

Hans J. Wulff

Charactersynthese und Paraperson: Das Rollenverhältnis der gespielten Fiktion [1]

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in: *Fernsehen als Beziehungskiste. Parasoziale Interaktionen und Beziehungen mit Medienfiguren*. Hrsg. v. Peter Vorderer. Unter Mitarb. v. Holger Schmitz. Opladen: Westdeutscher Verlag 1996, S. 29-48.

Bibliographische Angabe der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-63>.

Ich erinnere mich an einen Film, in dem Lino Ventura einen Dampferkapitän spielte - er ging in einem Hafen in ein Kino, sah einen Film, in dem Brigitte Bardot mitspielte. Er konnte den Film nicht zu Ende sehen, weil das Kino in Brand geriet. Er stieg in sein Schiff und fuhr einen anderen Hafen der Karibik an, auf der Suche nach einem Kino, in dem jener Film lief. Wieder stellte sich Entrückung und Bezauberung ein, als die Bardot auf der Leinwand erschien - und wieder wurde die Vorstellung unterbrochen, weil die Revolution ausbrach. Ventura war von der Frau auf der Leinwand zutiefst gebannt, er vermochte kaum noch an anderes zu denken. Eines Tages begegnete er einem Mädchen am Strand, dem er von seiner Faszination erzählte. Es war die Bardot, doch Ventura erkannte sie nicht (James zu Hünigen, Brief v. 16. September 1994).

Es gibt einen kommunikativen Austausch zwischen Leinwandpersonen und Zuschauern, der in vielem an den kommunikativen Austausch zwischen realen Personen erinnert - man ist fasziniert oder verärgert, man mag die Augen nicht abwenden oder kann sich eines Kommentars nicht enthalten, man will eine Figur wiedersehen, einer anderen weicht man aus. Man ist sich der Tatsache, daß man es mit abgebildeten Personen zu tun hat, durchaus bewußt. (Wer also den Eindruck hat, daß der Tagesschau-Sprecher nur ihn persönlich anguckt, ihn wirklich als Individuum anspricht, hat ein Stückchen Realitätsprinzip verloren, hängt einem im Grunde pathologischen Mißverständnis an.)

Die Rede von der *parasozialen* Interaktion läßt sich zweifach ausdeuten: Entweder meint das *para* das Wissen um die Besonderheit der Interaktion mit *Leinwandpersonen*; oder es meint die Andersartigkeit der *Interaktion* selbst. Man sollte nicht glauben, das Parasoziale zeichne allein das Kino oder die

Kommunikation mittels Monitoren aus - auch die Beziehungen, die der Adressat zum Medienpersonal im Radio, bei großen Musik-Life-Auftritten oder in Telefonsexdiensten hat, haben manches gemein mit unmittelbarer Interaktion, mit unvermittelten sozialen Beziehungen, ohne doch eigentlich zu diesen zu gehören. Das *para* signalisiert eine Vermitteltheit und eine semiotische Distanz zwischen den Interagierenden, die das eigentliche Charakteristikum parasozialer Felder und Medien der Interaktion bildet. Horton und Wohl haben die Theorie der parasozialen Interaktion am Beispiel des Radios entwickelt (1956); das Modell wurde schnell auf das Fernsehen übertragen (vgl. den Literaturbereich bei Hippel, 1992). Damit ist das Feld nicht abgesteckt, wenn auch die prominentesten Beispiele damit gesetzt sind.

Horton und Wohl haben seinerzeit ihre Theorie an solchen Medienfiguren entfaltet, die den Zuhörer direkt adressieren - das ist das stärkste und ausschließliche Bestimmungsstück, das parasozialer Interaktion zugrundeliegt. Fingierte Personen haben sie *expressis verbis* aus dem Funktionskreis des Parasozialen herausgehalten, jenen vielmehr den Typus der *vikariierenden Interaktion* zugeordnet. Die Stellvertretungstheorie, die hier angelegt zu sein scheint, ist von den Autoren nicht ausgeführt worden, und es ist ganz und unklar, ob sie sich das Vikariierende im Sinne der Identifikation, der Empathie oder im Sinne einer semiotischen Verschiebung gedacht haben. Es wird im folgenden nicht darum gehen, das Prinzip des Vikariösen als Schlüsselement einer Teilnahme am fiktionalen Handlungsgeschehen anzusehen. Vielmehr soll den Möglichkeiten einer (kognitiv orientierten) "Simulationstheorie der Erzählung" nachzuspüren sein. Dabei werden die Prozesse der Wahrnehmung fiktionaler Personen und die Formen von (parasozialer oder vikariierender) "Interaktion", die mit jenen möglich und verbreitet sind, als "Charactersynthese" zusammenzudenken sein. Es sei zugleich die Aufmerksamkeit auf die *Prozeßcharakte-*

ristik dieser Synthesen gerichtet, nicht auf deren Produkte - wenngleich schon hier vermerkt sei, daß die methodischen Probleme der Prozeß-Analyse ungeklärt sind.

Abgebildete Personen sind Gegenstand sozialer Wahrnehmung. Das scheint ebenso evident wie produktiv zu sein - ich sehe den Körper einer Person auf der Leinwand oder auf dem Fernsehschirm und kann mir ein Bild machen, jenem Körper die modellhafte Vorstellung einer Person zuordnen. Ich kann eine solche abgebildete Person "verstehen" in einem ähnlichen Sinne, wie ich Personen meiner unmittelbaren Umgebung "verstehen" kann. Es ist möglich, ihre Charakterzüge und Wunschorientierungen zu entwerfen, ihr intentionales Feld von innen her zu durchdringen, ihre Empfindlichkeiten und Abneigungen ebenso festzuhalten wie ihre Vorlieben oder ihren "sozialen Stil". Und ähnlich wie im Alltagsleben ist es schnell möglich festzustellen, ob jene Person "sympathisch" ist.

Alles dies deutet darauf hin, daß die Wahrnehmung abgebildeter Personen sich im Grunde kaum von der realer Personen unterscheidet. Dem sei aber mit größter Skepsis begegnet. Alle Überlegungen, die folgen, betreffen das Vorfeld jener *empathischen* Beziehungen zwischen Zuschauern und abgebildeten Figuren, um die es am Ende gehen soll. Es sei ausdrücklich festgehalten, daß der Gegenstand der Rezeption abstrakt und formal ist und daß man keinesfalls den Fehlschluß ziehen darf, daß der ikonischen Ähnlichkeit der Figuren auf der Leinwand oder auf dem Bildschirm mit realen Personen eine Ähnlichkeit der Personenwahrnehmung in Realität und Fiktion entspreche. Ganz im Gegenteil: 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 (das unterscheidet ihn vom Hochstapler und Betrüger)! Die Parasozialität dessen, was zwischen abgebildeten Personen und Zuschauern geschieht, ist konstitutiv, nicht abzuziehen oder wegzudenken, auch nicht zu ersetzen. Ich werde von *Parapersonen* sprechen und darin einem ähnlichen Impuls folgen, der auch zu der Redeweise von der "parasozialen Interaktion" geführt hat: Weil das, was zwischen abgebildeten Personen und uns geschieht, dem ähnelt, was sich im täglichen Leben zwischen

uns und realen Personen ereignet, und sich zugleich fundamental von jenem unterscheidet, bedingt durch die Medialität des Geschehens ebenso wie durch den kommunikativen Rahmen, der es umgreift.

1. Charaktersynthese

Es gibt ein Kräftefeld, das die abgebildete Person zwischen der besonderen Rolle, die sie gerade spielt, der Typenhaftigkeit dieser Rolle und dem Wissen über den Schauspieler - er mag z.B. ein Star sein - ausrichtet. An einem einfachen und plakativen Beispiel: Audrey Hepburn spielt in Spielbergs *ALWAYS* einen Engel, der den toten Helden im Himmel (einer überbelichteten grünen Lichtung im Aschefeld des abgebrannten Waldes) begrüßt und ihm eröffnet, daß er eine Übergangsfrist gewährt bekommen habe, in der er weiterhin auf der Erde weilen darf - als Geist, wohlgemerkt. Das Kräftefeld in aller Kürze: "Hep" (so der Rollenname - die Ruf- und Koseform von "Hepburn"!) ist ein "Engel", eine literarisch-mythologische Kunstfigur; sie besetzt in der Geschichte eine Schlüsselrolle, weil der Held als Handlungsträger ganz neu definiert und damit der realistische erste Teil der Story in die phantastische zweite Hälfte transformiert wird; und es handelt sich um einen Gastauftritt von Audrey Hepburn, deren Star-Image durchaus solche "englisch-ätherischen" Züge schon umfaßte, durchmischt mit einer ganz eigenen erotischen Aura. So holzschnittartig das Beispiel ist, kann es doch zeigen, daß und wie die Vorstellung der "Person", die die Hepburn in *ALWAYS* spielt, aus verschiedenen Wissensquellen gespeist wird und daß sie keinesfalls nur aus dem herausentwickelt wird, was zu sehen ist. Es lassen sich eine ganze Reihe ähnlich veranlagter Beispiele nachweisen. Besonders komplex ist ein Fall aus der amerikanischen Action-Komödie *AUF DEM HIGHWAY IST DER TEUFEL LOS*, die von einer Wettfahrt quer durch Amerika erzählt. Daran nimmt auch ein Mann mit dem Namen "Roger Moore" teil, gespielt von Roger Moore. "Roger Moore" ist Engländer, fährt einen Jaguar und wird von einer Blondine begleitet, wie sie in den James-Bond-Filmen aufzutreten pflegen. Das Tripel (Roger Moore / "Roger Moore" / James Bond) markiert hier genau jenes Kräftefeld, in dem die Analyse auszurichten ist.

Die Kenntnis dieses Feldes vorausgesetzt - unten wird es darum gehen, es zu differenzieren und zu systematisieren -, ist die Bezugsgröße *Charakter* ein

erster Ansatzpunkt der Untersuchung. Sie ist Gegenstand aller Prozesse der *Charaktersisthese* und umfaßt einige Eigenschaften und implizite Hypothesen, die in einer Analyse bedacht sein wollen. Auf die Konstruktivität, Hypothesenhaftigkeit und Interpretativität der synthetischen Tätigkeiten des Zuschauers bei der Rezeption von Filmen will ich hier nur kurz verweisen, mich konzentrieren auf die Charakteristik der *Konsistenz*, die eine tiefe Grundlage derartiger Prozesse bildet. Ich stelle das Konzept zur Diskussion, gleichgültig, ob man es begründen will aus text- oder kommunikationstheoretischen Überlegungen heraus, aus einer sozialpsychologischen Perspektive. Und: Ich setze es als basales Prinzip der Charaktersisthese. Ich will hier nicht darüber spekulieren, ob man es nur an gewisse Modi der Kommunikation (wie die Erzählung) oder gewisse historische Stile (wie zum Beispiel den Hollywood-Modus) binden kann.

Die Konsistenz des einzelnen Charakters ist eine der wichtigsten Vorgaben, die im normalen Film-Drehbuch verfolgt wird - darüber legt die Handbuchliteratur zum Drehbuchschreiben beredtes Zeugnis ab. Ein Beispiel ist Vale (1987, 104, passim), der *Charaktersisthese* (die alle Fakten über einen Menschen erfaßt), den *Charakter* (der nur ein Aspekt der Charaktersisthese ist!) und *Charaktersistika* (einzelne Komponenten, die den Charakter bilden) unterscheidet. Der Hinweis ist deshalb interessant, weil schon in der Anlage eines Drehbuchs weniger von einer Person auszugehen ist, sondern vielmehr auf die Prozesse der Attribuierung ausgegriffen wird, mittels derer in der Rezeption des Films die Einheit der handelnden Personen hervorgebracht wird: Die Art und Weise, in der eine Person inszeniert ist, liefert den Attributionstätigkeiten des Rezipienten das Material, steuert also den Aneignungsprozeß. "Attribution" in einem umfassenden, über die Ursachenzuschreibung hinausweisenden Sinne, beschreibt eine rezeptive Tätigkeit, die den Akteur als handlungsfähiges Wesen in einem intentionalen Feld erfaßt, als sinnvoll und sinnhaft handelnde Figur konstituiert, ihm Charaktereigenschaften ebenso wie Handlungsmotive zuschreibend. "Charaktersisthese" ist auf der einen Seite eine Aufgabe für denjenigen, der inszeniert, auf der anderen aber auch eine Tätigkeit des Rezipienten, die sich - im Idealfalle - komplementär zum rezeptiven Angebot verhält. Die Leistungen, die ein Rezipient erbringt, sind bezogen auf die "Angebotstruktur", die den Text ausmacht, sind gesteuert und

folgen einem Muster, das in Werkstrukturen fundiert werden muß.

Typischerweise wird in Charakterisierungen ein *kompaktes* Konzept von "Person" verfolgt, der "Charakter" als *konsistentes Konzept einer Person* konstruiert. Widersprüche und ähnliches werden unterdrückt; treten solche in realem Verhalten auf, treten in den Attributionsprozessen Probleme auf, die durch "Arbeit am Charakter" aufgefangen werden müssen - der Entwurf der Person muß dem Handeln der Person nachgeführt und angepaßt werden. Das ist nicht unbedingt ein Kennzeichen der Wahrnehmung parapersonalen Verhaltens: In der Sozialpsychologie gibt es einen Nachweis des sogenannten *Halo-Effektes*, d.h. der Tendenz von Beobachtern, andere Personen weitgehend einheitlich wahrzunehmen. Das bedeutet, daß ein Beobachter, der eine andere Person im Hinblick auf ein Merkmal positiv einschätzt, dazu neigt, diese Person auch im Hinblick auf andere, von ihm nicht beurteilbare Aspekte hin positiv zu erleben.

Doch will ich zurückkommen auf die eingangs behauptete These, daß das Bewußtsein, als Zuschauer eine Rolle in einem kommunikativen Handlungsspiel zu spielen, nicht ausgesetzt wird, so authentisch eine Darstellung auch immer sein mag - darin unterscheidet sich die Wahrnehmung von realen und Parapersonen wesentlich. Die semiotischen Theatertheorien schlagen gelegentlich eine dreistufige Differenzierung des Rollenbildes vor, in dem eine abgebildete Person gefaßt ist. Danach stehen einander gegenüber:

- der *Schauspieler*,
- die *Maske* oder die *Rolle*, die die *Figur* gibt, und
- die *kontextuelle Figur*, die sich aus dem Kontext des Werks ergibt. Ein derartiges Modell hat Martin Esslin vorgeschlagen. In seinem Buch *Die Zeichen des Dramas* schreibt er:

Ein Schauspieler, der auf der Bühne, Leinwand oder dem Fernsehschirm erscheint, ist in erster Linie er selbst, die 'wirkliche' Person mit seinen körperlichen Merkmalen, seiner Stimme und seinem Temperament. Er ist zweitens er selbst, verwandelt, verkleidet durch Kostüm, Maske, eine angenommene Stimme, eine geistige Haltung, die sich aus der Beschäftigung mit und dem Einfühlungsvermögen in die erfundene Figur, die er spielt, herleitet: Dies ist die 'Bühnenfigur', wie die Prager Schule ihn nennt, das körperliche Ab-

bild der Rolle. Aber drittens und wichtiger als alle ist die 'Dichtung', für die er steht und die sich schließlich in der Vorstellung des einzelnen Zuschauers herausbildet, der das Stück oder den Film sieht. Dieser Zuschauer kann durchaus bemerken, daß die Schauspielerin und die Bühnenfigur, die Julia darstellt, nicht besonders schön oder attraktiv ist; dennoch wird er, da er verstanden hat, daß sie außerordentlich schön sein *soll*, in seiner Vorstellung das Bild vollenden und die Handlung so 'lesen', als sähe er ein außerordentlich schönes Mädchen (1989, 59).

Diese Mehrfachbezüglichkeit, in der das Spiel des Schauspielers lokalisiert ist, gehört konstitutiv dem fingierten Spiel zu, und es ist dem Zuschauer ebenso bewußt, daß er in einer Beobachterrolle definiert ist, wie aber auch, daß der Schauspieler einen Auftritt gibt. Darum ist eine Verwechslung von Spiel und Realität so schwer zu bewerkstelligen - weil der Zuschauer immer weiß, daß er "im Theater" ist (Esslin, 1989, 60). Das ist auch der Grund dafür, daß so etwas wie eine "Publikumsbeschimpfung" nicht gelingen mag, weil der Zuschauer sich dann, wenn er adressiert wird, als Figur im Spiel begreifen kann, selbst also in einen "indirekten Modus" der Beteiligung übergeht. Angela Keppler ist nur zuzustimmen, wenn sie zu bedenken gibt (1995, 86), daß auch die Konstitution von Serienhelden als "Nachbarfiguren" nicht dahingehend ausgelegt werden dürfe, den Zuschauern eine Verwechslung von Realität und Fiktion zu unterschieben.

An einem Beispiel, das auf Eco zurückgeht: Jemand spielt einen *Säufer*, der auf dem Treppenabsatz einer Versammlungsstätte der Heilsarmee die verheerenden Auswirkungen des Alkohols illustriert. Nun ist der Trinker in diesem Szenario natürlich kein echter Trinker, sondern ein Schauspieler, der bewußt die Charakteristika des Säufers signalisiert, er lallt und schwankt, seine Nase ist rot, die Augen trüb etc. Dabei ist sich das Publikums des "Könnens" des Schauspielers immer bewußt (Esslin, 1989, 58). Aber das Beispiel ist noch komplizierter, folgt man Esslin:

Unabhängig davon[,] den Säufer als Mitglied einer Klasse von Menschen zu erkennen und vielleicht zu verstehen, daß er eine warnende Botschaft gegen den Alkohol darstellt, werden sie [die Zuschauer] ebenso seine 'Kunst', diese Wirkung herzustellen, würdigen und ihr applaudieren (oder ihn ausbuhlen, weil er eben das nicht er-

reicht). Darüber hinaus wäre der Säufer in einer dramatischen Aufführung höchstwahrscheinlich nicht bloß eine anonyme Erscheinung. Er würde ganz sicher eine individualisierte, erfundene Figur spielen und so als Zeichen für eine *erfundene* Person wie auch als Mitglied einer Klasse von Personen fungieren (1989, 58f).

Man hat es also mit einem vielfachen Repräsentationsverhältnis zu tun:

- der Schauspieler ist der Schauspieler selbst;
- der Schauspieler-Körper ist zugleich der Figuren-Körper;
- der Schauspieler illuminiert eine Figur, er spielt eine Rolle;
- die Figur steht im Kontext des Werks, ist gegen den Kontext nicht zu isolieren;
- der Figur kommt im Rahmen der Aussage des Stückes oder der Szene ein intentionaler Gehalt zu, sie ist das Produkt einer Aussagetätigkeit und dient zum Beispiel dazu, eine ausgesagte "Moral" zu illustrieren (wie z.B. der Säufer, der die verheerende Wirkung des Alkoholismus veranschaulicht);
- die Figur ist im semiotischen Kontext von "Typage" begründet und darum z.B. als Vertreter einer Klasse, Kaste oder Gruppe anzusehen.

Das wichtigste an dieser Überlegung: Der Schauspieler verschwindet nicht, sondern bleibt als *Personlichkeit* immer spürbar. Mit Esslin: Der Hamlet, den Gielgud gibt, trägt vor allem auch die Insignien Gielguds, es ist der "Gielgudsche Hamlet" (vgl. Esslin, 1989, 60). Mit dieser - nicht nur semiotisch wichtigen, sondern auch für die Erlebensformen bedeutsamen - Beobachtung geht eng das Erlebnis einer *Präsenz* des Schauspielers einher (sei es, als "Kino-", "Tele-" oder als "Bühnenpräsenz").

Hier ist eine Zwischenbemerkung nötig, weil das Phänomen der Präsenz die Filmtheorie von Beginn an beschäftigt hat. Kessler, der die Untersuchung der *photogénie* in der Geschichte der Filmtheorie lokalisiert, reportiert in diesem Zusammenhang auch Morins Annahme, daß die *photogénie* der affektiven Teilnahme des Zuschauers korrespondiere (1996, 529), daß es also eine verdeckte Korrespondenz des Affektiven zwischen Leinwand und Rezeption gebe, das sich physiognomisch vermittele. Daß insbesondere die Mimik eine ausgezeichnete, durch Veränderung der Kameradistanz sogar noch herausgehobene Ausdrucksfläche für das affektive Erleben der abgebildeten Person ist, ist unbezweifelt. Über eine Ko-

pierung des ausgedrückten Affekts durch den Zuschauer ist indessen nichts bekannt.

Ähnliche Skepsis ist auch gegen manche "Körper-Theorien" angebracht, die im Körper des Schauspielers eine kommunikative Verbindung zwischen Leinwand und Zuschauer behaupten, die "unterhalb" aller Kognition und aller schemagesteuerten Verstehensleistungen anzusiedeln sei. Die Unmittelbarkeit, die dabei für den körperlichen Ausdruck des Schauspielers reklamiert wird, kann so unvermittelt nicht sein, bewegt sich doch das Spiel in einem mehrpoligen Feld von Bezügen und Stellvertretungen.

Die Konsistenz der Person ist wesentlich an die Konsistenz des Schauspielerkörpers gebunden, das sei festgehalten, und alle Fälle sind von höchstem Interesse, an denen die Einheit des Körpers nicht mit der Einheit der Person zusammenfällt: Der gleiche Körper kann mehreren Personen zugeordnet sein (wenn er etwa seine Identität wechselt), die gleiche Person kann auf mehrere Körper verteilt sein (nach dem klassischen Muster des Jekyll/Hyde-Doppels) usw. *THE THING* (1982, John Carpenter) modulierte genau diese Stelle, an der die Einheit einer Person als Subjekt jener Prädikationen festgehalten werden muß: Der Film spielt auf einer Station in der Antarktis, in der ein "Ding", ein "Etwas", das in die Gestalt aller Objekte und Lebewesen eindringen kann, freigesetzt wird. Das Beispiel interessiert, weil es die normalerweise fraglos gesetzte Einheit von Akteur im Sinne von "Handlungsrolle" und von Akteur im Sinne des realisierenden Schauspielers als eine Syntheseleistung ausweist: Weil "das Ding" als Antagonist ein Hauptakteur ist, gleichwohl nicht festgestellt und mit der Körperidentität eines Schauspielers verbunden werden kann, bleibt die Rezeption selbst immer unsicher, weil die Anklammerung von Elementen der Erzählung (Rolle des *Antagonisten*) an die materiellen Substrate der dargestellten Welt nicht gelingen mag. Wenn das Ding in jeder Person auftreten kann, ist die Personenattribution immer gefährdet, kann der Zuschauer jederzeit dazu gezwungen werden, eine Person zu überprüfen, vielleicht neu zu konzipieren. Weil die *Identität des Charakters* selbst problematisch ist, kann eine *Charaktersynthese* nicht endgültig gelingen, ihm bleibt die "Vorläufigkeit" angehaftet.

Und noch ein zweites sollte hier vermerkt sein: Gerade in solchen Filmen, in denen es darum geht, einen Charakter möglichst komplex und feinziseliert

zur Entfaltung zu bringen, steht die Dramaturgie vor großen und schwierigen Aufgaben, muß sie doch die Charakterisierungsoperationen steuern - und zwar so, daß keine Verwirrung entsteht, sondern der Charakter Schicht für Schicht an Kontur gewinnt. Ähnlich, wie in der Spannungsdramaturgie genau darauf geachtet werden muß, was der Zuschauer weiß und was er wann erschließen kann, ist die "Charakter-Inszenierung" als eine schrittweise Auseinandersetzung mit dem zu lesen, was beim Zuschauer als Charakter entworfen ist.

Wiederum möchte man einwenden: Das ist wie im täglichen Leben. Man würde dann aber übersehen, daß mancher Charakter in gespielter Fiktion eigentlich ein ganz abstraktes Gebilde ist. Man kann eine Unterscheidung machen zwischen "flachen" und "tiefen" (bzw. "runden") Charakteren: Ein "flacher" Charakter hat nur einen einzigen trait oder kombiniert nur ganz wenige Wesenszüge, die aber alle einem dominanten subordiniert sind, ein "tiefer" dagegen kombiniert mehrere. Eine zweite Überlegung: Die Charakterzüge des "flachen" Characters sind homogen und einsträngig, die des "tiefen" dagegen sind nicht in simpler Deckung - die *traits* widerstreben einander, bauen sich zu einem komplizierten Charakter mit einander widerstrebenden Tendenzen zusammen, etc. Entsprechend sind die Handlungen und Reaktionen des flachen Charakters in hohem Maße voraussagbar und eindeutig motiviert; die Motivationen des "tiefen" Charakters dagegen bedürfen oft komplizierter Ableitungen oder führen gar nicht zu klaren motivationalen Handlungsveranlassungen. Die Kontrastierung von "flachen" und "tiefen" Charakteren geht auf die Romantheorie Fosters [2] zurück und dient dazu, die *Typenhaftigkeit* mancher literarischer Figuren beschreibbar zu machen. Der flache Charakter ist ebenso konsistent wie der tiefe, und auch er ist in der Einheit der "Person" gebunden. Aber er ist simpler, eher "Figur" als "Person", oft eine an allegorische Bedeutungsverhältnisse gemahnende Impersonation von Charaktereigenschaften, seien sie nun Laster oder Tugenden. Psychologie tritt beim flachen Charakter hinter ein Repräsentationsverhältnis zurück.

Ich gehe hier von der strikten Geltung des Konsistenz-Prinzips aus. Angela Kepplers Behauptung (1995, 94), Seriencharaktere dürften durchaus inkonsistent sein - es heißt dort: "Inkonsistenz ist bei Serienfiguren oft [...] eine Tugend, während sie bei Personen meist als ein Laster empfunden wird" -, steht

dem strikt entgegen und bedarf sehr viel genauerer Erläuterung: Keppler erklärt die angebliche Inkonsistenz des Seriencharakters zum einen aus den Produktionsgegebenheiten von Serien, zum anderen aus der Notwendigkeit, daß Figuren für den Zuschauer *interessant* sein müssen. Insbesondere letzteres Argument bedarf aber der Begründung: Denn "Interessanztheit" ist nicht nur nicht aus "Inkonsistenz" ableitbar, sondern die beiden Charakteristiken schließen einander sogar aus. Der These folgend ist "Konsistenz" eine so rigide Vorgabe, der die Charakter-synthese unterworfen ist, daß das Auftreten von Inkonsistenzen Anlaß zur "Arbeit am Charakter" ist, keinesfalls aber so akzeptiert wird.

Das alles ist aber durchaus zu relativieren, mit einer gewissen Skepsis zu bedenken: So auffallend die Orientierung der Attributionstätigkeiten an der Vorstellung einer kompakten und konsistenten "Person" und so fundamental diese Bezugsgröße auch sein mag, darf doch nicht übersehen werden, daß die "Person" in einem *sozialen Umfeld* aufgebaut wird.

2. Methodenprobleme

Die Prozesse, in denen in der Rezeption der "Charakter" resp. die "Paraperson" - die Vorstellung einer abgebildeten Person - herausgebildet werden, sind mehrdimensional und übergreifen verschiedene Wissensbereiche. Bis hier ging es darum zu zeigen, in welchen Bezügen die abgebildete Person steht. Der Frage nachzugehen, in welcher Art und Weise nun eine empirische Forschung sich auf die Komplexität dessen einlassen kann, was den Gegenstand auszeichnet, ist nicht die Aufgabe dieses Artikels. Dennoch scheint es wichtig zu sein, einige Zwischenbemerkungen zu machen, weil die Gefahr, Forschung zu treiben, die auf Artefakte ausgerichtet ist, ausgesprochen naheliegt. Selbstverständlich kann man nach der Rezeption eines Films die Zuschauer nach den Personen der Handlung fragen, in genau der gleichen Art und Weise, in der man sie auch nach Personen aus ihrer Umgebung fragen könnte. Von den besonderen Konstitutionsbedingungen der fingierten Person wird dann ganz und gar abgesehen, ihre Multidimensionalität aufgegeben. Man möchte dann meinen (und sich darin irren), daß Medienpersonen wie Nachbarfiguren behandelt werden. Es entsteht ein klassisches Artefakt. Darum ist methodische Reflexion wichtig.

2.1 Der Kommutations-Test

Der Kommutations-Test ist ein Vorschlag, durch die semiotische Operation der Ersetzung herauszufinden, was ein gegebenes semiotisches Mittel leistet. Man ersetzt rote Kleidung durch grüne, Hosen durch Röcke, Nebensätze durch Nominalphrasen, Heranfahrten durch Zoom-Ins oder Heranschnitte: Die Kommutation ist eine der wichtigsten semiotischen Proben, durch Variation des Zeichenmaterials der signifikativen Macht einzelner Mittel nachzuspüren. Das Verfahren der Kommutation läßt sich - zunächst in einem größeren Gedankenspiel - auch auf den Schauspieler anwenden.

In Hitchcocks *FAMILY PLOT* z.B. tritt ein Tankwart auf, der ein alter Freund, Mitwisser und Helfer des bösen Helden ist und sich durch Gewissenlosigkeit, Gewalttätigkeit und "Bereitschaft zum Mord" auszeichnet.

- Was würde geschehen, wenn die gleiche Figur (mit den gleichen Charakteristiken) die Seite wechselte? Sie bleibt vielleicht ambivalent, weil ein sozialer außerfilmischer Typus mit diesen Charakterzügen als "unangenehm" und "mit Vorsicht zu genießen" qualifiziert ist. Aber sie bekommt auch einen anderen Stellenwert zugewiesen, weil sie dem Personal des Protagonisten zugeordnet ist, mittelbar z.B. dazu beiträgt, dessen relative Macht als höher einzuschätzen.

- Was würde geschehen, wenn diese Figur nicht durch einen unbekanntem Schauspieler, sondern durch einen Star wie Robert de Niro realisiert würde? Würde sich der Wahrnehmungsfokus von Rolle und Figur stärker umorientieren auf den Schauspieler? Würden dann also andere Elemente des Gesamtpäsentationsrahmens bedeutsam werden, die in der vorliegenden Fassung ganz sekundär sind?

- Was würde geschehen, wenn man den sozialen Typus veränderte, dem die Rolle zugehört - wenn also eine Frau eingesetzt würde, ein extrem dicker Mann etc.?

Der *Kommutationstest* wurde von John O. Thompson (1978) vorgeschlagen, um die oft impliziten Bedeutungen aufzuspüren, die im realisierten Film enthalten sind. "Kommutation" besagt eigentlich ganz simpel: Ersetze ein Element durch ein anderes! In der Semiotik zählt die Kommutation neben der Elision, der Substitution, der Transformation usw. zu den *semiotischen Tests*.

Man könnte einwenden, daß die Kommutations-Überlegung am Beispiel des Schauspielers nur den Charakter des Gedankenspiels hat - denn wer könnte die Neuinszenierung eines Stücks mit verändertem Personal bezahlen? Die Methode der Kommutation sprengt jeden normalen Finanzierungsrahmen medienpsychologischer Forschung. Ist sie deshalb gleich zu verwerfen? Auch das Gedankenexperiment exploriert das Feld der Bestimmungen und Einflußgrößen. Und es gibt tatsächlich Material, das der psychologischen Untersuchung erschlossen werden kann. Dazu nur wenige Bemerkungen: Kommutation ist auch die Standardtechnik der *Probeaufnahme* - der wiederholte Versuch, eine Rolle mit verschiedenen Darstellern auszuprobieren, heißt ja nichts anderes, als daß einem Charakter verschiedene "Schauspielerkörper" zugewiesen werden. Das Ergebnis ist eine realisierte Kommutation, anhand derer ein Paßtest durchgeführt und eine Entscheidung getroffen werden kann, welche Realisierung dem Rollenprofil am meisten angenähert ist. Auch *Remakes* sind unter dem Kommutationsaspekt zu lesen: Die gleiche Geschichte, die gleiche Rolle, verschiedene Darsteller. (Aber auch: verschiedene Inszenierungen!) Eine Inversion der Kommutation ist die *Doppel- und Mehrfachrolle*: Der gleiche Schauspieler, der gleiche Körper, verschiedene Rollen.

Manche casting-Entscheidung operiert mit unwägbareren Bedeutungen, die an sozialen Typifizierungen hängen. Es macht einen Unterschied, ob der Puck im "Sommernachtstraum" von einem Kind oder von einem alten Mann gespielt wird; es macht einen Unterschied, ob "Romeo und Julia" zwischen Fünfunddreißigjährigen angesiedelt ist oder die verzweifelte Liebe von Vierzehnjährigen sein soll.

In der Kommutation stößt man vielleicht auch auf tiefere Bedeutungen, die im Personengefüge angelegt sind: Es macht einen Unterschied, wenn alle Dienstboten dem mediterranen Typus zugehören (dann würde ein blond-blauäugiger Diener abstecken-abweichen aus der Norm). Es macht einen vielleicht wesentlichen Unterschied, ob eine narrative Funktionsrolle von einem Mann oder einer Frau gespielt wird. Und man stößt möglicherweise auf verborgene Bedeutungen, wenn ein älterer durch einen jüngeren Darsteller ersetzt wird.

In einem Artikel aus dem Jahre 1985 verwarf Thompson seinen Entwurf von 1978: Zum ersten sei die Kommutationsprobe nicht abzuschließen und

tendenziell unendlich oft durchzuführen. Zum zweiten müsse der Bedeutungswandel, der sich bei einer Kommutation ergibt, intuitiv vom Wissenschaftler erfaßt werden, objektive Kriterien lägen nicht vor, und intuitive Kriterien könnten interindividuell sehr variieren. Zum dritten kritisiert Thompson die Bedeutung der Differenz, um "Bedeutung" zu erfassen - gerade beim Schauspiel müsse die positive Ausfüllung der Rolle als Bezugspunkt der Bedeutungsproduktion gesehen werden. Zum ersten Einwand: Es geht nicht darum, alle möglichen Kommutationen durchzuführen, sondern *mittels* der Ersetzung an Dimensionen der Bedeutung heranzukommen. Zum zweiten: Daß man sich intuitiv auf kulturelles Material einlassen muß, ist für alle kulturellen Materien fundamental; und daß hermeneutische Verfahren angewendet werden müssen, kann kein Einwand sein. Nochmals zu zweiten: Ob sich die Varianz tatsächlich als stabil herausstellt, kann durchaus angezweifelt werden; denn wenn die Bedeutungen, die mit einer Besetzung aus dem Feld der potentiell möglichen *castings* ausgeschnitten werden, interindividuell so unübersehbar wären, hätte *casting* keinen Sinn. Zum dritten Argument: Das leugnet alle Personensysteme, alle intertextuellen Bezüge, alle differentiellen Bedeutungseffekte. Zwar kann man behaupten, am ganzheitlichen Eindruck oder Ausdruck ansetzen zu wollen, doch lassen sich die fundamentalen Differenzen, die das Personengefüge konturieren und mit Bedeutung aufladen, damit nicht weg-leugnen.

Auch wenn man die Kommutation als Methode benutzt und z.B. Casting-Material als Materialbasis benutzt, bleibt man darauf angewiesen, die Bedeutungsverhältnisse zu untersuchen, die die fingierte Person ausmachen. Die Geltung jenes Kräftefeldes von Bedeutungen und Bezügen, das die Paraperson konstituiert, bleibt vorausgesetzt, und das Kommütieren ist eine Technik, um deren innere Bezüge aufzudecken. Die Frage nach der empirischen Realisierbarkeit der Kommutation kann hier kaum schlüssig beantwortet werden. Ihr Wert als "gedankenexperimentelle" Technik, als eine heuristische Operation ist aber unbestritten.

2.2 Parapersonen

Es fällt auf, daß die meisten empirischen Arbeiten zur parasozialen Interaktion nicht die aktualgenetischen Prozesse untersuchen, in denen Personen-

oder Figurenvorstellungen im Verlauf einer Textrezeption aufgebaut werden. Es fällt ebenso auf, daß die Vorstellung von "Beziehung", der in den Befragungen gefolgt wird, das Verhältnis von abgebildeten Personen und Rezipienten nicht als ein Feld möglicher Handlungen dem Anderen gegenüber konzeptualisiert (was ja eine der Auslegungen von "Beziehungen" ist), sondern daß eine Einschränkung auf das Wissen, das ein Rezipient über eine Medienperson hat, erfolgt - es werden meist *Personenprofile* abgefragt, die die Figur *als Person* nehmen. So lassen sich Erhebungsmethoden der Sozial- und Persönlichkeitstheorie von der *face-to-face*-Interaktion auf die Untersuchung des Wissens über medial vermittelte Figuren übertragen, ohne daß eine spezifische Anpassung auf die besonderen Konstitutionsbedingungen der fingierten Person nötig wäre.

Man ist fast geneigt, von *Parapersonen* zu sprechen. Offenbar geht die Charaktersynthese so weit, daß von Probanden von der Medialität und Vermitteltheit des Charakters abstrahiert oder abgesehen werden kann. Man hat von Al Bundy eine Vorstellung, die es möglich macht, ihn *als individuelle Person* anzusehen. Entsprechendes gilt auch für Stars: Manfred Krug ist als individueller Typus präzifizierbar. Ein wichtiges Indiz dafür, daß Parapersonen als "Personen" behandelt werden, darf in der Tatsache gesehen werden, daß sie Klatsch-Objekte sind (den Hinweis danke ich Angela Keppler, vgl. ihren Artikel in diesem Band) - eine Praxis von Rezipienten, die gleichzeitig darauf hinweist, daß sich reale und Parapersonen wesentlich unterscheiden: Es unterscheidet sich der Klatsch über Parapersonen durch seine Rücksichtslosigkeit vom Klatsch über reale Personen - der Klatsch-Akteur ist nicht belangbar, steht nicht im gleichen sozialen Feld wie der Beklatschte. Das Wissen um die Medialität der Paraperson bleibt also auch hier gewahrt.

Allerdings ist das solcherart umzirkelte Konzept der "Paraperson" ein Konstrukt, das davon absieht, daß Personen-/Persönlichkeitsprofile fiktionaler Figuren auch ein Produkt der sozialen Systeme und der Personenkonstellationen sind, in denen sie auftreten, also nicht an individuellem Verhalten, sondern aus dem Aufbau eines Beziehungsgefüges abgeleitet werden. Wer Al Bundy als Präferenz- oder Lieblingsfigur nennt, meint nicht allein die isolierte Figur, sondern das personale System, in dem er sich bewegt und durch das er definiert wird, und er meint den "interaktionalen Stil" der Serie. "Al Bundy" ist

ein Name, der für ein komplizierteres und anderes Referenzobjekt als eine einzelne Figur steht.

Auch wird von der Doppelung Schauspieler/Charakter abstrahiert, obwohl das paratextuelle Feld immer auch den Schauspieler thematisiert. Frau Beimer ist nicht allein als Person aus dem Umkreis der LINDENSTRASSE bekannt, sondern auch durch die Vermittlung der Schauspielerin, die in Talkshows zu besichtigen ist, bei Wohltätigkeitsveranstaltungen auftritt und in der Programmpresse Interviews gibt (unter anderem darüber, daß sie im Alltag als "Mutter Beimer" angesprochen wird!). Man kann die *Nachbarfigur* "Mutter Beimer" zu erheben versuchen und abstrahiert dann vielleicht von allen medialen Bedingungen, von aller Gebundenheit auch dieser Figur im Kräftefeld der abgebildeten Person. Daß andere Dimensionen der Medienperson "Mutter Beimer" durchaus bewußt sind, zeigt sich, wenn man das Untersuchungsprofil verändert und Dimensionen der Paraperson untersucht, die der Nachbarperson nicht zukommen können: So kann man nach der Qualität des Schauspiels der Aktrice fragen, die die "Mutter Beimer" gibt, nach der Realistik des Spiels oder der Authentizität des sozialen Typus, der in der Rolle realisiert ist, usw. Alles dieses sind Bedeutungshorizonte, die die Paraperson von der Person des unvermittelten sozialen Lebens unterscheiden.

Ein mögliches Design zur Erhebung von "Personenorientierung der Fernsehrezeption" ist die Erhebung von *Lieblingsfiguren*. Dieses führt auf die Untersuchung von Präferenzmustern (in der Art Bourdieus). Es ist dabei allerdings zu bedenken, ob die Nennung der gleichen Figur auf den gleichen Zuwendungs- und Rezeptionsmustern beruht. Wählt z.B. ein Mann "Al Bundy" als Präferenzfigur, bezieht er sich damit vielleicht auf Modelle eigenen Verhaltens oder auf eine ironische Auseinandersetzung mit der eigenen familiären und sozialen Befindlichkeit. Noch liegen kaum empirische Studien zur besonderen und subjektiven Bedeutung von Präferenzfiguren vor, doch lassen sich einige Dimensionen und Möglichkeiten derartiger Beziehungen vorentwerfen: Wählt eine Frau "Al Bundy", modelliert sie dadurch vielleicht eigene Partnervorstellungen (oder betreibt wiederum eine spielerische Auseinandersetzung mit eigenen sozialen Erfahrungen). Ein Ansatzpunkt für die Reflektion dieser Relativierung von Wahlen: Wer eine Figur aus dem Angebot der Fernsehfiguren wählt, betreibt in dieser Person eine Auseinandersetzung mit Rollenvorstellungen, unmittelbar gegebenen so-

zialen Konstellationen und ähnlichem. Dieses würde darauf hindeuten, daß der Name der Präferenzfigur auf einen *diskursiven* (genauer: alltagsdiskursiven) Komplex verweist, der genauer bestimmt werden müßte. Es geht also nicht darum, mittels der Präferenzfiguren auf subkulturelle Präferenzmuster als einen Indikator sozialer Differenzierung zu schließen (das Interesse, das in Bourdieus Untersuchungen dominant gewesen ist), sondern darum, jeweils besondere Bedingungen aufzufinden, die eine Figur als Lieblingsfigur qualifizieren.

Die Wahl von Lieblingsfiguren erfolgt *differenziell* im eigenen sozialen Feld. Man kann dem nachgehen, wenn man die Präferenzfiguren anderer Personen abfragt ("Welche Figur, glaubst du, ist die Lieblingsfigur Deiner Mutter?"). Man kann derartige Wahlen noch eingrenzen, wenn man nur die LINDENSTRASSE als "Wahl-Raum" zuläßt ("Was ist Deine Lieblingsfigur? Was ist die Lieblingsfigur Deiner Mutter?"). In dieser Art und Weise stößt man auf die Figurensysteme, Beziehungen und Differenzen, die unwägbar scheinen und doch der Orientierung zugrundeliegen.

Es lohnt für die empirische Frage, die Perspektive zu verdrehen und nicht nach solchen Parapersonen zu forschen, auf die sich identifikatorische Teilhabe richtet, sondern nach solchen, die Widerspruch und Abwehr erregen. Erfragt man also die Personen im Fernsehen, die am meisten abgelehnt werden, gewinnt man möglicherweise folgendes: Es wird greifbarer, daß die Fernsehpersonen Figuren sind und als solche Stellvertretungsfunktionen innehaben, also als Repräsentanten politischer oder ideologischer Orientierung gelesen werden; möglicherweise ist in der Ablehnung weniger die Person zentriert als vielmehr das, das durch ihn vertreten ist; die Gründe schließlich, warum jemand "Lieblingsgegner" ist, sind greifbarer und können in Urteilen abgefragt werden als die Gründe, die die Wahl des "Lieblings" fundieren.

3. Modell des Gegenstands

Bis hier ist davon ausgegangen worden, daß sich das interaktive Geschehen zwischen Leinwandpersonen und Zuschauern wesentlich von unvermittelter Interaktion unterscheidet. Es erscheint darum zuallererst nötig, ein Modell dafür zu entwickeln, wie die Rezeptionsgröße *Person* im Rahmen fiktionaler, insbesondere szenischer Texte zu fassen ist. Es ist ja da-

von auszugehen, daß natürliche und (szenisch) fingierte Person sich *wesentlich* unterscheiden und die Prozesse der Personenwahrnehmung und der darauf aufbauenden parasozialen Beziehungen eine eigene Beschreibung verdienen, die auf die Spezifik des semiotischen Verhältnisses abgestimmt ist, wie sie im "Rollenverhältnis der gespielten Fiktion" vorliegt. Gewisse theatersemiotische Überlegungen (wie sie z.B. Esslin [1989] angestellt hat, der oben schon berichtet wurde) können als Ausgangsmodelle dienen, auch wenn die Präsenz des Schauspielers im unmittelbaren Gegenüber von Bühne und Publikum eine eigene Qualität bildet, die im Film und im Fernsehen keine unmittelbare Entsprechung hat.

Manchmal wird unterschieden zwischen dem *Schauspieler* und der *Rolle*, die er spielt. Der Schauspieler tritt in die Rolle, er legt eine Maske an, er agiert in zwei, hintereinandergeschichteten Identitäten. Das ist eine sehr alte, ebenso einfache wie prägnante Vorstellung, die in der Geschichte des abendländischen Denkens und in der psychologischen Theorie äußerst folgenreich gewesen ist - *persona* war nämlich einmal die lateinische Bezeichnung für die Maske, die Schauspieler im antiken Theater zu tragen pflegten.

Die Doppeltheit von Schauspieler und Rolle ist evident und manifestiert sich sogar im Verhalten von Zuschauern: Ein berühmter und beliebter Schauspieler betritt in einer Vorstellung zum ersten Mal die Bühne - und der Applaus, der nun aufbraust, gilt dem Schauspieler, nicht der Rolle und nicht der Auf-führung (Goffman, 1980, 151, Anm. 6). Und es macht ebenso einen Unterschied, ob man über einen Schauspieler lacht, der steckenbleibt oder betrunken ist, oder ob man über einen Witz lacht, der dem Stück zugehört. Nach Goffman (ebd., 150) ist man im ersteren Falle "Theaterbesucher", im letzteren dagegen "Zuschauer". Was im Theater evident scheint: Läßt sich eine bruchlose Übertragung auf andere Medien wie Kino oder Fernsehen vornehmen? Nein - die Leibhaftigkeit des Schauspielers im Theater-Rahmen ist eine so fundamentale Tatsache des Theaters, der Aufführungs- und Lifecharakter dessen, was zu besichtigen ist, so basal, daß allein hier eine scharfe Trennlinie zu den technischen (Konserven-)Medien zu ziehen ist.

Dennoch ist auch hier der Schauspieler (auf Leinwand oder Monitor) nicht als eine holistische Einheit zu modellieren, sondern in noch kompliziertere Re-

präsentationsbeziehungen gebunden. Und auch die Prozesse, die ihn als "Figur des Spiels" hervorbringen und konturieren, sind keinesfalls als eindimensional und einfach zu denken, sondern als mehrdimensional und kompliziert. Ich will mich von der Vorstellung eines zweistelligen Verhältnisses, das zur Beschreibung des Theaterschauspiels hinreichend differenziert erschien, hier lösen und den Schauspieler in einer dreistelligen Beziehung der Größen *Schauspieler*, *Rolle/Charakter* und *Figur* zu fassen versuchen und dabei einem Grundbild zuarbeiten, das in der Art eines magnetischen Feldes als ein Kräftefeld zwischen diesen drei Polen aufgespannt ist. Dabei entsteht ein komplizierter Zusammenhang von Verweisungen, Bezugnahmen, Anklängen usw., der auf vielgestaltiges zeitgenössisches Wissen zurückweist, das in die Wahrnehmung der Schauspielerfigur ebenso hineinwirkt wie in die der szenischen Rahmen, in denen sie agiert.

3.1 Rolle und Kontext des Stücks

Der erste und auffallendste Funktionskreis, in dem die Person im Spiel fixiert ist, in dem sie verstanden werden und in dem ihr ein Set von Attributen zugeordnet werden kann, ist der Kontext des Stücks, in dem sie auftritt. Da wird eine Geschichte erzählt, in der ein Geiziger von allen anderen verlassen wird - bis ein Kind ihn am Ende von seinem Geiz befreit und er in den Kreis aller anderen zurückfindet. Man sieht eine Reihe von Szenen, in denen der Geizige seinem Geiz Ausdruck verleiht. Man sieht, wie er vor den Kopf stößt, verletzt und zurückweist, und man sieht, wie die anderen reagieren, vorsichtig werden, die Distanz suchen. Man sieht, wie die Einsamkeit und die Verzweiflung den Helden heimzusuchen beginnen.

Eine solche Geschichte ist die Geschichte eines sozialen Raumes, und bei allem, was hier über die einzelne Figur behauptet wurde, sollte nicht vergessen werden, daß man es nicht mit einzelnen und vereinzelt abgebildeten Personen zu tun hat, sondern mit sozialen Aggregationen, mit *Personenkonstellationen* in einem manchmal sehr komplexen und umfassenden Sinne. Es sind wiederum mehrere Argumente, die die Erweiterung des Bezugs, in dem die Paraperson bestimmt wird, begründen: Es dürfte zum ersten evident sein, daß Charakterzüge nur im sozialen Feld auftreten können, am einzelnen zwar auftreten, aber nicht auf ihn reduziert werden können. Es

dürfte zum zweiten greifbar sein, daß eine soziale Konstellation wie z.B. eine Familie sich gegenüber ihren einzelnen Mitgliedern übersummativ verhält. Sie weist Qualitäten auf, die dem Profil der Einzelperson nicht abgelesen werden könnten. Gleichwohl ist der "Bedeutungsrahmen", den eine Konstellation darstellt, maßgeblich mit den Bedeutungen, die eine Einzelperson handelnd ausdrückt, zusammenzudenken.

Es sind nun ganz unterschiedliche Kontexte, in denen die Kontur eines Charakters sich abzeichnet. Kontextbestimmungen sind sehr vielgestaltig, an unterschiedliche Strukturebenen und kontextuelle Rahmen gebunden. Terminologisch kann hier gleichberechtigt von *Rolle* oder von *Charakter* die Rede sein - das erstere stellt das Handeln stärker in den Vordergrund und ist deutlicher vom Schauspieler aus perspektiviert; das zweite sucht den ganzheitlichen Eindruck der fingierten Person zu erfassen, der im Handeln ausgedrückt und aus dem Handeln abstrahiert wird. Beide Aspekte spielen in Produktion und Rezeption eine Rolle, müssen gleichermaßen von innen her durchdrungen werden.

(1) *Medium*. Man stelle sich vor, man will die Geschichte vom Geizigen, die oben skizziert wurde, in verschiedenen Medien realisieren - als Hörspiel, als stumme Pantomime, als Tonfilm usw. Es dürfte evident sein, daß man im jeweiligen Medium einen Schauspieler in möglicherweise sehr unterschiedlichen Art und Weisen inszenieren muß, um der gleichen fiktionalen Person ein Gesicht zu geben. Im Hörspiel geht es allein um die Qualität der Stimme; im Stummfilm ist die Leinwandpräsenz und die Prägnanz des gestisch-mimischen Ausdrucks bedeutsam; im Fotoroman geht es um die Geste, nicht um den flüssigen Ausdruck, usw. Manche Übersetzung von einem Medium ins andere mißlingt - ein Stummfilmstar z.B., dessen Stimme jene erotische Dichte nicht erreicht, die seinen Rollen innewohnt, enttäuscht im Tonfilm (davon handelt SINGIN' IN THE RAIN in einer sehr präzisen Art und Weise).

(2) *Narration*. Ein absolut primärer Rahmen der Konturierung der Person ist der Kontext der *Narration*, in dem eine globale und umfassende Motivatribution lokalisiert ist: Eine Geschichte wird vorangetrieben, weil die Personen Absichten und Ziele verfolgen oder sich verteidigen müssen. Es sind mindestens zwei unterschiedliche Gesichtspunkte, die Geschichten und die Konturierung fiktionaler Fi-

guren miteinander verbinden: Zum einen sind Geschichten "intentionale Räume", die durch (meist konfligierende) Handlungsabsichten und -ziele von beteiligten Personen verändert und entwickelt werden - und durch die Rigorosität, mit der eine Figur ihr Handlungsziel verfolgt, durch die Kalt- oder Heißblütigkeit des Handelns, durch die Bereitschaft, sich selbst und andere zu gefährden oder zu verletzen, und dergleichen Durchführungsqualitäten des Handelns mehr wird die Intensität der Absicht und des dahinterstehenden Wunsches, die Professionalität eines Tuns oder die Bedingungslosigkeit einer Verpflichtung zum Ausdruck gebracht.

Diese Auffassung sollte nicht als eine grundsätzliche Psychologisierung der Akteure der Handlung verstanden werden, auch wenn wir es meistens mit "Personen" in diesem Sinne zu tun haben. Es sei festgehalten, daß die narratologische Beschreibung die "Agenten der Handlung" von der Einheit der Person löst, sie einzig als diejenigen nimmt, die eine Handlung vollziehen. So ist es möglich, daß auch Nicht-Personen wie Schweine (DAS SCHWEINCHEN BABE), sprechende Weiden (POCAHONTAS) oder gar Kohleöfen (ein Beispiel aus Propps "Morphologie des Märchens") als "Akteure" der Erzählung auftreten können. Und manchen Akteuren ist ihre handlungsfunktionelle Rolle unmittelbar als definitives Kriterium eingeschrieben, so daß ihr Auftreten im Rahmen der Narration letztlich tautologisch, nicht psychologisch motiviert werden muß - Kannibalen fressen Menschen, das ist ihre Bestimmung, sie bedarf keiner Herleitung.

Ich werde gerade auf den Rahmen der Erzählung später zurückkommen, weil neben der Handlungsführung die Charakterentwicklung eines der großen Themen ist, das die Ganzheit von Texten zu fundieren vermag.

(3) *Szene*. Die Motivierbarkeit von Verhalten im Hinblick auf die *Szene* ist ebenso fraglich wie eigenständig gegenüber der Narration, zumal in szenischem Verhalten oft wichtige Brüche in der fingierten Person zum Ausdruck gebracht werden, die den Aufbau des Charakters vorantreiben und um Tiefenbereiche, aber auch um einander widerstrebende Tendenzen bereichern.

Es scheint mir nötig, eine Differenzierung in Erinnerung zu rufen, die den institutionellen Handlungsraum der abgebildeten Wirklichkeit vom personalen

abgrenzt - und es sei angemerkt, daß beide Dimensionen im Szenischen häufig in Konflikt geraten. Bordwell unterschied zwei verschiedene Schema-Arten, aufgrund derer Figuren synthetisiert werden können: Das eine sind soziale *Rollen* wie Vater, Lehrer oder Chef, das andere sind Charakteristiken der *Person* wie Leiblichkeit, geistige und körperliche Aktivität sowie "die Fähigkeit, Handlungen zu planen und auszuführen" (1992, 14). Die Szene erscheint als ein Feld, in dem konfligierende, miteinander inkompatibel erscheinende Persönlichkeitszüge gleichzeitig auftreten und so jenes komplexe Erscheinungsbild produzieren, das manche fingierte Personen annehmen können.

(4) *Personenkonstellation*. Auf die Unabdingbarkeit, das Personengefüge des Stücks zur Konturierung der einzelnen Figur mitzudenken, wurde oben schon hingewiesen: Die Einzelrolle ist bestimmbar nur im Hinblick auf das *Personengefüge* des Stücks, auf nichts sonst.

Das Gesamtensemble der Figuren umfaßt auch entpsychologisierte Funktionsrollen (der *Advocatus Diaboli*, der Narr, der Bote - Rollen also, die genuin der narrativen Struktur des Textes zugehören), die keinen Anlaß zu empathischen Prozessen bieten. Man könnte meinen, daß derartige Figuren *als Figuren*, also außerhalb der Konstellation definiert seien - aber es sei ausdrücklich darauf hingewiesen, daß es eines narrativen und personalen Kontextes bedarf, um eine Figur in ihren Funktionen auffassen zu können. Die Kontext- und Konstellationsabhängigkeit impliziert aber nicht, daß eine Figur als konsistentes Personenkonstrukt aufgebaut wird.

(5) *Genre und Wertesystem*. Für das Zustandekommen eines Persönlichkeitseindrucks außerordentlich einflußreich ist das *Genre* oder die *Gattung*, der ein Stück angehört: Nicht nur, weil die Akteure in manchen Genres in abweichenden Moralsystemen handeln (Carroll, 1984), sondern auch, weil manche Tugenden in manchen Genres Bedeutung haben, in anderen dagegen gar nicht.

An einem Detailproblem läßt sich die Differenz der unterschiedlichen Rahmungen verdeutlichen: Die Rede vom "Protagonisten" und seinen Gegenrollen bezieht sich auf eine Bestimmung des *textinternen Funktionsrollengefüges*, fragt nach dem personalen Fokus der Darstellung, der topikal Rolle einer Figur. Die Rede vom "Helden" bestimmt die Figur da-

gegen in einem *Wertediskurs*, der tendenziell textumgreifend oder textübergreifend zu denken ist. So stehen *textueller und diskursiver Wert der Figur* einander gegenüber, kommen gegebenenfalls zusammen. Die Differenz der beiden Bezüge ist deshalb wichtig, weil es in der Rezeption einen Unterschied macht, ob man eine fiktionale Person im Rahmen einer Geschichte zu konturieren versucht und dabei ihren intentionalen Verstrickungen und Widersprüchen auf der Spur ist, oder ob man eine Person als Figur in einem Diskurs konstituiert, in dem z.B. die Möglichkeit eines Kollektivs zur Intoleranz, zum Fremdenhaß und zur Lynchjustiz thematisiert wird (wie in Fritz Langs kompliziertem Film *FURY*).

3.2 Schauspieler und Kontext der Produktion

Jener erste Rahmen der Hervorbringung einer Vorstellung der "Person", der auf den verschiedenen Dimensionen des Textes fußt, ist nun aber noch komplizierter, weil weitere Rahmen hinzutreten. Manches Wissen ist auf den *Schauspieler* selbst gerichtet, er ist eine öffentliche Person, eine *celebrity*, möglicherweise ein *Star*. Wird ein Charakter von einem Star gespielt, ergeben sich für die Rezeption Konsequenzen: Weil die Wahrnehmung der fingierten Person "durch den Star hindurch" erfolgt, stehen die Bedeutungen resp. die "Images" des Stars wie ein Phantombild zwischen Zuschauer und Charakter.

Man kann sich in der Rezeption darauf konzentrieren, das Spiel als eine *performance* des Stars wahrzunehmen. Die Kontur der Rolle im Kontext des Stücks sinkt dann ab, die Differenziertheit von Rolle und Schauspiel tritt in den Hintergrund. Eine stardominierte Rezeptionshaltung ist gerade durch diese interne Umverlagerung des rezeptiven Fokus ausgezeichnet, der nicht durch das Stück oder die Geschichte, sondern vielmehr durch die Bindung an den Star organisiert wird. Eine extreme Möglichkeit, das ist klar, aber sie resultiert aus der Tatsache, daß die abgebildete Person nicht nur "Spiel" ist, sondern auch "Auftritt".

Die Doppelbesetzung der vom Star gespielten Rolle (als Rolle plus Performance eines Stars) macht eine Besonderheit der szenischen Medien aus, die eine platte Identifikation von Charakter und außerfilmischer Person verbietet und zugleich darauf hinweist, wie die Rede vom "Kräftefeld" zu verstehen ist - als

eine gleichzeitige Präsenz ganz unterschiedlicher Bezugspositionen.

3.3 Figur und Kontext der Kultur

Der dritte Pol im personalen Kräftefeld der gespielten Fiktion ist ein *intertextueller Rückverweis* auf allgemeineres kulturelles Wissen - steht doch das besondere Stück in einer "textuellen Reihe", ist nicht einzigartig, sondern gehört einer kulturellen Praxis an. Ich nehme die *Figuren* als genuin intertextuelle Bezugsgrößen der Kategorie der Person (wissend, daß auch generische Rahmen, die ich oben als Elemente des Kontextes benannt hatte, auf intertextuelle Textreihen verweisen). Mit "Figuren" sind jene, fast zur Eindeutigkeit des Symbols verfestigten Typen, die in der Allegorie ganz und gar zum Ausdrucksmaterial werden, vermeint. Wiederum lassen sich zwei große Funktionskreise unterscheiden:

(1) *Figuren*. Die Personen der gespielten Fiktion beziehen sich auf einen Intertext der literarischen und generischen *Figuren* - angefangen bei Figuren wie "Bettler", "Edler Wilder" oder dem Doppel von "Femme Fatale" und "Femme Fragile" bis hin zu Konstellationen wie der "Amour Fou" oder der "Dreiecksgeschichte". Im Hintergrund der jeweils besonderen Geschichten steht ein Korpus kultureller Stereotypen (und dazugehöriger stereotyper Arten der Motivattribution).

(2) *Soziale Typage*. Natürlich ist das *Alltagsleben* als eine Bezugsfolie der gespielten Fiktion nicht auszublenzen - es bleibt zu fragen, welche Rolle "soziale Typen" in der Wahrnehmung von Filmfiguren spielen, wie alltägliche soziale Aggregationen (Klasse, Alter, Beruf etc.) sich darauf auswirken, welche Rolle Alltags Erfahrung in der "Wahrscheinlichkeit" spielt, mit der Charakterzüge aus Handeln abgeleitet werden usw.

3.4 Balance und Spannung

Jeder Einzelfall muß im Kräftefeld dieser drei Bezüge - Schauspieler-Charakter/Rolle-Figur - ausbalanciert werden. Wer schreibt, schreibt für einen Schauspieler, entwirft den Charakter nach den Regeln der Handbuch-Dramaturgie, situiert die Person, die es zu fingieren gilt, in den sozialen Typen, ordnet sie womöglich einer "Figur" in jenem Symbolverständnis

zu. Nicht immer ist alles von gleicher Bedeutung - nicht jeder Schauspieler ist ein Star, manche Filme gehören nicht unmittelbar einem "Genre" zu, manchmal gilt es gerade, eine Person unabhängig von den Typifizierungen des Figurensystems zu zeichnen oder sie sogar gegen jenes zu stellen.

Die einzelnen Ebenen oder Dimensionen des Grundmodells sind nicht unbedingt miteinander integriert, sondern sind unabhängig voneinander und können komplizierte Spannungsverhältnisse ausbilden, sind vor allem für die Rezeptionsprozesse Material und Anknüpfungspunkte für verschiedene Arten von Teilnahme, seien sie empathischer oder identifikatorischer Art. Angela Keppler (1995, 97f) behauptet z.B. in einer verwandten Manier - am Beispiel "Manfred Krug" -, daß dem Zuschauer eine *dreifache Identifikation* angeboten werde - mit dem Charakter (bei ihr: "Figur"), dem Schauspieler (auch bei ihr: "Schauspieler") und der Figur (bei ihr: "Typus"). Zwischen den einzelnen Elementen können durchaus Brüche und Inkonsistenzen auftreten, sie können einander "mehrfach durchkreuzen und dementieren" (98): Man kann einen Typus bewundern und akzeptieren, gleichzeitig die besondere Figur, in der der Typus manifestiert wird, als unplausibel und psychologisch unglaublich ansehen. Man kann für einen Schauspieler schwärmen und ihn gleichzeitig dafür bedauern, daß er in einer so schlechten Serie mitspielen muß, usw. Die Aneignung des fingierten und gespielten Charakters ist darum eine Auseinandersetzung mit dem Angebot, nicht allein ein Sich-Beeindrucken-Lassen, nicht allein Rezeption in einem engen Sinne.

Die Figur ist aber nicht allein in einem semiotischen, sondern auch in einem diskursiven Verhältnis balanciert. Ich hatte oben schon festgehalten, daß die Rede vom *Helden einer Geschichte* doppelsinnig ist: Zum einen meint man damit die "erste Person", die gemeinhin Protagonist genannt wird und die das personale Zentrum eines Films bildet. Don Birnham, der Trinker, der Selbstachtung und jede Art von Moral aufzugeben bereit ist, ist in diesem Sinne der Protagonist von Billy Wilders Trinkerdrama *THE LOST WEEKEND*. Zum anderen meint "Held" (es scheint sinnvoll zu sein, die Rede vom *Helden* für diesen Aspekt zu reservieren) eine im Wertediskurs positiv besetzte Figur, deren Verhalten als "Wertvoll" qualifiziert ist. Ein solcher "Held" ist klug, sozial engagiert, den kollektiven Idealen verpflichtet und dergleichen mehr. Wenn die Rede vom

Antihelden ist (vom Muster *EASY RIDER*), bewegt man sich in einem anderen Bezugsfeld: Dann wird ein Protagonist dazu eingesetzt, wie ein Katalysator das Verhalten anderer zu stimulieren, so daß an den Reaktionen auf den Antihelden ablesbar ist, wie soziale Kontrolle, Bereitschaft zur Ausgrenzung und Unterdrückung und anderes mehr in Gang gebracht werden. *Ex negativo* läßt sich den Antihelden-Geschichten ablesen, daß das soziale Umfeld, das an traditionellen Wertvorstellungen orientiert ist, tatsächlich ein repressives Sozialmodell verfolgt. Darum sind Antihelden als strategische Figuren in einem letztlich moralischen Diskurs lokalisiert, in dem meist faschistoide und repressive Wertorientierungen und Verhaltensmuster greifbar werden resp. greifbar gemacht werden sollen. Peter Fonda und Dennis Hopper verkörpern in *EASY RIDER* ähnlich wie Ray Milland in *THE LOST WEEKEND* ohne Zweifel die Protagonisten-Funktion; sie sind aber nicht die Helden des Films und seiner diskursiven Bewegung.

Die textuelle Bindung, in der alle Prozesse stehen, in denen das innere Bild einer handlungsfähigen Person hervorgebracht wird, ist zum einen gekennzeichnet durch das dreipolige semiotische Beziehungsverhältnis von Schauspieler, Charakter/Rolle und Figur. Zum anderen ist es verwoben in die diskursiven Bewegungen der Erzählung, Teil und Mittel eines Wertediskurses, der einen funktionalen Horizont des Textes ausmacht. Durch ihre besondere semiotische Qualität und die textuellen Bindungen unterscheiden sich die Interpretationsleistungen, in denen Parapersonen entworfen werden, von allen interpretativen Leistungen, in deren Zentrum reale Personen stehen. Diese Differenz galt es zu sichern.

Anmerkungen

[1] Dank an Britta Hartmann, Klemens Hippel, Johannes von Moltke und Eggo Müller.

[2] *Aspects of the novel* (New York: Harcourt, Brace 1927); hier referiert nach Chatman 1978, 132.

Literatur

Bordwell, David (1992). Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen in *MILDRED PIERCE*. *Montage/AV* 1,1, S. 5-24.

Carroll, Noël (1984). Toward a theory of film suspense. *Persistence of Vision* 1, S. 65-89.

Chatman, Seymour (1978). *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film*. Ithaca/London: Cornell University Press.

Esslin, Martin (1989). *Die Zeichen des Dramas. Theater, Film, Fernsehen*. Reinbek: Rowohlt (Rowohlts Enzyklopädie. 502.).

Goffman, Erving (1980). *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt: Suhrkamp (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft. 329.).

Hippel, Klemens (1992). Parasoziale Interaktion: Bericht und Bibliographie. *Montage/AV* 1,1, S. 135-150.

Horton, Donald / Wohl, R. Richard (1956). Mass communication and para-social interaction. *Psychiatry* 19, S. 215-229.

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

Kessler, Frank (1996). Photogénie und Physiognomie. In Rüdiger Campe & Manfred Schneider (Hrsg.), *Geschichten der Physiognomik*. Freiburg: Rombach, S. 515-534 (Rombach Litterae. 36.).

Thompson, John O. (1978). Screen acting and the commutation test. *Screen* 19,2, S. 55-69.

--- (1985). Beyond commutation: A reconsideration of screen acting. *Screen* 26,5, S. ***.

Vale, Eugene (1987). *Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen*. München: TR-Verlagsunion (Film, Funk, Fernsehen - praktisch. 1.).