

Hans J. Wulff:

Ace Ventura und die Karnevalisierung des Körpers in der Burlesk-Komödie. Ein Beitrag zur Analyse populärer Figuren

Der kleine Artikel wurde für ein Themenheft der *Montage/AV* zu populären Figuren konzipiert, konnte dort aber nicht gedruckt werden. Er blieb unveröffentlicht.

URL dieser Ausgabe: <http://www.derwulff.de/10-11>.

Schauspieler / Rolle-Charakter / Figur

Es dürfte klar sein, daß abgebildete Personen im Kino oder im Fernsehen etwas anderes sind als reale Personen. Sie sind ihnen ohne Zweifel ähnlich. Nicht nur sind es erkennbare Bilder von Individuen, jene verhalten sich auch wie reale Personen. Es wäre aber fatal, wollte man von der Ähnlichkeit abgebildeter und realer Figuren schlußfolgern, daß man eine "Soziologie" oder eine "Psychologie" der Filmfiguren betreiben könnte. "Die Helden einer Fernsehserie sind allgemeinverständliche *Zeichen* von Personen oder von Personentypen, jedoch keine wirklichen Personen", schreibt Angela Keppler (1995, 89), und sie hat Recht. Eine folgenreiche Einsicht: Für die ästhetische Aneignung der meisten Genres des Theaters, des Films und des Fernsehens ist es charakteristisch, die Differenz zwischen Fingierung und Fingiertem nicht aufzuheben und auszulöschen, sondern sie immer im Bewußtsein zu halten. Vereinfacht gesprochen: Die Aufgabe des Schauspielers ist nicht die Täuschung, sondern die Unterfütterung von Prozessen, in denen die Tatsache "jener ist nicht der, der er vorgibt zu sein" immer bewußt bleibt (das würde ihn grundsätzlich vom Hochstapler und Betrüger unterscheiden)!

Es erscheint zuallererst nötig, ein Modell zu entwickeln, wie die Rezeptionsgröße "abgebildete Person" zu fassen ist. Wie schon gesagt: Es gibt einen *wesentlichen* Unterschied zwischen natürlichen und fingierten Personen. Die Prozesse der Personenwahrnehmung und die darauf aufbauenden parasozialen Beziehungen verdienen eine eigene Beschreibung, die auf die Spezifik des semiotischen Verhältnisses abgestimmt ist, wie sie im "Rollenverhältnis der gespielten Fiktion" vorliegt, und die die Grundlage für die ästhetische Aneignung bildet, in der abgebildete Personen als Mittlerfiguren auftreten.

Oft wird zwischen dem *Schauspieler* und der *Rolle*, die er spielt, unterschieden. Das Modell oder das

Bild, das man dann grundlegt, ist ebenso einfach wie prägnant: Der Schauspieler tritt in die Rolle, er legt eine Maske an, er agiert in zwei, hintereinandergeschichteten Identitäten. Das ist eine sehr alte Vorstellung, *persona* war einmal die lateinische Bezeichnung für die Maske, die Schauspieler im antiken Theater zu tragen pflegten.

Ich will mich von der Vorstellung eines zweistelligen Verhältnisses aber lösen und an seiner Statt eine dreistellige Beziehung vorschlagen. Ich werde die drei Relata *Schauspieler*, *Rolle/Charakter* und die Kategorie *Figur* unterscheiden, die in der Art eines magnetischen Feldes ein Kräftefeld mit drei Polen bilden (ausführlich dazu: Wulff 1996, 1998). Erläuterungsbedürftig ist die Figuren-Kategorie, die für meine folgenden Überlegungen grundlegend ist: Ich verstehe darunter jene, fast zur Eindeutigkeit des Symbols verfestigten Typen, die über das Persönlich-Personale hinausweisen in die Welt der "sozialen" Typen (daran dachte Eisenstein bei seinen Überlegungen zur *Typage*), der literarischen Figuren wie der Femme Fatale sowie der Repräsentation diskursiver oder politischer Positionen.

Schauspieler, Charakter und Figur bilden nun ein gemeinsames Kräftefeld, sind die drei Relata der Personendarstellung, drei Dimensionen der filmischen "Personalisierung".

Konsistenz

Typischerweise wird der "Charakter" als *konsistentes Konzept einer Person* konstruiert. Man kann in allen Handbüchern des Drehbuchs nachlesen, daß die Folgerichtigkeit und die psychologische Einsehbarkeit des Verhaltens einer Person beachtet werden sollte. *Konsistenz* und *Motivierbarkeit* sind auch dann elementare formale Vorgaben, wenn man es mit komplizierten, in sich zerrissenen Figuren zu tun hat, die widersprüchlichen Verhaltensorientierungen

folgen, intentionalen Dilemmata und Doppelbindungen ausgesetzt sind. Die Konsistenz des Charakters ist eine poetische Devise, programmatischer Zielpunkt des Dramas oder der Erzählung. Und sie ist einer der wichtigsten Ankerpunkte einer empathischen oder identifikatorischen Teilnahme des Rezipienten an der erzählten Welt. Der Charakter wird differenziert und mit möglichst feiner individueller Zeichnung entworfen, als solle er sich dem Individuum der sozialen Erfahrung annähern. Kurz: Die Konsistenz der Charaktere gehört (neben der narrativen Kohärenz und der Zielbezogenheit der Geschichte) zu den fundamentalen Bestimmungselementen des narrativen Mainstream-Kinos.

Ist die Konsistenzvorgabe in der neueren Komödie, vor allem in der Fernseh-Komödie ausgesetzt? Immerhin hat Angela Keppler an prominenter Stelle behauptet, Seriencharaktere im Fernsehen dürften durchaus inkonsistent sein. "Inkonsistenz ist bei Serienfiguren oft [...] eine Tugend, während sie bei Personen meist als ein Laster empfunden wird", heißt es (1995, 94). Die Autorin erklärt dieses zum einen aus den Produktionsgegebenheiten von Serien, zum anderen aus der Notwendigkeit, die Figuren für den Zuschauer *interessant* zu machen - "interessant", und nicht "überzeugend". Inkonsistenz nimmt sich in Kepplers Darstellung fast wie eine Gegenbewegung gegen die *Typisierung* aus, die die Helden vieler Komödien zweifelsohne auszeichnet, gewonnen "aus einer Abstraktion sozialer Akteure und ihrer individuellen Züge". Auch im Alltagsleben wird typisiert - aber diese Typisierungen sind vorübergehend, bleiben Hypothesen, werden durch die Praxis verändert und korrigiert. In der Komödie ist die Typisierung aber eine feste Vorgabe der Dramaturgie, Charaktere der Komödie sind also *Figuren* in meiner oben vorgeschlagenen Terminologie.

Ich will das Argument, das Keppler vorbringt, umdrehen: Tatsächlich weicht die Personenkonzeption mancher Gestalten vor allem im Fernsehen vom Konzept des "Charakters" ab, wie es über weite Strecken der Filmdramaturgie verfolgt wurde und wird. Ich würde sogar so weit gehen, anzunehmen, daß insbesondere die Burleskkomödie eine *Komödie der Figuren* ist und insofern immer über sich selbst hinausweist in ein Wissen über literarische, soziale, ideologische und andere Typen. Serien wie die melancholische Intellektuellen-Komödie *AUSGERECHNET ALASKA*, deren Figuren Inkorporationen der amerikanischen Ideologie sind und deren fundamentale

Orientierungen, Facetten und Möglichkeiten repräsentieren, bilden den einen Pol dieses Prinzips in einer Extremform aus - der andere Pol der Möglichkeiten sind diverse burleske Formen, von den klassischen Fernseh-Komödien wie den *MUNSTERS* und der *ADDAMS FAMILY* bis hin zu neueren Kino-Komödien wie den Filmen der Zucker-Abrahams-Zucker-Produktion (à la *DIE NACKTE KANONE*) oder den comic-strip-artigen Figuren aus der Neuverfilmung des *VERRÜCKTEN PROFESSORS*. In diese Formenwelt zählt auch die Ace-Ventura-Figur, auf die ich mich im weiteren konzentrieren will, als eine besonders extreme Ausprägung.

Ace Ventura: Eine Kunstfigur

Wie in vielen Fernsehserien tritt das Narrative in den *ACE VENTURA*-Filmen und in der Serie, aus der die Filme hervorgegangen sind, gegen das Szenische zurück. Die *story* ist nur noch das Rudiment einer klassischen Geschichte, wird aber nicht ganz aufgegeben. Ein typischer Fall ist der Spielfilm *JETZT WIRD'S WILD* (USA 1995): Der Detektiv wird gerufen, um ein verschwundenes Tier (eine heilige Fledermaus) wiederzufinden, so daß ein Krieg zwischen zwei afrikanischen Stämmen verhindert werden kann. Es stellt sich heraus, daß zwei weiße Wilderer im Auftrag des Kolonial-Gouverneurs das heilige Tier entführt haben: Nach der Selbstvernichtung der Stämme sollen die Guano-Bestände im Reservat ungestört abgebaut werden. Ventura kann natürlich den Frieden retten und die wahren Missetäter überführen.

Konsistenz bezeichnet gemeinhin die "Beständigkeit eines Stoffes hinsichtlich Formveränderungen". Die Haupt-Figur in *JETZT WIRD'S WILD* ist durchaus "beständig" gezeichnet, sie bleibt ihren Charakterzügen treu, es gibt keine Brüche, keine Widersprüche und keine Transformationen. Vor allem in Kepplers Annahme, daß Inkonsistenz Figuren "interessant" mache, könnte man nun einen Grund suchen, daß in der Anlage von Figuren die Unbeständigkeit und der Wechsel in eine neue Konfiguration von Charakterzügen immer zu organisieren sei, weil so nicht nur das Interesse des Zuschauers sichergestellt werden könnte, sondern auch das Figurenhafte um so mehr ausgestellt würde, daß also die ästhetische Distanz durch den Bruch nur noch intensiviert würde. Nun ist Ace Ventura aber als konsistenter Charakter angelegt. Die Figur wird aber natürlich nicht realistisch gegeben, sondern in greller *Übertreibung*, auf die se-

miotischen Gepflogenheiten der Karikatur verweisend. Eine Figur wie Ventura würde der Pathologie zu überantworten sein, träte sie jemals real auf. Die Ventura-Figur ist auch kein purer "Agent" im Sinne der narrativen Theorien, die den "Agenten" bestimmen als denjenigen, der die narrativ relevante Handlung vollzieht. Ganz im Gegenteil - die narrativen Bindungen fallen kaum ins Gewicht, werden kaum mehr ausgestellt, bilden einen nur noch hintergründigen Zusammenhang der Szenen. Das körperliche Spiel des Akteurs tritt dagegen ganz in den Vordergrund. Der narrative Bogen verliert zeitweilig seine Bedeutung, das *Szenische* und damit das *Aktionale*, das *Schauspielerische* und darin vor allem das *Körperliche* des Schauspielers treten in den Vordergrund. Die Szene löst sich vom narrativen Hintergrund, bekommt eine eigene Dynamik, an deren Ende nach Möglichkeit in einer schnellen und oft auch schrillen Wendung zum narrativen Ausgangspunkt zurückgekehrt wird.

Die hohe Eigenständigkeit der szenisch-situativen Strukturen gegenüber der narrativen Klammer ist in vielen Untersuchungen als dramaturgische Qualität filmischen Erzählens herausgearbeitet worden. In der Inszenierung der Ace-Ventura-Figur tritt nun ein zweites dazu: Konsequentermaßen werden die Regeln des guten Geschmacks, alle Fragen der Angemessenheit, des Anstands und der guten Sitten scheinen ausgesetzt zu sein. Der Körper ist das Medium der Mißachtung - körperliches Spiel einschließlich aller physiologischen Äußerungsformen des Körperlichen dominiert am Ende alles andere. Zur *Dominanz des Szenischen* tritt die *Dominanz des Körperlichen*.

Ein höchst eigenartiges Beispiel: Ventura beobachtet in einem mechanischen Nashorn einen Verdächtigen. Bis hier steht die Erzählung noch ganz im Zentrum der Szene. Die Lüftung des Blech-Tiers versagt nun aber, in sengender Hitze entkleidet sich der Detektiv. Es wäre denkbar, die so angesetzte Szene als Spannungsszene fortzuführen, in der der Versteckte der Gefahr der Entdeckung und damit des Todes ausgesetzt wird. Zunächst deutet sich ein solcher Fortgang auch an: Als Ventura endlich das Versteck verlassen kann, stellt sich heraus, daß die Tür sich nicht mehr öffnen läßt. Nun wendet sich das Szenario, der narrative Hintergrund wird verlassen, anderes kann zum Thema werden: Es bleibt dem Protagonisten nichts anderes übrig, als sich in einer wilden Kraftanstrengung den Weg durch den Gummipanzer des Tier-Af-

ters zu bahnen. Eine Touristengruppe beobachtet ebenso fasziniert wie angeekelt diesen "Geburtsvorgang".

Der Körper Venturas erweist sich als bloßes Spielmaterial, durch nichts zu beschädigen. Ähnlich dem *farceur* ist er ein Stehaufmännchen, ihm kann kein wirklicher Schmerz zugefügt werden, er kann auch nicht sterben. Bei einer Mutprobe wirft ihm sein Gegner eine Lanze ins Bein, und der zur Hilfe herbeigeworfene zweite Speer trifft das zweite Bein. Ventura greift mit jeder Hand einen der Speere, führt einen wilden Tanz auf, den Schmerz bejammern, aber weder blutend noch schwächer werdend. Der Schmerz wird nur symbolisch zugefügt und symbolisch ausgeführt - eine Substitution des Körperlichen, am Körper selbst ausgeführt. Der schmerzende und verletzte Körper tritt hinter den Körper, der Schmerz und Verletzung aufführt, zurück.

Zur *Dominanz des Szenischen* gehört auch das knappe Anspielen stereotypischer Szenen und Szenarien, die auffallend weniger ausgespielt werden als es eigentlich üblich wäre. Hier wird fast überdeutlich im Szenischen und Bildlichen, aber auch im Akustischen ein intertextuelles Verweisungsfeld aufgebaut, in das eine ganze Reihe populärer Texte einbezogen sind. Beispiele: Ventura ruft alle Tiere des Dschungels - Tarzan-Modus; Ventura rettet einen Waschbären aus dem Hochgebirge - CLIFFHANGER-Modus; Ventura hat sich in ein tibetisches Kloster zurückgezogen - LITTLE BUDDHA-Modus.

Keiner dieser Texte wird aber nur zitiert, sondern von Venturas Körper-Komik überlagert, in Klamauf und Burleske transformiert, verspottet und in manchmal grobschlächtiger Art der Lächerlichkeit preisgegeben. Das implizite Pathos, das dem endlos weiten Weg (symbolisiert durch eine Treppe, die in den Himmel zu führen scheint und dabei ein Bild aus LITTLE BUDDHA zitiert) zum Kloster innewohnt, wird z.B. zum Spielplatz eines kindischen Vergnügens umdeklariert: Ventura läßt eine Spiralfeder, die sich von Stufe zu Stufe nach unten bewegt, fast über die ganze Strecke laufen - erst auf der vorletzten Stufe kommt das Spielzeug zum Stillstand; Ventura fragt seinen Begleiter mit leuchtenden Augen, ob er "noch 'mal" dürfe.

Auf diese Weise wird die "hohe Bedeutung" und die "Gewichtigkeit", die dem Symbol innezuwohnen scheint, entlarvt und rhetorisch demaskiert.

Die Verschiebung vom Psychologischen auf das Textuelle, die die Ventura-Figur kennzeichnet, bedingt einen anderen rezeptiven Modus, in dem die Aufmerksamkeit nicht mehr primär auf dem Nachvollzug und dem Nacherleben eines narrativen Ablaufs liegt. Aber worauf dann? Man könnte zwei verschiedenen Auffassungen anhängen. Die erste: auf dem *Nachvollzug einer besonderen Art und Weise, sich in Situationen, Problemen, Interaktionen zu beteiligen*. Die zweite: sich des Arsenal bedeutungsvoller und bedeutungsträchtiger kultureller Szenarien zu bemächtigen und dieses *spottend außer Kraft zu setzen*. Im ersten Falle bleibt die Figur ein Bezugspunkt, an dem sich auch empathische Bewegungen orientieren können. Im letzteren dagegen stehen die semantischen (oder rhetorischen) Effekte der Figur im Zentrum, Empathie scheint ausgesetzt. Vielleicht trifft aber beides zu und Rezeption oszilliert zwischen beiden Positionen. Für eine derartige Position der Rezeption *zwischen* den Möglichkeiten spricht auch die Komposition der Figur in verschiedene, gleichzeitig existierende und gleichermaßen gültige Schichten ihrer Bestimmung.

Amalgamierung

Ich hatte eingangs gesagt, daß abgebildete Personen etwas anderes seien als reale Personen. Angesichts einer Kunstfigur wie Ace Ventura könnte man meinen, daß das Psychologische gar keine Rolle mehr spielt und daß die Zeichenhaftigkeit der vom Schauspieler dargestellten Person ganz und gar in den Vordergrund tritt. Das würde sogar bedeuten, daß die Anbindung der dargestellten Person an die sozialen Typen außer Kraft gesetzt wäre.

Es scheint nötig zu sein, das Charakterprofil der Ventura-Figur genauer zu betrachten. Es zeigt sich schnell, daß sie nicht so artifiziell ist, wie es auf den ersten Blick scheinen mag, und daß sie auch nicht auf rein textuelle Funktionen reduziert werden kann, sondern sich anlehnt an ganz verschiedene Vorlagen, zu denen auch und vor allem Personenstereotypen zählen. Sie ist ein *Amalgam* einzelner Charakterzüge, Verhaltensweisen, besonderer Objekte, die alle auf andere Figuren, auf andere Texte und auf andere kulturelle Einheiten des Wissens und des Vergnü-

gens zurückweisen. *Intertextueller Verweis* ist die grundlegendste Strategie, mit der eine Figur wie Ace Ventura Bedeutung herstellt. Die photographische Ähnlichkeit des Schauspielerkörpers mit der Figur, die der Zuschauer sieht, ist nur die Voraussetzung für eine zweite, viel zentralere *indexikalische Beziehung* von dem, was *an der sichtbaren Person* zu sehen ist, zu dem, was der Zuschauer als Kenner weiß. Nun ist das Wissen des Zuschauers eine Agentur, in der das schon Vorhandene mit dem neuen vermittelt wird. Eine Figur, die auf die Charakterisierung anderer Figuren verweist, nutzt jene anderen Figuren, um eigene Bedeutungen zu kreieren. Wenn ich "Figur" oben als eine Funktion beschrieben hatte, Formationen diskursiver Bedeutung zu bündeln und auszudrücken, so wird deutlich, daß der Zuschauer die vermittelnde Größe ist, die das semiotische Verhältnis der Figur erst hervorbringen muß. Kann er die Rückverweisungen nicht auflösen, kann er das Geflecht der Bedeutungen nicht hervorbringen, das die Figur anbietet, usw. Das "Wissen" ist zuerst eine funktionale Größe, das die indexikalischen Züge der Figur lesbar und auflösbar macht. M.a.W.: Indexikalität als vorrangiger Bedeutungsmodus populärer Kultur steht einem nicht endenden Zirkel wechselseitiger Erklärung. Man kann die semiotischen Leistungen der Ace-Ventura-Figur nicht verstehen, wenn man sie nicht in einem Prozeß anderer Figuren untersucht.

In einer einfachen Liste: Die Figur des Ace Ventura ist gekennzeichnet durch manche *Eigenheiten des nichtverbalen Verhaltens* - durch die schlingernde Einheit des Ganges, die an die Lässigkeit Elvis Presleys gemahnt, aber auch an die laszive Ausstellung des Ganges, eine demonstrative Lässigkeit, wie sie in manchen Jugendbanden gepflegt wird und wie sie in oft als "überdreht" bezeichneten neueren Komödien auftritt; auffallend dabei ist der hohe Tonus, der die Lässigkeit gleich wieder konterkariert. Die Extremform der Mimik fällt am meisten auf und prägt sich am ehesten ein - sie gilt als außerordentlichste Fähigkeit des Schauspielers Jim Carrey, als urtümliches Markenzeichen. Jede Art von Verhalten wird immer wieder überführt in kindhaft-kindische Ausbrüche von Bewegungslust und durch ein weiträumiges Ausagieren einer momentanen Emotion. In eine ähnlich die Bewegung überdeutlich und übergroß machende Tendenz weist der große, emphatische Gestus, der vor allem Versagungen und Verzichtshandlungen dramatisch überzeichnet und der auf Register des Schauspiels verweist, die eher der Laien-

oder Volksbühne als dem klassischen Theater zugeordnet werden.

Die Fähigkeit, Tiergeräusche aller Art nachzumachen, kommt nicht allein Ventura zu, sondern findet sich beim heiligen Franz von Assisi ebenso wieder wie bei Tarzan oder im 'Dschungelbuch' - eine ursprüngliche Harmonie und eine Vertrautheit mit der Schöpfung heraufbeschwörend, die in ihrem naiven Pathos auf die Formenwelt der Legenden und Kindergeschichten verweist und im übrigen keineswegs mit einer Einfachheit der Lebensführung, einer Natürlichkeit der Kleidung und dergleichen mehr einhergeht - die Ventura-Figur setzt in der Kombination ihrer Elemente auch ein Motiv wie das Tiergespräch auf Distanz, entspricht nicht dessen Stereotypen.

Zum Verhalten tritt die *Einheit des Aussehens*, das grellbunte Hawaii-Hemden ebenso umfaßt wie einen eigenartigen, gegenüber der "Tolle" der Presley-Anhänger weiterentwickelten Haarschnitt; die Frisur verweist aber auch auf andere, viel jüngere exzessiv-auffällige Arten des Toupierens (ich will nur an die berühmten Tollen der "Leningrad Cowboys" erinnern).

Unter den *Charaktereigenschaften* im engeren Sinne fällt Ventura auf durch eine immer wieder plakativ ausgesetzte, handfeste und bodenständige Intelligenz, die sich in der Fähigkeit, Indizien nach Art Sherlock Holmes' oder des Kalle Blomquist zu lesen und daraus Schlüsse zu ziehen, manifestiert. Höchst auffallend ist die Großmäuligkeit, die auch vor übermächtigen Gegnern keinen Halt macht und die auf ein Selbstbewußtsein schließen läßt, das sich durch keine Macht einschüchtern ließe. Und schließlich seien die skatophilen Orientierungen verzeichnet, die sich über alle Ebenen des Textes hin nachweisen lassen - der MacGuffin des Beispiels ist ausgerechnet Fledermausscheiße. In die Nähe des Skatophilen zählt eine auffallende und immer wieder breit ausgespielte und ausagierte Bereitschaft und Lust an allen Formen der Exkrementation (Spucken, Würgen, Masturbieren etc.) sowie die Kultivierung des Furzens als Sprach- und Ausdrucksmittel, der eigens und höchst auffallend akzentuiert ist - Ventura dreht den Hintern der Kamera zu und legt die Hände an die Batzen, als wolle er von Hand den Anus in der Art eines Ventils öffnen und schließen. Gerade in diesen Zügen verweist die Ventura-Figur zurück - auf Traditionen der Groteske in der Populärkultur der Vorzeit. In seinen Überlegungen zum grotesken Kör-

per spricht Bakhtin von den "Akten des Körperdramas", zu denen er alle Akte der Verdauung und Exkrementierung rechnet (1987, 359) - was nimmt es wunder, daß die "Grenze zwischen Körper und Welt" (ebd.), die in der Geschichte des Grotesken eine so wichtige Rolle spielte, in den Szenen der Ventura-Figur fortgedacht und fortentwickelt wird zu einer Grenze zwischen Körper und Bedeutung, in der das Exkrementieren ebenso lust- wie bedeutungsvoll eine Gegenstimme zum Schon-Bedeutenden antimmt? Die Einheit des grotesken Handelns umfaßt zwei Einheiten - eine erste, die mit Bedeutung erfüllt ist, und eine zweite, die jene Bedeutung unterläuft, sie konterkariert, kommentiert, verhöhnt.

Die Figur des Ace Ventura ist also eine *Kunstfigur*, eine synthetische Größe. Die Liste der Charakteristiken zeigt, daß es ganz unterschiedliche Vorlagen sind, nicht nur personale Typen, die sie vereinigt:

- traditionelle Figuren der Jugendkultur, vor allem Elvis Presley;
- Ausdrucksverhalten, in dessen Zentrum "Lässigkeit" steht und das oft als provokant angesehen war;
- Visionen des hyperaktiven Kinds;
- Tabubereiche des Verhaltens;
- ein überzeichnender, auf große Ausdrucksgesten zentrierter Schauspielstil.

Die Heterogenität der intertextuellen Bezüge, von der ich oben gesprochen hatte, findet sich hier also durchaus. Nun könnte man vielleicht einwenden, daß das Verhaltensrepertoire der Ventura-Figur viele Züge pubertären Verhaltens aufweise, daß also die Figur sich auf den Lebensalter-Stil *Pubertät* bezöge und daß die Geschichten der Figur pubertäre Phantasien seien. Selbst wenn man dem zustimmt, bleibt aber die *semiotische Strategie*, nach der die Figur konzipiert ist, erhalten - als *Amalgamierung* eines ganzen Bündels von Anspielungen und Querverweisen auf das populärkulturelle Umfeld.

Die *Amalgamierung* meint ursprünglich, daß Metall in Quecksilber gelöst wird bzw. daß Metall und Quecksilber eine Legierung eingehen. Eine filmische Figur ist nun ein Gebilde, das aus Schichten zusammengesetzt ist, in denen sie jeweils besonders bestimmt wird. Ace Ventura ist eine Figur, die zu den Rollen Jim Carreys gehört, ein junger *stand-up comedian* und Hollywoodstar, zu dessen Image die Ventura-Filme beigetragen haben ebenso wie umgekehrt. Sie ist sogar höchst spezifisch, ließe sich in dieser besonderen Ausprägung durch kaum einen anderen Schauspieler interpretieren als Carrey. Ventura

ist zugleich *durch die Rolle in der Geschichte* bestimmt - er ist der Detektiv, der das wahre Geschehen überhaupt erst aufdeckt, und er ist zugleich der Anwalt der Hintergangenen. Das Genre des Abenteuerfilms determiniert noch genauer, in welchen Beziehungen die Beteiligten stehen - es geht um Kolonialismus und um industrielle Interessen. Die Bindung an die formelhaften Erzählmuster des Genres trivialisiert die Geschichte, macht sie ebenso durchsichtig wie vorhersehbar. Sie schafft dabei Raum für eine dritte Bestimmung der Ventura-Figur, die *durch eine dramaturgische Verlagerung des Akzents vom Narrativen auf das Szenische resp. auf das Körperliche* ausgezeichnet ist, in der ein recht eigener, überzeichnender Stil der Darstellung und des Schauspiels vorherrschen (der "Carrey-Stil"). Übertreibung und Verulkung, die miteinander verquickten Techniken, mit denen Bedeutungen ausgetrieben werden, hängen eng von der Dramaturgie des Körpers ab, mit der die Figur vor alle anderen Bestimmungen des Stücks gestellt ist. Bedeutungen werden ausgetrieben, die vorher erst in die Figur eingetrieben wurden - *durch die Technik der Anspielung und des Zitats* wird auf rhetorische Bedeutungsfiguren und auf Bedeutungen ausgegriffen, die meist zur Populärkultur rechnen. Eine "Bedeutung" wird in vielen Geschichten und Szenarien der Populärkultur nicht allein gesetzt, sondern auch als "bedeutsam" reklamiert - und es ist Aufgabe der Burleske, genau diesen *Bedeutsamkeitsanspruch* auszutreiben, ihn lächerlich zu machen oder ihn gar zu diffamieren.

Die Figuren der Burlesk-Komödie reflektieren einen breiten populärkulturellen Hintergrund, sie ziehen nicht nur stilistische Devisen, sondern auch Hintergrundbedeutungen aus diesem Wissen. Man könnte fast meinen, daß sie gar keine eigene Qualität hätten und ausschließlich dazu dienen, mit den stereotypen Vorlagen zu spielen, sie "quer" zu lesen, sie aber letztenendes nie zu verlassen. Man könnte sie auch als *excess* lesen, als exzessives und kaum noch kontrolliertes Spiel mit Bedeutungen - das würde sie (Omar Calabreses Buch *Neo-Baroque* [1992] folgend) in die Formenwelt des "Neo-Barock" und damit einer globalen kulturellen Entwicklungstendenz einordnen. Ich will das hier nicht entscheiden.

Figurenanalyse

Die Figuren der Burleske sind sehr prägnante Ausdrucksmittel der Populärkultur selbst. Die Ace-Ven-

tura-Figur ist, ähnlich wie die Figuren Jerry Lewis, dessen Schauspiel-Stil in manchem an Carreys groteskes *over-acting* erinnert, eine ausgesprochen amerikanische Version des öffentlichen Spaßmachers. Man könnte sich fragen, ob Figuren wie Fips Asmussen, die als "öffentliche Witzeerzähler" auftreten, oder Otto Waalkes, dessen grimassierender Kunststil auch in Sketchen und Filmen Raum hat, eine europäische oder - noch eingeschränkter - eine deutsche Abart des Burlesken sind - würde also von der kulturellen Bedingtheit der Wertbezüge des Komischen ausgehen und tatsächlich tiefe kulturelle Unterschiede feststellen: unterschiedliche Orientierungen im Sexuellen, ganz verschiedene kulturelle Rollen des Analen und des Skatologischen, ganz verschiedene Umgehensweisen mit gesellschaftlicher Konvention, mit dem, was sich ziemt, und auch mit dem, was peinlich ist. Ich will hier nur global auf Alan Dundes' berühmte vergleichende Untersuchung über die kulturelle Bedeutung des Analen in der amerikanischen und der deutschen Kultur verweisen (1985; zum Problem "differenter Lachkulturen" vgl. Unger 1995, v.a. 13).

Figurenanalyse gehört zur Kulturanalyse, nicht zur Psychologie. Das ist der wesentliche Befund, und dies wirft ein bezeichnendes Licht auf die Orientierung von Figurenanalyse vor allem im Fernsehen: Die Untersuchung der Bedeutungen, die im Fernsehen umgehen, ist nicht in Psychologie oder in Soziologie aufzulösen, sondern bildet eine ganz eigenständige Aufgabe - zwischen Dramaturgie, Narratologie und Kultursemiotik orientiert. Das Fernsehen als modernes Figurentheater, die (Fernseh-)Burleske als Spiel mit Bedeutungen, die Figur als Amalgamierung von Stilen, Sinnhorizonten und rhetorischen Techniken der Bedeutungserzeugung und -modifikation: Das sind Aspekte, die den Funktionen des Films und des Fernsehens als einer ideologischen Agentur zugehören, einer Maschine, die Bedeutungen erzeugt.

Medien - und unter ihnen heute vor allem das Fernsehen - sind nicht nur eine *Fabrik des Konsenses* (nach Noam Chomsky in *MANUFACTURING CONSENT*), sondern auch ein *Forum* (so nennen Horace Newcomb und Paul M. Hirsch [1986] die Öffentlichkeitsform des Fernsehens) - ein Forum, auf dem das Wissen der Kultur in einen Karneval transformiert wird - eine kulturelle Transformationsform, die Bachtin als "Lachkultur" bezeichnet hat (Unger 1995, 16ff). *Karnevalisierung* ist bei Bachtin ein Ausspielen kör-

perlicher Lust in Opposition zu Moral, Disziplin, Ordnung und sozialer Kontrolle. Will man die Karneval-Metapher auf das Fernsehen wenden, zeigt es sich schnell, daß manche Bestimmungsstücke des Karnevalesken - Lachen, Exzessivität (vor allem des Körperlichen), schlechter Geschmack und Verunglimpfung - sich auch in der Formenwelt der Burleske wiederfinden.

Ich will dem hier nicht weiter nachgehen. Ich wollte zeigen, daß man etwas gewinnt, wenn man *Figurenanalyse als Kulturanalyse* betreibt: Man gewinnt Aspekte von Bedeutung, die einem verschlossen blieben, würde man abgebildete Personen als Charaktere, nicht aber als Figuren lesen. Und man gewinnt einen Einblick in kulturelle Funktionen der Medien (mein letztes Stichwort: "Karneval"), die wiederum ganz besondere ästhetische Bedingungen für Aneignungsprozesse sind und darauf bezogene Darstellungsformate (wie z.B. die Burleske) ausbilden.

Literatur

Bakhtin, Michail M. (1987) *Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur*. Frankfurt: Suhrkamp.

Calabrese, Omar (1992) *Neo-Baroque. A Sign of the Times*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.

Dundes, Alan (1985) *Sie mich auch! Das Hinter-Gründige in der deutschen Psyche*. Weinheim/Basel: Beltz.

Keppler, Angela (1995) Person und Figur. Identifikationsangebote in Fernsehserien. In: *Montage/AV* 4,2, S. 85-99.

Newcomb, Horace M. / Hirsch, Paul M. (1986) Fernsehen als kulturelles Forum. Neue Perspektiven für die Medienforschung. *Rundfunk und Fernsehen* 34, S. 177-190.

Unger, Thorsten (1995) Differente Lachkulturen? In: *Differente Lachkulturen? Fremde Komik und ihre Übersetzung*. Hrsg. v. Thorsten Unger, Brigitte Schulze u. Horst Turk. Tübingen: Narr 1995, S. 9-27 (Forum modernes Theater. Schriftenreihe. 18.).

Wulff, Hans J. (1996) Charaktersynthese und Paraperson: Das Rollenverhältnis der gespielten Fiktion. In: *Fernsehen als Beziehungskiste. Parasoziale Interaktionen und Beziehungen mit Medienfiguren*. Hrsg. v. Peter Vorderer. Unter Mitarb. v. Holger Schmitz. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 29-48.

--- (1998) Attribution, Consistance, Caractère: Problèmes de perception des personnages de cinéma. In: *Iris* 24, 1997, S. 15-32.