Standpunkts begrenzt, der im Falle von Fokalcharakteren (*Personnage Focal*) durch diegetische Akteure definiert ist.<sup>30</sup> Genettes Fokalisationskonzept ist aber gleichzeitig auf Wahrnehmungsphänomene als solche, wie auch auf Wissen und Denken bezogen, was in visuellen Medien besondere Brisanz bekommt. In der Literatur subjektivieren und perspektivieren die gleichen Marker – v.A. deiktische Worte – sowohl die Ebene der Perzeption als auch die der Kognition, wohingegen im Film beide Ebenen sehr unterschiedliche Funktionen annehmen können und verschiedene Dinge ausdrücken. François Jost unterscheidet darum zwischen (kognitiver) Fokalisation einerseits und perzeptueller Fokalisation andererseits: letzterem ordnet er den Begriff der »Okularisation« zu.<sup>31</sup> Da eine okulare Positionierung mit deiktischen Qualitäten filmisch unvermeidbar (eine »Null-Okularisation« unmöglich) ist, wird die Relation des Bildraums zum angenommenen Wahrnehmungshorizont eines Akteurs bereits auf dieser Ebene interpretationsbedürftig. Umso mehr gilt dies für jede kognitive Fokalisierung, die weithin von der unterstellten Relation des Bildes zum angenommenen Wahrnehmen, Wissen und Denken der Charaktere, aber auch von generischen Konventionen und Kontexten abhängig ist.<sup>32</sup> Im Filmraum, der die perzeptuelle Kohärenz der gezeigten Welt grundsätzlich unterläuft, rücken Okularisation und (kognitive) Fokalisation so weit zusammen, dass der Interpretationsspielraum umso größer wird. Matthias Brütsch fragt diesbezüglich in seiner Monographie *Traumbühne Kino* spitz, ob die Aktivität »zu fokalisieren« auf Seiten der Filmfigur oder auf Seiten der Erzählung läge. Seine kritische Beobachtung besteht in der Überlegung, dass, wenn es sich um eine Aktivität der diegetischen Filmfigur handelte, man auch keinen neuen narratologischen Begriff bräuchte, da dann »wahrnehmen« (oder auch erfassen, anschauen, zuhören, denken, vorstellen, träumen) völlig genügen würde: »Wenn damit also nicht narrative, sondern kognitive Aktivitäten der Figur beschrieben werden, so reicht dafür das herkömmliche (alltägliche oder allenfalls kognitionspsychologische) Vokabular vollkommen aus.«<sup>33</sup> Meint »fokalisieren« hingegen eine

<sup>30</sup> Vgl. Gerard Genette: *Nouveau discours du récit*. Paris 1983, S. 48.

<sup>31</sup> Vgl. François Jost: The Look: From Film to Novel. An Essay in Comparative Narratology. In: Robert Stam, Alessandra Raengo (Hrsg.): *A companion to literature and film*. Malden 2004, S. 71–80; S. 74ff.

<sup>32</sup> Vgl. ebd., S. 79. Auch Edward Branigan: *Point of view in the cinema: A theory of narration and subjectivity in classical film*. Berlin 1984, besonders S. 80ff.

<sup>33</sup> Brütsch, S. 257.

narrative Aktivität, dann gehöre sie auf jeden Fall der Erzählinstanz<sup>34</sup> an, die natürlich keinesfalls mit einer Figur identisch ist. Gewiss kann die Erzählinstanz ihre Perspektive überwiegend am Erlebnishorizont einer bestimmten Figur ausrichten; Brütschs Pointe besteht aber darin, es sei überaus seltsam anzunehmen, dass »die Figur insofern eine narrative Aktivität ausübt, als sie die Perspektive der Erzählung auf sich zieht und somit sozusagen aktiv die Wahl der Perspektive beeinflusst oder steuert.«<sup>35</sup> Das sei insofern absurd, als dass dies voraussetzte, dass die Figur unabhängig von der Erzählung existiere, obgleich sie doch durch diese überhaupt konstituiert werde. »Tatsächlich existiert die Figur jedoch lediglich in dem Maß, als die Erzählung sie für uns Leser oder Zuschauer konstituiert.«<sup>36</sup> Genau die gegenteilige, »absurde« Situation aber bildet die dramaturgische Pointe von *WAKING LIFE*: Wiggins versucht herauszufinden, ob er eine Existenz außerhalb des Traumes, und damit autonom von der erzählten Welt, die wir beobachten und nie verlassen, besitzt, etwa in einer Art *Higher-Order Narration*. Seine Gewähr dafür ist die (behauptete) Erfahrung einer »konsistenten Perspektive« analog zu Palmers »*Continuing-Consciousness Frame*«<sup>37</sup>, ein »*Feeling of Unity*« – das aber fluktuiere.

Schaut man über *WAKING LIFE* hinaus auf Generizität und Konvention des Filmtraums, so steht dieser schon immer in einem besonderen funktionalen Verhältnis zu seinem (ihn träumenden) Protagonisten. Insofern ein Traum immer *jemandem* angehört, immer von einer Figur geträumt werden muss, dient er zumeist der spezielleren Charakterisierung von Protagonisten, die außerhalb seiner bereits eingeführt sind: »Träume charakterisieren die Figuren, weil sie Rechenschaft über verdeckte Handlungsabsichten ablegen, die aus dem realen Handeln allein vielleicht nicht erkannt werden können. Und sie charakterisieren, weil sie auf die Lerngeschichten des Träumers verweisen.«<sup>38</sup> Wenn Hans-Jürgen Wulff hier beschreibt, wie stark der Filmtraum konventionell an stabile, bereits gesicherte Protagonisten geknüpft ist, so setzt er voraus, dass diese außerhalb der Traumrealität bereits etabliert wurden. Der Film enthüllt uns etwas *über* sie, das sie selbst nicht preisgeben würden oder könnten. Dass Filmfiguren nicht selbst als »Erzähler« ihrer eigenen Träume aufgefasst werden können, das ist für Brütsch schon deswegen gegeben, als dass hier »ohnehin nicht »die Figur«, sondern nur ihr – weitgehend unbewusst operierender – psychisch-mentaler Apparat als eine Art Erzähler aufgefasst werden könnte«<sup>39</sup>.

<sup>34</sup> Die viel diskutierte Frage nach der Attribuierbarkeit filmischer (nicht-verbaler) Repräsentationen an reale oder implizite Autoren, »Instanzen«, »Enunziatoren«, »*Compositional Devices*« usw. muss hier nicht nachgezeichnet werden. Für eine Übersicht vgl. Katherine Thomson-Jones: *The Literary Origins of the Cinematic Narrator*. In: *British Journal of Aesthetics* 47.1, 2007, S. 76–94. Mit Dank an Jan-Noël Thon und seine Ausführungen in: *Who's telling the tale? Authors and narrators in graphic narratives*. In: Ders., Daniel Stein (Hrsg.): *From comic strips to graphic novels. Contributions to the theory of graphic narrative*. Berlin 2013, S. 67–100.

<sup>35</sup> Brütsch, S. 257.

<sup>36</sup> Ebd., S. 258.

<sup>37</sup> Vgl. Palmer, S. 10.

<sup>38</sup> Hans J. Wulff: *Filmtraum als soziale Imagination. Mit einigen Bemerkungen zur Traumsequenz aus Chaplins The Kid*. In: Britta Neitzel (Hrsg.): *FFK 9. Dokumentation des 9. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums an der Bauhaus-Universität Weimar, Oktober 1996*. Weimar 1997, S. 213–221; S. 217.

<sup>39</sup> Brütsch, S. 249; von der Streitfrage ganz abgesehen, ob es sich beim »Erzählen« nicht um bewusste kommunikative Akte handelt, was im Traumgeschehen eh nicht der Fall sein dürfte (vgl. ebd. S. 248 sowie Fußnote 33).

Auch diese Problematik thematisieren Linklaters Protagonisten wieder explizit:

You might find yourself walking through a dream parking lot. And yes, those are dream-feet inside of your dream-shoes, part of your dream-self. And so, the person that you appear to be in this dream cannot be the person that you really are. This is an image, a mental model (01:15:45).

Der eigentliche Hauptdarsteller ist ein (selbst nicht sichtbares) Bewusstsein, das nur als verborgene heterodiegetische Instanz<sup>40</sup> vermutbar wird. Einen Hinweis darauf liefert schon recht früh im Film ein kurz auftretender ›Gastredner‹, der gänzlich kontextlos eine von ihm entwickelte Geschichte vorstellt, mit der auch unmittelbar die ihn umgebende Narration gemeint sein könnte: »The main character is, what you might call ›The Mind. It's mastery, it's capacity to represent« (00:33:23). Wenn es ein mit sich identisches, intentionales Bewusstsein gibt, dann liegt dieses *außerhalb* des Traums (und somit außerhalb des Films, der dessen Repräsentation nie übersteigt) und ist nur inferentiell erschließbar. Diese Inferenzbildung aber kann zunächst vor allem anhand der sichtbaren Figur Wiggins vollzogen werden, deren Wiederkehr den wichtigsten Hinweis auf ein solches Zentrum gibt. Die Frage nach dem Status der Erzählinstanz und ihrem Grad an individuierter Subjektivität ist in *WAKING LIFE* also unmittelbar mit dem Status eines behaupteten oder vermuteten Bewusstseins verbunden, das die Narration selbst erst zu generieren vorgibt; ein Bewusstsein, das wir nur medienreflexiv gewendet *als den Film selbst* wahrnehmen können, den wir gerade verfolgen. Unser Urteil darüber, welche Art Film dies ist, hat somit existenzielle Konsequenzen für die sichtbare Figur Wiggins, aber auch umgekehrt; sehen wir hier einen Essayfilm, der ganz ohne Figuren (wiederkehrende fiktionale Wesen mit zugeschriebener Fähigkeit zur Intentionalität) auskommt? Folgen wir in einer *Network Narrative* verschiedenen Figuren (wie in *SLACKER*), oder handelt es sich um *ein* träumendes Bewusstsein, das an die (eine) filmische Figur Wiggins gebunden ist? Diese Frage ist maßgeblich davon bestimmt, ob wir Wiggins als identischen Fokalcharakter verstehen, der vor der sonstigen diegetischen Traumwelt herausgehoben ist – so sehr herausgehoben, dass er die Erzählinstanz an sich binden kann, eine Denk- und Handlungs-Autonomie besitzt und zum *Focus of Narration* wird. Die Frage, ob Wiggins eine solche Figur ist, lässt sich wiederum nicht ohne Rückgriffe auf seine Phänomenalität beantworten, die durch ihren, von Szene zu Szene variierenden Bild-Status das (von Wiggins beschriebene) ›Spektrum‹ an Individuation sichtbar hält, das der stabilen Figur Wiggins vorausgeht: die Figurationsprozesse.

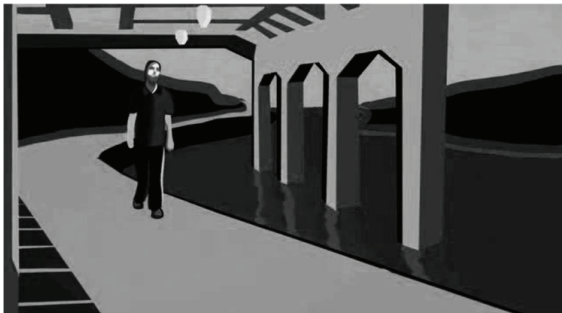
### Kontur und Geste

Die Frage nach der Identität gezeichneter Subjekte ist zweifellos eine Problematik, die zu weit reicht, um sie hier zu diskutieren. Ole Frahm hat seitens der Comic-Forschung grundlegende Zweifel an jeder kohärenten Identität gezeichneter Protagonisten formuliert, die über ihre jeweils individuelle und materielle Konturierung hinausreicht. Ein geschriebenes Subjekt bezieht sich auf alles, was aus der gleichen Buchstabenkombination besteht; die gezeichnete Figur hingegen zitiert alles, was ihr innerhalb gewisser Parameter

<sup>40</sup> Vgl. Wolf Schmid: *Narratology: An introduction*. Berlin 2010, S. 57ff.; sowie Seymour Chatman: *Story and discourse: Narrative structures in fiction and film*. Ithaca 1978, S. 198ff.

ähnlich sieht – und dies muss in einer endlosen Serie der Ähnlichkeiten von Bild zu Bild neu und stets auch different ausgehandelt werden.<sup>41</sup> Comics erzählen damit in ihrer Struktur immer schon davon, dass Figuren nur durch markante »Anzeichen« und »Konturen«<sup>42</sup> wiedererkannt werden können und sich so stets nur gleichen, nie aber ganz dieselben sind.<sup>43</sup> Obgleich Linklater diese mediale Eigenschaft des Comics hier gewissermaßen anziert, und obgleich die aus der Comic-Forschung bekannte stabilisierende Bedeutung der »Anzeichen und Konturen« auch anhand von Wiggins' markantem Haarschnitt plausibel gemacht werden könnte, ist die Situation in einem Bewegtbildmedium doch eine etwas andere. Worin aber genau wird diese Differenz hier vor allem relevant?

Als Beleg dafür, sich seiner Identität zumeist sicher zu sein, kann Wiggins selbst die *Erfahrung* seiner konsistenten Perspektive angeben, sein »*Feeling of Unity*«. Welche Indizien aber hat der Zuschauer stattdessen, dass er die Erzählung trotz der drastisch heterogenen Aspektualität zumeist auf Wiggins bezieht? Warum muss Linklater die Frage der stabilen Individuation überhaupt so häufig und so explizit thematisieren, um »Wiggins« problematisch werden zu lassen? Da ist zunächst die identische Stimme, die eine starke Kohärenz über alle Sequenzen hinweg suggeriert (allerdings spricht er, abgesehen von der Eingangsszene, bis zum letzten Drittel des Films fast nicht).<sup>44</sup> Hauptsächlich spielt hier ein anderes Phänomen eine Rolle.



[01:21:45]

Abb. 7

<sup>41</sup> Vgl. Ole Frahm: *Die Sprache des Comics*. Hamburg 2010, S. 106ff. Auch Elisabeth Klar: Wir sind alle Superhelden! Über die Eigenart des Körpers im Comic – und über die Lust an ihm. In: Barbara Eder (Hrsg.): *Theorien des Comics*. Bielefeld 2011, S. 219–236.

<sup>42</sup> Diskrete wiedererkennbare Elemente wie Clark Kents Locke und Brille oder die unterschiedlichen Haarschnitte von Max und Moritz (vgl. bereits Ulrich Krafft: *Comics Lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*. Stuttgart 1978, S. 30ff).

<sup>43</sup> Daher wird mit dem Prinzip des Doppelgängers, der Verkleidung, des Identitätskonflikts, der unindividierten Figuren-»Doppels« und »Trippels« (Hergés Schultze & Schulze, Carl Barks' Tick, Trick & Track) und den »Unmengen« (Protagonisten-Massen wie Peyos Schlümpfe, welche nur als Gattungen wiedererkennbar sind, nicht aber als Individuen) häufig und reichlich gespielt (vgl. Frahm, S. 67ff; S. 102).

<sup>44</sup> Zum Verhältnis von Stimme und Bewegung in Rotoskopie-Verfahren vgl. Ian Garwood: Rotosynchrosis: Relationships between body and voice in roto-shop animation. In: *Animation. An Interdisciplinary Journal* 7.1, 2012, S. 39–57.

Es ist die markante Körpersprache von Wiggins, die über alle zeichnerischen Überformungen hindurch unmittelbar erkennbar bleibt. Selbst in Szenen wie in Abbildung 7, in der er in neuer Gestaltung (und noch kaum identifizierbar) am Straßenende um die Ecke biegt, springt bereits die gleiche Gangart frappierend ins Auge, die ihn durch alle Bilder hindurch hervorhebt: Der leicht schlurfende Gang, die hängenden Schultern, das Wippen des Kopfes. Diese Identitätsmarker bleiben nicht auf die Gangart alleine beschränkt. Auch seine Art und Weise, sich das Haar zurückzustreifen, gestisch auf Gesprächspartner zu reagieren oder sich auf Möbelstücke niederzulassen scheint gewissermaßen durch alle zeichnerischen Interpretationen hindurch. Die Rotoskopie verfremdet zwar die Einzelbilder, lässt deren Bewegungsrelationen jedoch fast unangetastet.<sup>45</sup>

Ein kleines Fazit der genannten Beobachtungen ist damit, dass in *WAKING LIFE* (durch den exzeptionellen Bildstatus der Rotoskopie) eine Ebene der Figuration offengelegt wird, die maßgeblich zur Individuation und Kohärenz der Filmfigur beiträgt: das Bewegungsmuster des Hauptdarstellers, das schwer zu diskursivieren ist und das wir allenfalls implizit »kennen«,<sup>46</sup> obgleich es eine für jeden identifizierbare motorische Kohärenz aufweist; eine medial generierte Signatur, die *unser »Feeling of Unity«* stiftet und welche die Figuration des Hauptdarstellers maßgeblich steuert – und dies auf zweierlei Ebenen: einerseits als sinnlich unterscheidbare Einheit vor einem weitgehend kontingenten Horizont des Visuellen (sogar in Abbildung 7, wo visuell fast *nichts* mehr mit dem Darsteller in Verbindung gebracht werden kann), andererseits als zugeschriebenes oder vermutetes Bewusstsein mit intentionalem Innenleben, das durch autonome Denk- und Handlungsfähigkeit die Narration zu motivieren scheint. Der filmischen Geste, traditionell eher ein Chiffre für Kritik an Stereotypisierung und Schematisierung,<sup>47</sup> kommt so, durch *Motion Capturing*- und Rotoskopie-Verfahren, eine wachsende und möglicherweise veränderte Bedeutung zu. Wenn Bewegungsmuster sich von einem *Synthespian* auf einen anderen per Mausclick übertragen lassen, gleichzeitig die Geste aber auch zunehmend zum Marker von Identität, Individualität und Autonomie wird, so scheinen beide Balász'schen Deutungen des Körpers im Film – ganzheitlicher Ausdruck gegenüber Montagerohstoff – nicht nur nebeneinander bestehen zu können, sondern sich sogar zuzuarbeiten. Die etwas kuriose Sonderstellung in dieser Frage, die *WAKING LIFE* im reflexiv-spielerischen Umgang damit einnimmt, könnte hier in Zukunft eine spannende Referenz darstellen.

<sup>45</sup> Vgl. emphatisch formuliert in Jenna Ng: Seeing movement: On motion capturing animation and James Cameron's Avatar. In: *Animation. An Interdisciplinary Journal* 7.3, 2012, S. 273–286.

<sup>46</sup> Im Sinne eines »knowing how« anstelle eines »knowing that« (vgl. Gilbert Ryle: *The concept of mind*. Chicago 2002, S. 16). Die Überlegungen zur Identifizierbarkeit der filmischen Geste mit dem impliziten »Tacit«-Wissen zusammen zu bringen, das Michael Polanyi stets exemplarisch an der Wiedererkennung von Körperschemata und Physiognomien illustriert, wäre einige Gedanken wert (vgl. Michael Polanyi: *The tacit dimension*. 1966. Gloucester 1983, S. 5f).

<sup>47</sup> Vgl. Marcel Mauss: *Soziologie und Anthropologie*. 1947. Bd. 2. München [u.a.] 1975, S. 202.