

Jens Eder

Die Figur im Film

Grundlagen der Figurenanalyse

SCHÜREN

Inhalt

Anmerkung: Mit «(T)» sind die stärker theoriehaltigen Kapitel markiert.

Vorwort	10
1. Einleitung	12
1.1 Das Verhältnis von Figur und Handlung	15
1.2 Wozu Figurenanalyse?	21
1.3 Auf der Suche nach einer theoretischen Grundlage	28
1.4 Der Aufbau des Buchs	35
TEIL I: THEORETISCHE GRUNDLAGEN (T)	39
2. Die Forschung zur Figur (T)	39
2.1 Von Aristoteles bis ins 19. Jahrhundert	42
2.2 Ausdifferenzierung im 20. Jahrhundert	45
2.2.1 Einzelwege	45
2.2.2 Strukturalistisch-semiotische Theorien	48
2.2.3 Psychoanalytische Theorien	51
2.2.4 Kognitive Theorien	54
2.3 Der gegenwärtige Forschungsstand: Koexistenz und Integrationsmöglichkeiten	56
3. Ausgangspunkt: Was sind Figuren, wie entstehen sie, und wie werden sie erlebt? (T)	61
3.1 Definition und Ontologie: Was sind Figuren?	61
3.2 Kommunikation und Bedeutung: Wie entstehen Figuren?	69
3.3 Rezeption: Wie werden Figuren verstanden und erlebt?	80
3.3.1 Kognitive Rezeptionstheorien	84
3.3.2 Ebenen der Figurenrezeption	95
3.4. Konsequenzen für die Figurenanalyse	107
3.4.1 Allgemeine Prinzipien der Analyse	107
3.4.2 Facetten des Gegenstandsbereichs «Figur»	122
TEIL II: WIE UNTERSUCHT MAN FIGUREN?	131
4. Ein Grundmodell: Die Uhr der Figur	131
4.1 Figuren als fiktive Wesen, Symbole, Symptome und Artefakte – und ihre Rezeption	134
4.2 Allgemeine Typen der Figur	143
4.3 Erweiterung des Modells: Kontexte und Emotionen	147

4.4	Ausdifferenzierung des Modells: Spezifischere Kategorien und die Medialität der Figur	150
4.5	Die Strukturbereiche im Zusammenhang: DIE EHE DER MARIA BRAUN	154
TEIL III: FIGUREN ALS FIKTIVE WESEN		162
5.	Fiktive Wesen erfassen: Mentale Figurenmodelle und ihre Entwicklung (T)	168
5.1	Figurenmodelle und ihre Struktur	169
5.1.1	Die Eigenschaften fiktiver Wesen	173
5.1.2	Das Beispiel CASABLANCA	179
5.1.3	Prozesse der Figuresynthese	185
5.2.	Faktoren der Figurenrezeption I: Soziale Wahrnehmung	191
5.2.1	Figurenrezeption als soziale Kognition: Wie versteht man andere Personen?	191
5.2.2	Personenschemata und Menschenbilder	194
5.2.3	Soziale Kategorisierung und Typisierung	198
5.2.4	Alltagspsychologie und Innenleben	202
5.2.5	Persönlichkeit	208
5.2.6	Verhalten und Handeln	213
5.2.7	Nutzen und Probleme sozialpsychologischer Konzepte bei der Figurenanalyse	218
5.3	Faktoren der Figurenrezeption II: Die Medialität der Figur	220
5.4	Zwei Wege der Bildung von Figurenmodellen: Typisierung und Individualisierung	228
6.	Die Analyse fiktiver Wesen: Eine anthropologische Heuristik	233
6.1	Überblick: Fiktive Wesen erfassen	233
6.2.	Körperliche Eigenschaften und Verhaltensaspekte	248
6.2.1	Allgemeine äußere Erscheinung	254
6.2.2	Gesicht, Mimik und Blickverhalten	257
6.2.3	Bewegungs- und Raumverhalten	260
6.2.4	Sprache und parasprachliches Verhalten	262
6.2.5	Situative Kontexte der Umwelt	265
6.2.6	Ein Beispiel: Körperlichkeit und äußeres Verhalten bei Rick Blaine	267
6.3.	Sozialität	271
6.4.	Psyche: Innenleben und Persönlichkeit	281
6.4.1	Alltagspsychologische Konzepte	284
6.4.2	Kultur- und zeitspezifische Vorstellungen über das Mentale	286

6.4.3	Aktuelle Modelle des Geistes und der Persönlichkeit	289
6.4.4	Die Analyse der Figurenpsyche: Eine Heuristik	297
6.5	Überblick: Zusammenhänge und Schwerpunkte von Figuren-Eigenschaften	306
6.6	Veränderung, Verwandlung und Dekonstruktion fiktiver Wesen	310
6.7.	Analyseleitende Fragen zu Figuren als fiktiven Wesen	317
TEIL IV: FIGUREN ALS ARTEFAKTE		322
7.	Figurengestaltung im Film: Sinnlichkeit und Dramaturgie	325
7.1.	Die Darstellungsmittel des Films und die Ästhetik der Figur	325
7.1.1	Figurenbezogene Informationen und Darstellungsebenen des Films	326
7.1.2	Die Mittel der Figurengestaltung und ihre Analyse	333
7.1.3	Der Zusammenhang der Darstellungsmittel: Zwei Beispielszenen	351
7.1.4	Die Ästhetik der Figur: Bild, Ton, Bewegung, Rhythmus	354
7.2.	Die Dramaturgie der Figur: Strukturen der Informationsvermittlung	358
7.2.1	Funktion und Relevanz von Figuren-Informationen	359
7.2.2	Gegebenheitsweisen von Figuren-Informationen	360
7.2.3	Verteilung von Figuren-Informationen im Filmverlauf	362
7.2.4	Phasen der Charakterisierung	366
7.3.	Analyseleitende Fragen zur Figurengestaltung	370
8.	Artefakt-Eigenschaften und Figurenkonzeptionen	373
8.1.	Strukturen der Figur: Artefakt-Eigenschaften	373
8.1.1	Typisierung und Individualisierung	375
8.1.2	Realismus und Abweichungen davon	382
8.1.3	Komplexität, Konsistenz und weitere Artefakt-Eigenschaften	389
8.2	Figurenkonzeptionen als Leitideen der Menschendarstellung	399
8.2.1	Mainstream-Realismus	401
8.2.2	Independent-Realismus	405
8.2.3	Postmoderne	409
8.2.4	Stilisierung und Verfremdung	412
8.3.	Sinnlichkeit, Dramaturgie und Strukturen der Figur – das Beispiel CASABLANCA	415
8.4	Analyseleitende Fragen zu Artefakteigenschaften und Konzeptionen der Figur	424
TEIL V: FIGUREN IM KONTEXT: HANDLUNG UND KONSTELLATION		426
9.	Motivation und Handlung	428
9.1	Arten der Motivation	430

9.2	Motivationskonflikte: Äußere Ziele, innere Bedürfnisse und zentrale Schwächen	448
9.3	Die Architektur der Motive und die Identität der Figur	455
9.4	Analyseleitende Fragen zur Motivation	461
10.	Die Figurenkonstellation	464
10.1	Hierarchien der Aufmerksamkeit: Haupt- und Nebenfiguren	468
10.2	Die Figurenkonstellation als Eigenschaftssystem: Ähnlichkeiten und Kontraste	473
10.3	Dramaturgische Funktionen von Figuren	484
10.4	Konfliktkonstellationen: Protagonisten und Antagonisten	496
10.5	Die Figurenkonstellation als Sozialsystem und Wertestruktur	500
10.6	Zusammenfassung und Beispiel	506
10.7	Analyseleitende Fragen zur Figurenkonstellation	517
10.7.1	Fragen zur Analyse sozialer Stereotypisierung im Film	519
TEIL VI: FIGUREN ALS SYMBOLE UND SYMPTOME		521
11.	Symbolik und Symptomatik von Figuren: Indirekte Bedeutungen, Realitätsbezüge und «Interpretation»	521
11.1	Figuren als Symbole: Indirekte Bedeutungen	529
11.2	Figuren als Symptome: Ursachen und Wirkungen	541
11.3	Symbolik, Symptomatik und CASABLANCA	554
11.4	Analyseleitende Fragen zur Figur als Symbol und Symptom	559
TEIL VII: FIGUREN UND ZUSCHAUER. IMAGINATIVE NÄHE UND EMOTIONALE ANTEILNAHME (T)		561
12.	Die Perspektivität der Anteilnahme: Imaginative Nähe und Distanz zu Figuren	565
12.1	Theorien der Anteilnahme	566
12.2	Perspektive, Identifikation, Empathie: Begriffliche Grundlagen	579
12.2.1	Mentale Perspektive und mediale Darstellungsperspektive	582
12.2.2	Perspektiv-Verhältnis und Perspektivenstrukturen	591
12.3	Die Perspektive <i>auf</i> Figuren und <i>mit</i> Figuren	595
12.4	Identifikation und Empathie	599
12.5	Filmische Verfahren der Perspektivlenkung	604
12.5.1	Visuelle Perspektive	606
12.5.2	Formen visueller Subjektivierung	610
12.6	Polyphonie der Perspektivierung: Erzähler und Filmemacher	613
12.7	Typische Perspektivenstrukturen	623

12.8	Imaginative Nähe und Distanz zu Figuren	628
12.8.1	Verstehen und Perspektiv-Verhältnis	632
12.8.2	Raumzeitliche Nähe	635
12.8.3	Parasoziale Interaktion und wahrgenommene Sozialverhältnisse	638
12.8.4	Zusammenfassung	642
12.9	Analyseleitende Fragen zu Perspektive und imaginativer Nähe	644
13.	Emotionale Anteilnahme	647
13.1	Was ist emotionale Anteilnahme an Figuren?	650
13.2	Voraussetzungen und Auslöser der Anteilnahme an fiktiven Wesen	657
13.3	Perspektivierte Einschätzung und die Formen der Anteilnahme	663
13.3.1	Einschätzung der Figur nach intersubjektiven Werten	669
13.3.2	Einschätzung der Figur nach subjektiven Interessen	673
13.3.3	Formen der Empathie und Identifikation	676
13.3.4	Situationsbezogene Gefühle: Sympathie, Antipathie und emotionale Parteinahme	681
13.4	Übersicht: Die Formen und Kontexte emotionaler Anteilnahme	683
13.5	Typische Entwicklungsmuster emotionaler Anteilnahme	687
13.6	Das Beispiel CASABLANCA	695
13.7	Analyseleitende Fragen zur emotionalen Anteilnahme	704
14.	Zusammenfassung: Grundlagen der Figurenanalyse	707
14.1.	Die Figur im Film – ein Überblick	707
14.1.1	Was sind Figuren, wie entstehen sie und wie werden sie erlebt	707
14.1.2	Figuren als fiktive Wesen	713
14.1.3	Figuren als Artefakte	716
14.1.4	Figuren im Kontext von Handlung und Konstellation	719
14.1.5	Figuren als Symbole und Symptome	722
14.1.6	Imaginative Nähe und emotionale Anteilnahme	724
14.1.7	«The fundamental things apply»	727
14.2	Ein Beispiel: DEATH AND THE MAIDEN	728
14.2.1	Exposition und Charakterisierung	730
14.2.2	Point of Attack, Informationsvergabe und Konfliktkonstellation	746
14.2.3	Perspektivität, Thematik und Filmende	757
14.3	Analyseleitende Fragen	764
	Bibliographie	766
	Filmographie	805
	Abbildungsnachweise	819
	Register	821

1. Einleitung

Genau betrachtet, ist es etwas Merkwürdiges. In einer Welt, deren Bevölkerung beständig wächst, in der wir immer dichter beieinander leben und unsere Kontakte sich durch technische Kommunikationsmittel und zunehmende Mobilität vervielfältigen – in dieser schrumpfenden, globalisierten Welt explodiert zugleich die Zahl erfundener Wesen, mit denen wir uns beschäftigen. Parallel zum realen Bevölkerungswachstum findet ein Wachstum der fiktiven Bevölkerung in unseren Medien, unseren Gedanken, Träumen und Vorstellungen statt. Fiktive Figuren, Produkte der menschlichen Vorstellungskraft, sind überall, und wenn sie nicht vergessen werden, sterben sie nie.

Der Ausdruck «Figur» stammt vom lateinischen «*figura*», «Gebilde», und kann sehr Unterschiedliches bezeichnen, darunter die Körpergestalt eines Menschen; deren plastische Nachbildung (Figurine); einen Spielstein (Schachfigur); einen Bewegungsablauf, z.B. beim Tanz oder Sport; eine geometrische Form; eine rhetorische Trope oder stilistische Wendung.¹ All diese Bedeutungen verweisen auf eine wahrnehmbare Form, die sich von einem Hintergrund abhebt (Figur-Grund-Phänomen), und auf die menschliche Fähigkeit, etwas zu formen, zu erschaffen und zu gestalten. Das ist aber auch schon ihre wesentliche Gemeinsamkeit mit dem Gegenstand dieses Buches. Die folgenden Überlegungen konzentrieren sich auf Figuren als erfundene Wesen.

Die kulturelle Bedeutung solcher fiktiver Gestalten kann kaum überschätzt werden. Figuren dienen der individuellen und kollektiven Selbstverständigung, der Vermittlung von Menschenbildern, Identitäts- und Rollenkonzepten, sie dienen dem imaginären Probehandeln, der Vergegenwärtigung alternativer Seinsweisen, der Entwicklung empathischer Fähigkeiten, der Unterhaltung und emotionalen Anregung. Wahrscheinlich ist der Mensch das einzige Lebewesen mit der Fähigkeit, künstliche Welten zu erfinden, vom kindlichen Rollenspiel bis zur Produktion komplexer Medientexte wie Dramen, Romanen und Spielfilmen.² Da Menschen nicht nur imaginationsfähige, sondern auch soziale Lebewesen sind, wenden sie

1 «Der Ausdruck *Figur*, von mhd. *fig(i)ûre*, geht über afrz. *figure* zurück auf lat. *figura* «Gestalt», abgeleitet – wie bezeichnenderweise auch *Fiktion* – von *ingere* «bilden» (Platz-Waury 1997: 587). Zur Bedeutungsvielfalt vgl. Wikipedia, <http://de.wikipedia.org/wiki/Figur> (Download 27.8.2006); sowie Brandstetter / Peters 2002. *Fiktive Figuren sind Produkte fiktionaler Texte* (vgl. Kap. 3).

2 Mit «Texten» meine ich «komplexe, aber formal begrenzte, kohärente und (als Ganze) kommunikative, kulturell kodierte Zeichenäußerungen» jeder Art (vgl. Mosbach 1999: 73, zum «Film als Text» vgl. *montage / av 8 / 1 / 1999* sowie Hickethier ³2001: 23–25). Gegenüber dem alternativen Begriff des Medienangebots hat der weitere Textbegriff den Vorzug, auch Zeichenäußerungen zu umfassen, die nicht durch technische Massenmedien vermittelt sind. Damit macht er die Verbindungen zwischen verschiedenen Arten von Zeichenäußerungen (Film, Literatur, Alltagssprache) deutlicher.

ihre Aufmerksamkeit dabei vor allem dargestellten Gestalten zu, denen sie Bewusstseinsvorgänge und Handlungsfähigkeit zuschreiben: Figuren. Die Geschichten fiktionaler Erzählungen sind immer Geschichten von jemandem, ihre Handlung setzt Handelnde voraus.³ Oft sind diese Handelnden Charaktere, *characters*, wiedererkennbare Gestalten mit differenziert dargestellter Persönlichkeit.⁴

So stehen im Mittelpunkt von Spielfilmen Figuren verschiedenster Art – Rick Blaine oder Antoine Doinel, Sissi oder Tank Girl, Lassie, Alien oder HAL. Sie bilden Zentren der Identifikation und Kristallisationspunkte der Gefühle, fungieren als Vorbilder und abschreckende Beispiele, vermitteln neue Perspektiven oder bestätigen alte Vorurteile. Die Figuren großer Blockbuster sind eine Zeit lang omnipräsent und können zu mythischen Gestalten werden; die provozierenden oder enigmatischen Charaktere des Independent-Kinos können sich auf unvergessliche Weise einprägen. Figuren sind für das Verstehen und Erleben, für die Ästhetik und Rhetorik von Filmen ein zentraler Faktor. Sie prägen entscheidend deren Affektstrukturen, Thematik und Ideologie.

Aus diesem Grund sind Figuren in Filmkritik und Filmanalyse wichtige Bezugspunkte und nehmen im Produktionsprozess eine zentrale Stellung ein: Drehbücher werden abgelehnt, weil man sich mit den Charakteren nicht identifizieren kann, oder angenommen, weil sie gute Rollen für Stars enthalten. Ratgeber bemühen sich darum, die Gestaltung «unvergesslicher» Figuren zu lehren (z.B. Seger 1990). Mit großem Aufwand werden Darsteller gecastet und inszeniert. Nicht wenige Figuren lösen sich darüber hinaus von der einzelnen Filmerzählung und verbreiten sich intermedial. Sie werden auf Sequels oder Remakes und von einem Medium auf ein anderes übertragen: vom Comic auf den Film (DICK TRACY), vom Film aufs Theater (DAS URTEIL) oder auf Computerspiele (*Alien vs. Predator*), von der Literatur auf den Film (mehr als die Hälfte aller Oscar-Gewinner) und umgekehrt (die Indiana-Jones-Romane). Filmfiguren begegnen dem Zuschauer in Träumen und Trailern wieder, als Pappaufsteller der Werbung, als Plastikfigurinen des Merchandising und als verkleidete Zeitgenossen bei Kultfilm-Vorführungen. Figuren sind also von entscheidender Bedeutung für das Erleben und Erinnern von Filmen;

3 Mit «Erzählungen» sind hier in einem weiten Sinn Darstellungen von Geschichten gemeint (vgl. z.B. Barthes 1988: 102; Chatman 1978; Jahn 2001: N1.2; auch Eder 1999: 5), also Repräsentationen von Ereignissen bzw. Zustandsveränderungen. In fiktionalen Ereignisrepräsentationen sind zumindest prototypischer Weise Figuren involviert (vgl. Wolf 2002). Die implizite Arbeitsdefinition von Figuren als durch einen fiktionalen Text dargestellte Gestalten, denen eine Form von Bewusstsein zugeschrieben wird, wird im folgenden Teil I präzisiert.

4 Der englische Ausdruck «character» und das deutsche Wort «Charakter» gehen zurück auf das altgriechische «χαρακτήρ» («das Eingegrabene [...] Stempel, [...] Zeichen, [...]», übertr. Stempel des Wesens eines Menschen, Eigentümlichkeit»; Gemoll 1954: 800).

für Wirkungen auf Denken, Fühlen, Verhalten der Zuschauer; für Filmanalyse und –kritik; für Produktionspraxis und Vermarktung. Dadurch, dass sie intermedial wandern können, erreichen populäre Charaktere wie James Bond über einzelne Filme hinaus kulturelle Präsenz, entwickeln ein medienunabhängiges Eigenleben im kollektiven Gedächtnis (vgl. Hügel 1999).

Dieser Bedeutung der Figur werden Theorie und Analyse trotz aller hermeneutischen Leistungen bisher nicht gerecht. In der Analyse werden Figuren oft rein intuitiv und unmethodisch untersucht oder kurz *abgehandelt*: nämlich auf ihre Handlungsfunktion reduziert. Zudem zersplittert die theoretische Behandlung von Figuren ihren Gegenstand wie ein Prisma in unverbundene Teilbereiche: Diskutiert werden neben Handlungsrollen vor allem die Darstellung bestimmter sozialer Gruppen (z.B. in Hinsicht auf Stereotypisierung und Diskriminierung), die Leistung von Schauspielern und Stars sowie Phänomene der Identifikation und Empathie. Dabei fehlt es jedoch an einer Gesamtperspektive, an einer Heuristik und einer argumentativen Infrastruktur, kurz: einer umfassenden theoretischen Grundlage. Dass man auf diese nicht verzichten kann, wird deutlich, wenn man sich den Zweck und Zusammenhang von Figurenanalyse und Figurentheorie klar macht.

Das Ziel dieses Buchs besteht deshalb darin, Erkenntnisse aus verschiedenen Bereichen miteinander in Verbindung zu bringen, um eine systematische Grundlage der Figurenanalyse zu entwerfen. Im Mittelpunkt dieses Entwurfs steht die anthropomorphe Figur des Spielfilms und anderer nicht-interaktiver, audiovisueller Bewegtbildmedien. Viele Überlegungen gelten jedoch auch für Figuren, die nicht menschengleich sind, für Tiere, Roboter, Fantasiewesen; für Figuren in anderen Medien, etwa Literatur oder Theater; und für Figuren in nicht-narrativen Texten, z.B. Avatare in Ratgeber-CD-ROMs. Manches lässt sich auch auf die Präsentation realer Personen in Dokumentarfilm und Fernsehen übertragen. Ein solcher Versuch, Übersicht zu gewinnen, ist heutzutage, in einer Zeit der Spezialisierung und Differenzierung, eher unpopulär und angesichts des kaum überschaubaren Gegenstandsbereichs auch riskant. Es geht hier aber nicht darum, eine «Große Theorie» mit Ewigkeitsanspruch zu entwickeln, sondern um eine vorläufige Diskussionsgrundlage, die in ihren Strukturen eher offen und modular ist. Die spezifische Medialität der Figur *im Film* spielt dabei eine wichtige, aber nachgeordnete Rolle. Zur Medienspezifität des Films existiert bereits eine ganze Tradition umfassender und differenzierter Arbeiten, zum Phänomen der Figur und den allgemeinen Grundlagen seiner Analyse jedoch nicht.

Das integrative Ziel dieses Buchs bringt es mit sich, dass seine Begriffsverwendung nicht völlig mit einzelnen Diskursen und Theorien übereinstimmt. Fast nie konnte ich eine etablierte Terminologie einfach übernehmen, sondern musste ver-

suchen, die Sprachspiele und Konzepte verschiedener Ansätze einander anzupassen und entsprechende Modifikationen vorzunehmen. Es mag zunächst irritieren, wenn ich mich beispielsweise auf die Kognitionswissenschaften stütze und trotzdem für Filme den semiotischen Ausdruck «Text» verwende. Es ließen sich auch weder unausgesprochene Voraussetzungen noch Wiederholungen und begriffliche Unschärfen völlig vermeiden. Ich hoffe, dass das Ergebnis bei näherer Betrachtung dennoch überzeugt. Begriffe, die nicht sofort verständlich sind, sollten sich im Rückgriff auf das Register und die betreffenden Kapitel nachvollziehen lassen.

Das Buch richtet sich an unterschiedliche Leser, von denen manche vermutlich eher an der Analysepraxis interessiert sind, andere eher an der Theorie. Ich habe versucht, dies durch den Aufbau des Buches und entsprechende Hinweise zu berücksichtigen, die am Ende dieser Einleitung näher skizziert werden. Davor sind einige grundlegende Voraussetzungen zu klären: Wozu betreibt man überhaupt Figurenanalyse? Wie können Theorien dabei helfen? Was ist der aktuelle Stand dieser Theorien? Zuerst muss also gezeigt werden, dass eine Konzentration auf Figuren bei der Analyse sinnvoll sein kann. Dies ist keineswegs selbstverständlich, denn bisher werden Figuren oft nur marginal oder intuitiv behandelt; man konzentriert sich auf Genres, Erzählperspektiven, vor allem aber auf die Handlung. Sollte man Figuren also eher im größeren Zusammenhang der Handlung untersuchen, oder verdienen sie eine eigenständige Betrachtung?

1.1 Das Verhältnis von Figur und Handlung

«You've got to tell us more than what a man did. You've got to tell us what he was», fordert der Zeitungsherausgeber den Reporter auf, der Biographie und Persönlichkeit des verstorbenen Charles Foster Kane rekonstruieren soll (*CITIZEN KANE*). Dieselbe Aufforderung könnte man auch an die Theorie von Literatur, Theater und Film richten, die über lange Zeit Figur und Handlung gegeneinander ausgespielt, dabei die Handlung vorgezogen und die Figur vernachlässigt hat. Im Strukturalismus und in sogenannten Aktantenmodellen werden Figuren auf bloße Handlungsfunktionen reduziert (vgl. dazu Chatman 1978, 108ff.; Koch 1992), und auch neuere dramaturgische Modelle fokussieren die Aufmerksamkeit fast immer auf Situation, Konflikt und Interaktion. Doch wenn solche Perspektiven der Analyse nicht durch andere ergänzt werden, die Figuren in den Mittelpunkt stellen, geraten wesentliche Aspekte der Erzählung aus dem Blick: Eigenschaften der Figuren, die von der Handlung unabhängig sind, werden ausgeblendet, und das Verstehen und Erleben der Zuschauer, das meist stark durch Figuren gelenkt ist, wird verzerrt

modelliert. Die Handlung ist für die Figur Erfahrung (Stückrath 1992), die von Rezipienten in Prozessen der Perspektivenübernahme simulativ und empathisch nachvollzogen werden kann (vgl. Grodal 2001). Gerade im Kino «hat die Figur eine sinnliche Autonomie, die jegliche Handlung ihrer vorangehenden Existenz untergeordnet erscheinen lässt» (Bordwell 1992: 13). Und nicht nur die Prozesse der Anteilnahme an Figuren, sondern auch der moralische und thematische Diskurs des Textes und seine Rhetorik werden durch handlungsunabhängige Eigenschaften der Figuren mitbestimmt.

Dennoch ist seit Aristoteles immer wieder behauptet worden, in einer Erzählung sei die Handlung wichtiger als die Figuren (vgl. dazu Pfister 1988: 220). Die Behauptung ist in dieser Form zunächst einmal mehrdeutig, solange nicht geklärt ist, was mit «Handlung» gemeint ist. In zunehmender Einengung des Begriffs kann darunter verstanden werden:

1. der gesamte Ereigniszusammenhang der Geschichte einschließlich der Ereignisse, die nicht von Figuren ausgelöst werden, sondern durch Zufälle, Naturgewalten etc., sowie der Ereignisse, in die Figuren weder als Handelnde noch als Betroffene involviert sind, z.B. ein Sonnenaufgang, den nur die Zuschauer wahrnehmen;
2. das Verhalten der Figuren insgesamt und seine Folgen sowie die mentalen Vorgänge der Figuren;
3. nur das *intentionale* Verhalten der Figuren, ihr Reden und Tun; und schließlich
4. die *körperlichen* Aktionen der Figuren ohne ihre Sprechakte; so in der Forderung vieler Drehbuchratgeber, die Geschichte solle «durch Handlung erzählt werden» und nicht durch Dialoge.

Das Figurenverhalten im Sinne von 2) bis 4) macht dabei zwar nicht die ganze Handlung im Sinne von 1) aus, meist aber ihren wesentlichen Teil: Geschichten sind immer Geschichten *von jemandem* und erzählen in aller Regel das Handeln anthropomorpher Figuren (vgl. Eder 1999: 78–82). Figuren können dagegen prinzipiell auch gänzlich ohne Handlung dargestellt werden, etwa in Form von Porträts, Beschreibungen oder Plastiken. Sogar in zeitlichen Medien wie dem Film werden manche Nebenfiguren ohne eigene Handlungen charakterisiert, etwa durch eine Physiognomie, die auf ihren Charakter schließen lässt. Zumindest in manchen Medienformen und –phasen sind Figuren also unabhängig von der Handlung (in jedem Sinne), während dies umgekehrt nicht gilt.

Im Zusammenhang mit dem Spielfilm interessieren jedoch vor allem Geschichten und ihre Protagonisten. Konzentriert man sich auf diesen Kernbereich,

muss der Streit um den Primat von Handlung oder Figur auf bestimmte Hinsichten bezogen werden (vgl. Pfister 1988: 220; Rimmon-Kenan: 34–36). In *struktureller* Hinsicht ergibt die Frage nach dem Primat keinen Sinn: Die beiden Elemente der Geschichte sind interdependent. Schon lange vor Henry James' berühmtem Satz «What is character but the determination of incident? What is incident but the illustration of character?» (1948: 13) bemerkt Jean Paul:

Denn Charakter und Fabel setzen sich in ihrer wechselseitigen Entwicklung dermaßen als Freiheit und Notwendigkeit – gleich Herz und Pulsader – gleich Henne und Ei – und so umgekehrt voraus, weil ohne Geschichte sich kein Ich entdecken und ohne Ich keine Geschichte existieren kann. (21974: 229)

Da (Post-)Strukturalisten dagegen, dass «ohne Ich keine Geschichte existieren kann», wohl Widerspruch einlegen würden, formuliere ich es weniger poetisch: Handlung – zumindest im Sinne von «Figurenverhalten» – setzt schon rein begrifflich einen Handelnden voraus. Der Begriff der Handlung impliziert den des handelnden Subjekts. Viele Handlungsbeschreibungen können zudem nur mithilfe von Annahmen über die Motive der Akteure vorgenommen werden (jemand tötet einen anderen – war es ein geplanter «Mord» oder ein «Totschlag»?). Figuren wiederum können zwar prinzipiell ohne Handlung dargestellt werden; aber dann handelt es sich nicht um eine Erzählung, denn diese muss intentional herbeigeführte Zustandsveränderungen beinhalten. Für Erzählungen sind also sowohl Figur als auch Handlung logisch notwendig (vgl. Chatman 1978: 112f.).⁵

In zwei weniger grundsätzlichen Hinsichten als der strukturellen kann man von einem Primat von Figur oder Handlung sprechen, ohne die Frage jedoch pauschal beantworten zu können. In *analytischer* Hinsicht, d.h. in Bezug auf die Frage, was wichtiger für die Interpretation von Filmen und anderen Texten ist, hängt die Antwort von den Erkenntnisinteressen der Analysierenden ab. Unter *produktions- und wirkungsästhetischer* Perspektive – d.h. hinsichtlich der Fragen, ob Figuren oder Handlung für die Entwicklung einer Geschichte wichtiger sind und was von beiden stärker auf die Zuschauer wirkt oder wirken sollte – ist die Antwort von der jeweiligen Erzählung, ihren Zwecken und Zielen abhängig. In plotorientierten Geschichten, z.B. Actionfilmen, wird den Ereignissen mehr Aufmerksamkeit und Darstellungsraum gewidmet, figurenorientierte wie *DER TOTMACHER* erkunden in

5 Die «dialektische Bezogenheit der Kategorien» macht auch Manfred Pfister deutlich, wenn er Handlung im Sinne von (2) als «Veränderung einer Situation» definiert und unter «Situation» die «Relation von Figuren zueinander und zu einem gegenständlichen oder ideellen Kontext» versteht (Pfister 1988: 220).

erster Linie den Charakter ihrer Protagonisten. Es kann auch vorkommen, dass weder Figur noch Handlung im Vordergrund steht, sondern die Konstruktivität des Erzähl- und Rezeptionsprozesses selbst (L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD).

Die Tradition plotorientierter Positionen stammt ursprünglich aus dem Bereich des Dramas, obwohl es auch hier andere Meinungen gibt (Pfister verweist etwa auf Goethes «Rede zum Schakespears Tag»; 1988: 220). Vor diesem Hintergrund lassen sich Aristoteles' berühmte Poetik-Passagen nicht als allgemeingültige Aussage über den Primat von Figur oder Handlung in Erzählungen lesen, sondern eher als genrespezifisches Plädoyer für plotorientierte Tragödien. Wenn Aristoteles von «Mythos» spricht, ist die umfassendste Bedeutung von Handlung gemeint, die strukturierte Ereignisfolge im Text, die im heutigen Diskurs als «Erzählung», «Plot» oder «Sujet» bezeichnet werden würde (vgl. Martinez / Scheffel 1999: 25f.; Eder 1999: 10–15). Bei der Figur unterscheidet Aristoteles zwischen der Figur als Handelnder (*pratto*n; also einem Vorgänger des strukturalistischen «Aktanten») und ihrem Charakter (*ethos*). Für die Handlung eines Dramas sind nun – so seine These – zwar Handelnde erforderlich, nicht aber eine genaue Zeichnung der Charaktere um ihrer selbst willen. Der Plot hat für Aristoteles in diesem Sinne Vorrang vor der Figurenzeichnung (Aristoteles 1982: 21).

Eine plotorientierte Position der Produktionsästhetik drückt sich auch im Prinzip der dramaturgischen Notwendigkeit aus, das heute noch in vielen Drehbuchratgebern propagiert wird. Darin wird gefordert, alle Elemente der Erzählung zu streichen, die nicht der Fortentwicklung der Handlung dienen – z.B. Szenen, in denen Figuren nur charakterisiert werden, ohne den Plot voranzutreiben. Umgekehrt fordert Lajos Egri streng, dass alles Handeln der Figur ableitbar und erklärbar sein soll aus dem Zusammenspiel ihrer Eigenschaften mit ihren Situationen (Egri ²1960: 58f.). Ähnlich wie Henry James, aber mit anderer Absicht formuliert der amerikanische *Script Consultant* Robert McKee: «We cannot ask which is more important, structure or character, because structure *is* character; character *is* structure» (McKee 1997: 100). Der wahre moralische Charakter einer Figur zeigt sich laut McKee erst in den Entscheidungen, welche die Figur im Handeln unter Druck trifft (ebd.: 101). Davon zu unterscheiden ist ihre «Charakterisierung» im Sinne der gesamten dargestellten bzw. wahrgenommenen Eigenschaften: «the sum of all observable qualities of a human being, everything knowable through careful scrutiny: age and IQ; sex and sexuality; [...]» (ebd.: 100). Demnach ist der wesentliche Persönlichkeitskern einer Figur zwar durch ihr Handeln bestimmt, sie hat jedoch weitere Eigenschaften, die über die Handlung hinausgehen.

Das Prinzip der dramaturgischen Notwendigkeit ist jedoch nicht allgemeingültig. Es gilt nur für bestimmte Modi der Narration und auch hier nur eingeschränkt.

Letztlich handelt es sich um eine Faustregel, die auf Tendenzen des Produktionsprozesses verweist: Figuren scheinen sich im kreativen Prozess häufig «auszudehnen», über ihre Handlungsfunktion hinaus immer breiteren Raum zu verlangen, und dieser Ausdehnungstendenz – die eigentlich gerade für die imaginative Bedeutung von Figuren spricht! – muss dann aufgrund der Komposition und der spezifischen Zwecke des Textes (z.B. Unterhaltung) entgegen gesteuert werden. Ein produktions- oder wirkungsästhetischer Primat von Handlung oder Figur kann also nur normativ vor dem Hintergrund kulturell und historisch kontingenter, teils auch medienspezifischer Wirkungsziele formuliert werden kann (z.B. Unterhaltung vs. Vermittlung von Menschenkenntnis als Ziel). So haben für viele Romanciers wie Jean Paul die Figuren Vorrang vor dem Plot:

Nur durch ein Ich, also durch dessen Charakter erhält eine Begebenheit Gehalt; auf einer ausgestorbenen Welt ohne Geister gibt's kein Schicksal und keine Geschichte. Nur am Menschen entfaltet sich Freiheit und Welt mit ihrem Doppelreiz. Dieses Ich leiht den Begebenheiten so viel mehr als sie ihm, dass es die kleinsten heben kann, wie die Stadt- und die Gelehrten-Geschichten beweisen. (Jean Paul ²1974: 230)

Wenn der Primat von Handlung oder Figuren aber von kontingenten Wirkungszielen abhängt, geht man im Allgemeinen am besten davon aus, dass es einerseits plotorientierte, andererseits aber eben auch figurenorientierte Medienangebote gibt.

Darüber hinaus lässt sich das Verhältnis zwischen Figur und Handlung in Hinblick auf typische Merkmale verschiedener Medien und narrativer Prozesse näher beschreiben. So werden Handlungen in Film und Drama, anders als in der Literatur, meist von sichtbaren Akteuren ausgeführt. In der Literatur kann man sich darauf beschränken zu sagen «Er tat dies und das», während im Film an der Stelle des «er» in der Regel ein fotografisches (bzw. animiertes) Körperbild steht, das spezifischer ist als jede sprachliche Kennzeichnung. Auf der Ebene der Darstellungsstruktur ist es in sprachlichen Erzählungen möglich, eine direkte Bezugnahme auf Figuren sogar ganz zu vermeiden, indem man etwa Eigennamen, Pronomen und Kennzeichnungen durch Substantivierungen und Passivkonstruktionen umgeht. So könnte man die Handlung von «Gefährliche Liebschaften» wiedergeben mit «Eine Reihe skrupelloser *Verführungen* führt zu einer unglücklichen *Liebe*, einem tödlichen *Duell* und einer vernichtenden *Enthüllung*.» Abgesehen davon, dass auch hier Figuren logisch impliziert sind und eine solche Erzählung auf Dauer unbefriedigend bliebe, bestehen im Spielfilm kaum Möglichkeiten, die handelnden Figuren derart auszuklammern. In Dialogen, im Voice Over und in überbrückenden Zwischentiteln ist dies prinzipiell möglich, aber auf der Bildebene kaum. Es ist zwar möglich, einen

Krimi damit zu beginnen, dass ein Mord gezeigt wird, bei dem weder Täter noch Opfer identifizierbar sind: Man sieht nur eine stoßende Hand, einen herabstürzenden Schatten; ein Feuerzeug, etwas von Flammen Umhülltes. Aber einen Film wie den japanischen Experimentalfilm *LOVE*, der insgesamt nur Körperteile (eines Liebespaars) zeigt, ohne dass man irgendwann eine Figur erkennen könnte, als Erzählung oder Spielfilm zu bezeichnen, scheint mir nicht zutreffend.

Werden Figuren durch Bilder vermittelt, besitzen sie über ihre Handlungsfunktion hinaus eine wirkungsmächtige Körperlichkeit und performative Präsenz. Bilder vermitteln zudem zahlreiche handlungsunabhängige Eigenschaften, durch die sich Figuren auch bei gleichbleibender Handlungsrolle in vielen relevanten Hinsichten voneinander unterscheiden: Sie können alt oder jung, hässlich oder schön sein, die Handlung geschickt oder ungeschickt ausführen. Solche Veränderungen der Figur können auch die Handlung selbst verändern. Für die Anteilnahme der Zuschauer und die Plausibilität der Geschichte macht es einen Unterschied, ob eine Rolle durch John Goodman oder Leonardo DiCaprio besetzt wird. Natürlich kommt es auch auf die Detailliertheit einer Handlungsdarstellung an, doch selbst bei minimaler äußerer Charakterisierung schließen Zuschauer aus den Handlungen der Figuren auf weitere Figureneigenschaften, die mit der betreffenden Handlung nicht direkt zusammenhängen. In Charakterstudien, Motivationsvergleichen oder körperzentrierten Genres (wie dem Porno) richtet sich das Zuschauerinteresse oft gezielt auf solche Merkmale der Figur.

Kurz: Die Behauptung eines systematischen Primats der Handlung vor der Figur ist in jedem Fall unzutreffend. Die Darstellung von Figuren ist auf Handlungsdarstellungen nicht prinzipiell angewiesen, bei Erzählungen besteht eine wechselseitige Abhängigkeit. Dabei gehen viele Figureneigenschaften über die Handlung hinaus, und die Frage, ob Figuren oder Handlung aus produktions- oder rezeptionsästhetischer Sicht wichtiger sind, lässt sich nicht pauschal beantworten. Für die Notwendigkeit und Eigenständigkeit der Figurenanalyse sprechen noch weitere Argumente. So können Figuren für sich erinnert werden, und zwar oft besser als ihre Handlungen. Populäre Figuren wie James Bond sind intertextuell und intermedial übertragbar und ablösbar von einzelnen Plots, und die Star Images und Rollenbiographien mancher Darsteller, etwa bei Marilyn Monroe oder John Wayne, werden eng mit bestimmten Figuren verknüpft (vgl. Dyer ²1999; Lowry / Korte 2000). Schließlich sind Figuren auch zeitlich länger präsent als ihre einzelnen Aktionen: Sie besetzen situationsüberdauernde Positionen in Figurenkonstellationen, besitzen handlungsübergreifende Fähigkeiten und Charakterzüge, lösen dauerhafte Einstellungen beim Zuschauer aus (z.B. Sympathie).

Dies alles sind Gründe dafür, Figuren bei der Analyse stärker zu berücksichtigen und ein eigenes wissenschaftliches Feld der Figurentheorie und Figurenanalyse

zu etablieren. Figuren sind eigenständige Gegenstände der Aufmerksamkeit, und tatsächlich werden sie in der Analysepraxis intuitiv auch oft so behandelt. Wie sich zeigen wird, werden dabei nicht nur die einzelnen Figuren selbst untersucht, sondern alle vorwiegend auf sie bezogenen Aspekte fiktionaler Texte, Rezeptions- und Kommunikationsvorgänge. Doch zu welchen Zwecken dient die Figurenanalyse eigentlich?

1.2 Wozu Figurenanalyse?

Figuren können für Zuschauer auf vielfache Weise zu Rätseln werden. Rätsel wirft schon die Frage auf, warum man «eine Reihe von Textzeichen wie einen lebenden Menschen behandeln kann» (Jannidis 2000: 5) und wodurch manche Figuren so problemlos verständlich erscheinen.

Doch nicht alle Figuren sind einfach zu verstehen: Warum säuft sich Ben in *LEAVING LAS VEGAS* zu Tode, warum erschießt sich Alain Leroy in *LE FEU FOLLET*? Das Fehlen expliziter Erklärungsangebote im Film fordert dazu auf, die Motive und die Persönlichkeit solcher Charaktere zu erschließen, ihr Inneres zu ergründen. Surrealistische Filme wie *L'ÂGE D'OR* oder Erzählexperimente wie *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* gehen darüber hinaus und verweigern nicht nur psychologische Erklärungen, sondern stellen die Identität ihrer Figuren grundsätzlich in Frage, irritieren Menschenbilder und Erzählkonventionen. Zu den zahlreichen Funktionen fiktionaler Medienangebote und ihrer Charaktere gehört ganz wesentlich der Entwurf fremder, alternativer Seinsweisen und neuartiger Perspektiven auf Menschen und andere Wesen; und diese Seinsweisen und Perspektiven erschließen sich oft nicht auf den ersten Blick.

Weil Figuren für die Rezeption und Interpretation ganzer Texte so zentral sind, geben sie nicht nur Rätsel auf, sondern auch Anlass zu Kontroversen. Kann und soll man für den Gossenphilosophen und Vergewaltiger Johnny aus *NAKED* oder für den Boxer Jake La Motta aus *RAGING BULL* Mitgefühl empfinden? Mag man die Heldinnen aus Rosamunde-Pilcher-Verfilmungen oder hasst man sie? Solche Fragen sind delikate und führen unter Zuschauern und Filmemachern zu Auseinandersetzungen: Der Autor empfindet seine Figur als sympathisch und realistisch – die Produzentin fordert eine Überarbeitung.

Die heftigsten figurenbezogenen Konflikte entbrennen aber wohl darüber, ob bestimmte Figuren verzerrte Menschenbilder vermitteln, als ideologische Instrumente dienen oder soziale Gruppen diffamieren. Ethnizität, Religion, Gender oder Klasse gehören zu den konfliktträchtigsten und meistdiskutierten Aspekten von

Figuren. Der Nazi-Regisseur Veit Harlan stand nach dem Krieg wegen der antisemitischen Feindbilder seines propagandistischen Historienfilms *JUD SÜSS* vor Gericht.⁶ Heute gelten z.B. die Außerirdischen in *STAR WARS – THE PHANTOM MENACE* einigen Kritikern als verkappte rassistische Stereotype.⁷ Um derartige Konflikte zu entscheiden und die Rätsel der Figur zu lösen, sind präzise und nachvollziehbare Analysen der jeweiligen Figuren erforderlich. Solche Analysen finden in sehr unterschiedlichen Zusammenhängen statt:

1. Während der Filmproduktion, etwa bei der Arbeit an Drehbüchern oder der Inszenierung von Schauspielern, entstehen Fragen einer *dramaturgischen Analyse*; d.h. Fragen danach, wie eine bestimmte Wirkung der Figur auf das Publikum erreicht werden kann. Filme werden dabei als Produkte betrachtet, zu deren künstlerischem und ökonomischem Erfolg die Figuren beitragen sollen.⁸
2. Wenn dagegen Zuschauer, Kritiker und Filmwissenschaftlerinnen Filme zu verstehen suchen, stellen sich Fragen einer *interpretativen Analyse*: Wie ist die Symbolik, das rätselhafte Verhalten dieser Figur zu erklären? Mit welchen Mitteln und Strategien wird sie gestaltet und was trägt sie zur Bedeutung des Films bei? Hier stehen meist vielschichtige Figuren und Filme als Kunstwerke im Vordergrund.⁹
3. *Soziokulturelle Analysen* beschäftigen sich mit der Darstellung des Menschen allgemein oder bestimmter gesellschaftlicher Gruppen – bestimmt durch Geschlecht, Alter, Ethnizität, Milieu, Beruf etc. – und fragen nach der Aussagekraft und Wirkung dieser Darstellung: Wie werden Frauen und Männer, «Farbige» und «Weiße», Arbeiter und Ärztinnen im Film repräsentiert? Welche Bedeutung hat das Auftreten von Klonen im gegenwärtigen Kino? Meist orientieren sich die Analysen an bestimmten Figurentypen, aber auch einzelne Figuren (z.B. Lara Croft) oder spezielle Aspekte von Figuren (der Charakter, der Körper; das Böse, das Schöne) können Gegenstand kulturtheoretischer Untersu-

6 Die Anklage gegen Harlan lautete: Verbrechen gegen die Menschlichkeit und psychologische Unterstützung des Holocaust. Vgl. das Doku-Drama *JUD SÜSS – EIN FILM ALS VERBRECHEN?* von Horst Königstein und Joachim Lange, NDR 2001.

7 Zu *STAR WARS – THE PHANTOM MENACE* siehe z.B. Hubbard 2003.

8 Dokumentiert sind solche dramaturgischen Analysen, die in Aristoteles' *Poetik* ihren Ursprung haben, zum einen in den zahlreichen Interviews mit und Monographien zu (Drehbuch-) Autoren, Produzenten, Regisseuren und Schauspielern (um nur den Klassiker zu nennen: Truffauts Interview-Buch mit Hitchcock; 1966), zum anderen in der entsprechenden Ratgeberliteratur (z.B. Seger 1990, Kress 1998).

9 Die Analyse einzelner Figuren ist hier meist Teil von Filminterpretationen, wie sie in Zuschauergesprächen, Zeitungskritiken, Auteur-Monographien, Genreübersichten oder anderen Publikationen zu finden sind.

chungen sein. Dabei geht es meist um populäre, wirkungsmächtige Filme und Figuren.¹⁰

Diese drei Schwerpunkte der Figurenanalyse – praktische Dramaturgie, Werkinterpretation und soziokulturelle Analyse – sind oft mit Werturteilen verbunden: Figuren werden bewertet nach ihrer dramaturgischen Eignung, ihrer künstlerischen Vollendung, ihrer gesellschaftlichen Wirkung. Häufig erweitert zudem eine historische Perspektive die Analysen um eine diachrone und intertextuelle Dimension: Was kann ich als Drehbuchautorin besser machen als bei früheren Figuren? Welche Charaktere aus älteren Filmen werden in PULP FICTION aufgegriffen? Wie hat sich das Frauenbild im Hollywoodkino entwickelt?

Bei der Figurenanalyse konzentriert man sich also auf einzelne Charaktere in konkreten Filmen oder auf spezifische Typen und Aspekte von Figuren. In der Regel durchläuft der Analyseprozess dabei bestimmte Schritte: Man sieht den Film oder liest das Drehbuch mehrfach, konzentriert sich auf seine figurenbezogenen Aspekte und ergänzt die so gewonnenen Eindrücke durch zusätzliche Informationen, z.B. über Zuschauer oder historische Kontexte. Auf dieser Grundlage macht man sprachliche Aussagen über die Figuren und mit ihnen verbundene Aspekte des Films (evtl. ergänzt durch die Demonstration ausgewählter Szenen oder Bilder).¹¹ Auf Nachfrage sollten diese Aussagen begründet werden können, denn die Analyse soll ja einen Austausch zwischen kontroversen Auffassungen ermöglichen, Missverständnisse beheben und verschiedenartige Zuschauerreaktionen verständlich machen.

Mit dem Analyseprozess sind deshalb typische Aufgaben und Probleme verbunden. Es stellt sich die Frage, wie man relevante Beobachtungen und Informationen auswählt (*Heuristik*), wie man diese Beobachtungen sprachlich angemessen ausdrückt (*Kategorisierung*, *Versprachlichung*, *Komplexitätsreduktion*) und was als *Begründung* figurenanalytischer Aussagen gelten kann. Die Analyse erfordert eine Vereinfachung des Komplexen und eine Versprachlichung des Nicht-Sprachlichen; beides setzt Kategorien zur Beschreibung von mindestens drei Bereichen voraus: des

10 Die Bandbreite der Herangehensweisen reicht von empirisch-kommunikationswissenschaftlichen Verfahren (z.B. Nitsche 2000, weitere Hinweise bei Bonfadelli 2003: 87f.) bis zu hermeneutisch-interpretativen Ansätzen (etwa Hißnauer / Klein 2002 zur Männlichkeitsdarstellung). Einen Überblick zur Darstellung sozialer Gruppen im Hollywoodkino gibt Benschhoff / Griffin 2004. Die internationale Literatur zur Gender- und Ethnienarstellung ist so umfangreich, dass ich statt einer Auswahl nur auf die mehrere Hundert Einträge umfassende Bibliographie verweise, die von der Bibliothek der Universität Berkeley angelegt wurde (University of California Berkeley Library 2003).

11 Häufig verknüpft man dabei verschiedene Aussagen miteinander (z.B. Aussagen über dargestellte Eigenschaften, Darstellungsweise und emotionale Wirkungen der Figur: «Rick Blaine ist sympathisch, weil er durch Bogart verkörpert wird und Integrität mit Eleganz verbindet»).

Textes, dargestellter (menschlicher) Wesen und der Rezeption. Gerade für den Film besteht dabei stets die Notwendigkeit, Eigenschaften zu benennen, die nicht sprachlich vorgegeben sind, sondern visuell oder auf implizite Weise vermittelt werden. Da die meisten Figuren zudem eine unüberschaubare Menge an Eigenschaften aufweisen, muss man sich bei ihrer Beschreibung und Analyse auf die relevantesten beschränken, denn «was wir *Beschreibungen* nennen, sind Instrumente für besondere Verwendungen» (Wittgenstein 1989: 372f.). So erstellt man Figurenbeschreibungen für verschiedene Zwecke. Filmtitel kündigen die Protagonisten oft durch Kurzzeichnungen an (z.B. *DER WINDHUND UND DIE LADY*), auch Filmanalysen, Kritiken, Serienbibeln sind voller Figurenbeschreibungen. Seth Godins *Encyclopedia of Fictional People* (1996) besteht ausschließlich aus Kurzcharakterisierungen, etwa:

Lund, Ilsa: An almost ethereal presence whose courage, beauty, and romantic allure capture the hearts of many men. Loyal wife to freedom fighter Victor Laszlo, though she was once involved with Rick Blaine [...]. (Godin 1996: 176)

Bei der filmwissenschaftlichen Rekonstruktion von Star Images wird über die von den Stars verkörperten Figuren verallgemeinert, z.B. bei Hanna Schygullas Image der «Vorstadt-Marilyn»:

Einerseits die vom Mann abhängige, auf Äußerlichkeiten bedachte, sich selbst als Sexualobjekt präsentierende Figur, zeigt diese Rolle aber auch eine andere, tiefere Seite: die unschuldig-naive, auf Glückserfüllung beharrende und hoffende Frau, die das «Prinzip Sehnsucht» [...] verkörpert. (Lowry / Korte 2000: 225)

Derartige Charakterisierungen sind das Ergebnis doppelt interpretationsgeladener Prozesse: Zum einen der Bildung einer Figurenvorstellung, der Erfassung eines Eigenschaftssystems aus den Bildern und Tönen des Films. Zum anderen der Übersetzung dieses flüchtigen mentalen Konstrukts in wenige Zeilen Sprache; eine Übersetzung, die auf Kategorisierung, Gewichtung, Auswahl, semantische Reduktion, Metaphern und bildhafte Verdichtung angewiesen ist. Die treffende Beschreibung einer Figur ist eine Kunst. Es geht darum, den Schlüssel zur Figur zu finden; Eigenschaften zu nennen, die besonders wichtig sind und weitere Eigenschaften suggerieren. Das Eigenschaftssystem der Figur ist fast stets komplexer. Bei den kurzen Beispielen oben fällt auf, wie wenige Eigenschaftsbereiche abgedeckt werden. Bei Ilsa Lund aus *CASABLANCA* werden etwa die Bereiche des Äußeren, des moralischen Charakters, der emotionalen Grundeinstellungen sowie wichtiger sozialer Beziehungen gestreift; andere Eigenschaften werden dagegen nicht erwähnt (z.B. Alter, Intelligenz, Fähigkeiten).