

JENS EDER

DIE FIGUR IM FILM



GRUNDLAGEN DER FIGURENANALYSE

SCHÜREN

JENS EDER



DIE FIGUR IM FILM

GRUNDLAGEN DER FIGURENANALYSE

SCHÜREN



Die Figur im Film
Grundlagen der Figurenanalyse

Der Autor:

Jens Eder, *1969, hat Philosophie, Literatur- und Medienwissenschaft studiert, im Drehbuch- und Texterbereich gearbeitet und war von 2002-2008 Juniorprofessor für Medienwissenschaft an der Universität Hamburg. Gegenwärtig bereitet er ein Forschungsprojekt zu Identitätsdarstellungen und Menschenbildern in Film und Fernsehen vor. Buchpublikationen: Dramaturgie des populären Films (1999); Oberflächenrausch (2002, als Hrsg.); Mediale Spielräume (2005, als Mithrsg.); Audiovisuelle Emotionen (2007, als Mithrsg.); Was sind Figuren? (2008). Aufsätze zum deutschen und US-amerikanischen Film der Gegenwart, zu Film und Emotion, Figuren, Propaganda, Programmstrukturen, Narratologie und anderen Themen.

Jens Eder

Die Figur im Film
Grundlagen der Figurenanalyse

SCHÜREN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Schüren Verlag GmbH
Universitätsstr. 55 · D-35037 Marburg
www.schueren-verlag.de

© Schüren 2008

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung: Nadine Schrey

Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer unter Verwendung von Screenshots aus
dem Film DER TOD UND DAS MÄDCHEN von Roman Polanski

ISBN 978-3-89472-792-5

Inhalt

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

Vorwort

1. Einleitung

- 1.1 Das Verhältnis von Figur und Handlung
- 1.2 Wozu Figurenanalyse?
- 1.3 Auf der Suche nach einer theoretischen Grundlage
- 1.4 Der Aufbau des Buchs

TEIL I: THEORETISCHE GRUNDLAGEN (T)

2. Die Forschung zur Figur (T)

- 2.1 Von Aristoteles bis ins 19. Jahrhundert
- 2.2 Ausdifferenzierung im 20. Jahrhundert
 - 2.2.1 Einzelwege
 - 2.2.2 Strukturalistisch-semiotische Theorien
 - 2.2.3 Psychoanalytische Theorien
 - 2.2.4 Kognitive Theorien
- 2.3 Der gegenwärtige Forschungsstand: Koexistenz und Integrationsmöglichkeiten

3. Ausgangspunkt: Was sind Figuren, wie entstehen sie, und wie werden sie erlebt? (T)

- 3.1 Definition und Ontologie: Was sind Figuren?
- 3.2 Kommunikation und Bedeutung: Wie entstehen Figuren?
- 3.3 Rezeption: Wie werden Figuren verstanden und erlebt?
 - 3.3.1 Kognitive Rezeptionstheorien

- 3.3.2 Ebenen der Figurenrezeption
- 3.4 Konsequenzen für die Figurenanalyse
- 3.4.1 Allgemeine Prinzipien der Analyse
- 3.4.2 Facetten des Gegenstandsbereichs «Figur»

TEIL II: WIE UNTERSUCHT MAN FIGUREN?

- 4. Ein Grundmodell: Die Uhr der Figur**
- 4.1 Figuren als fiktive Wesen, Symbole, Symptome und Artefakte – und ihre Rezeption
- 4.2 Allgemeine Typen der Figur
- 4.3 Erweiterung des Modells: Kontexte und Emotionen
- 4.4 Ausdifferenzierung des Modells: Spezifischere Kategorien und die Medialität der Figur
- 4.5 Die Strukturbereiche im Zusammenhang: DIE EHE DER MARIA BRAUN

TEIL III: FIGUREN ALS FIKTIVE WESEN

- 5. Fiktive Wesen erfassen: Mentale Figurenmodelle und ihre Entwicklung (T)**
- 5.1 Figurenmodelle und ihre Struktur
- 5.1.1 Die Eigenschaften fiktiver Wesen
- 5.1.2 Das Beispiel CASABLANCA
- 5.1.3 Prozesse der Figurensynthese
- 5.2 Faktoren der Figurenrezeption I: Soziale Wahrnehmung
- 5.2.1 Figurenrezeption als soziale Kognition: Wie versteht man andere Personen?
- 5.2.2 Personenschemata und Menschenbilder
- 5.2.3 Soziale Kategorisierung und Typisierung
- 5.2.4 Alltagspsychologie und Innenleben
- 5.2.5 Persönlichkeit

- 5.2.6 Verhalten und Handeln
- 5.2.7 Nutzen und Probleme sozialpsychologischer Konzepte bei der Figurenanalyse
- 5.3 Faktoren der Figurenrezeption II: Die Medialität der Figur
- 5.4 Zwei Wege der Bildung von Figurenmodellen: Typisierung und Individualisierung

6. Die Analyse fiktiver Wesen: Eine anthropologische Heuristik

- 6.1 Überblick: Fiktive Wesen erfassen
- 6.2. Körperliche Eigenschaften und Verhaltensaspekte
 - 6.2.1 Allgemeine äußere Erscheinung
 - 6.2.2 Gesicht, Mimik und Blickverhalten
 - 6.2.3 Bewegungs- und Raumverhalten
 - 6.2.4 Sprache und parasprachliches Verhalten
 - 6.2.5 Situative Kontexte der Umwelt
 - 6.2.6 Ein Beispiel: Körperlichkeit und äußeres Verhalten bei Rick Blaine
- 6.3. Sozialität
- 6.4. Psyche: Innenleben und Persönlichkeit
 - 6.4.1 Alltagspsychologische Konzepte
 - 6.4.2 Kultur- und zeitspezifische Vorstellungen über das Mentale
 - 6.4.3 Aktuelle Modelle des Geistes und der Persönlichkeit
 - 6.4.4 Die Analyse der Figurenpsyche: Eine Heuristik
- 6.5 Überblick: Zusammenhänge und Schwerpunkte von Figuren-Eigenschaften
- 6.6 Veränderung, Verwandlung und Dekonstruktion fiktiver Wesen
- 6.7. Analyseleitende Fragen zu Figuren als fiktiven Wesen

TEIL IV: FIGUREN ALS ARTEFAKTE

7. Figurengestaltung im Film: Sinnlichkeit und Dramaturgie

- 7.1. Die Darstellungsmittel des Films und die Ästhetik der Figur
 - 7.1.1 Figurenbezogene Informationen und Darstellungsebenen des Films
 - 7.1.2 Die Mittel der Figurengestaltung und ihre Analyse
 - 7.1.3 Der Zusammenhang der Darstellungsmittel: Zwei Beispielszenen
 - 7.1.4 Die Ästhetik der Figur: Bild, Ton, Bewegung, Rhythmus
- 7.2. Die Dramaturgie der Figur: Strukturen der Informationsvermittlung
 - 7.2.1 Funktion und Relevanz von Figuren-Informationen
 - 7.2.2 Gegebenheitsweisen von Figuren-Informationen
 - 7.2.3 Verteilung von Figuren-Informationen im Filmverlauf
 - 7.2.4 Phasen der Charakterisierung
- 7.3. Analyseleitende Fragen zur Figurengestaltung

8. Artefakt-Eigenschaften und Figurenkonzeptionen

- 8.1. Strukturen der Figur: Artefakt-Eigenschaften
 - 8.1.1 Typisierung und Individualisierung
 - 8.1.2 Realismus und Abweichungen davon
 - 8.1.3 Komplexität, Konsistenz und weitere Artefakt-Eigenschaften
- 8.2 Figurenkonzeptionen als Leitideen der Menschendarstellung
 - 8.2.1 Mainstream-Realismus
 - 8.2.2 Independent-Realismus
 - 8.2.3 Postmoderne

- 8.2.4 Stilisierung und Verfremdung
- 8.3. Sinnlichkeit, Dramaturgie und Strukturen der Figur – das Beispiel CASABLANCA
- 8.4 Analyseleitende Fragen zu Artefakteigenschaften und Konzeptionen der Figur

TEIL V: FIGUREN IM KONTEXT: HANDLUNG UND KONSTELLATION

9. Motivation und Handlung

- 9.1 Arten der Motivation
- 9.2 Motivationskonflikte: Äußere Ziele, innere Bedürfnisse und zentrale Schwächen
- 9.3 Die Architektur der Motive und die Identität der Figur
- 9.4 Analyseleitende Fragen zur Motivation

10. Die Figurenkonstellation

- 10.1 Hierarchien der Aufmerksamkeit: Haupt- und Nebenfiguren
- 10.2 Die Figurenkonstellation als Eigenschaftssystem: Ähnlichkeiten und Kontraste
- 10.3 Dramaturgische Funktionen von Figuren
- 10.4 Konfliktkonstellationen: Protagonisten und Antagonisten
- 10.5 Die Figurenkonstellation als Sozialsystem und Wertestruktur
- 10.6 Zusammenfassung und Beispiel
- 10.7 Analyseleitende Fragen zur Figurenkonstellation
- 10.7.1 Fragen zur Analyse sozialer Stereotypisierung im Film

TEIL VI: FIGUREN ALS SYMBOLE UND SYMPTOME

- 11. Symbolik und Symptomatik von Figuren: Indirekte Bedeutungen, Realitätsbezüge und «Interpretation»**

- 11.1 Figuren als Symbole: Indirekte Bedeutungen
- 11.2 Figuren als Symptome: Ursachen und Wirkungen
- 11.3 Symbolik, Symptomatik und CASABLANCA
- 11.4 Analyseleitende Fragen zur Figur als Symbol und Symptom

TEIL VII: FIGUREN UND ZUSCHAUER.

IMAGINATIVE NÄHE UND EMOTIONALE ANTEILNAHME (T)

- 12. Die Perspektivität der Anteilnahme:
Imaginative Nähe und Distanz zu Figuren**
- 12.1 Theorien der Anteilnahme
- 12.2 Perspektive, Identifikation, Empathie: Begriffliche Grundlagen
 - 12.2.1 Mentale Perspektive und mediale Darstellungsperspektive
 - 12.2.2 Perspektiv-Verhältnis und Perspektivenstrukturen
- 12.3 Die Perspektive *auf* Figuren und *mit* Figuren
- 12.4 Identifikation und Empathie
- 12.5 Filmische Verfahren der Perspektivlenkung
 - 12.5.1 Visuelle Perspektive
 - 12.5.2 Formen visueller Subjektivierung
- 12.6 Polyphonie der Perspektivierung: Erzähler und Filmemacher
- 12.7 Typische Perspektivenstrukturen
- 12.8 Imaginative Nähe und Distanz zu Figuren
 - 12.8.1 Verstehen und Perspektiv-Verhältnis
 - 12.8.2 Raumzeitliche Nähe
 - 12.8.3 Parasoziale Interaktion und wahrgenommene Sozialverhältnisse
 - 12.8.4 Zusammenfassung
- 12.9 Analyseleitende Fragen zu Perspektive und imaginativer

Nähe

13. Emotionale Anteilnahme

- 13.1 Was ist emotionale Anteilnahme an Figuren?
- 13.2 Voraussetzungen und Auslöser der Anteilnahme an fiktiven Wesen
- 13.3 Perspektivierte Einschätzung und die Formen der Anteilnahme
 - 13.3.1 Einschätzung der Figur nach intersubjektiven Werten
 - 13.3.2 Einschätzung der Figur nach subjektiven Interessen
 - 13.3.3 Formen der Empathie und Identifikation
 - 13.3.4 Situationsbezogene Gefühle: Sympathie, Antipathie und emotionale Parteinahme
- 13.4 Übersicht: Die Formen und Kontexte emotionaler Anteilnahme
- 13.5 Typische Entwicklungsmuster emotionaler Anteilnahme
- 13.6 Das Beispiel CASABLANCA
- 13.7 Analyseleitende Fragen zur emotionalen Anteilnahme

14. Zusammenfassung: Grundlagen der Figurenanalyse

- 14.1. Die Figur im Film – ein Überblick
 - 14.1.1 Was sind Figuren, wie entstehen sie und wie werden sie erlebt
 - 14.1.2 Figuren als fiktive Wesen
 - 14.1.3 Figuren als Artefakte
 - 14.1.4 Figuren im Kontext von Handlung und Konstellation
 - 14.1.5 Figuren als Symbole und Symptome
 - 14.1.6 Imaginative Nähe und emotionale Anteilnahme
 - 14.1.7 «The fundamental things apply»
- 14.2 Ein Beispiel: DEATH AND THE MAIDEN

- 14.2.1 Exposition und Charakterisierung
- 14.2.2 Point of Attack, Informationsvergabe und
Konfliktkonstellation
- 14.2.3 Perspektivität, Thematik und Filmende
- 14.3 Analyseleitende Fragen

Bibliographie

Filmographie

Abbildungsnachweise

Vorwort

Grundlage dieses Buches ist meine Dissertation, die 2002 an der Universität Hamburg angenommen wurde und die ich bis 2008 während meiner Tätigkeit als Juniorprofessor schrittweise überarbeitet habe. Die größte Schwierigkeit dabei bestand in der Verdichtung und Strukturierung des überbordenden Materials. Aus pragmatischer Sicht war es vermutlich unklug, dem Rat der Gutachter und Freunde zu einer schnellen Veröffentlichung nicht zu folgen und mich stattdessen in einen langwierigen Überarbeitungsprozess zu stürzen. Wer kann es sich heute – gerade in den schnelllebigen Medienwissenschaften – schon leisten, neun Jahre an einem Buch zu arbeiten? Der Eindruck, dem Thema «Figur» noch nicht gerecht geworden zu sein, und die Neugier auf die interessanten Gebiete, die ich gestreift hatte, ließen mir jedoch keine Wahl. Während des Schreibens machte ich Bekanntschaft mit den Freuden und Leiden des interdisziplinären Arbeitens und mit einem mehrstimmigen inneren Publikum: Filmtheoretikern wird mein Buch vermutlich zu unpräzise sein, Filmpraktikern zu kompliziert, Cineasten zu beispielarm, Kulturanalytikern zu unkritisch, Psychologen zu semiotisch, Semiotikern zu psychologisch usw. Irgendwann war klar, ich würde keinen dieser inneren Leser ganz zufrieden stellen können. Mein Projekt ist als Gelenk zwischen verschiedenen Diskursen gedacht, und wie jeder Sportler weiß, sind Gelenke heikler als das, was sie verbinden. Kompromisse waren unvermeidlich; dennoch hoffe ich, eine brauchbare Grundlage der Figurenanalyse entwickelt zu haben.

In der langen Zeit des Schreibens haben mich viele Freunde und Kollegen unterstützt, denen ich hiermit ganz herzlich danken möchte. Meine Gutachter Knut Hickethier und Joan Kristin Bleicher haben mir wichtige Anregungen gegeben und mit großer Geduld und Freundlichkeit das Verstreichen der Zeit und das Anwachsen des Textes akzeptiert; Knut Hickethier stand mir mit seinem Rat und seiner Erfahrung in vieler weiterer Hinsicht zur Seite. Hans-Harald Müller hat die Arbeit durch literaturtheoretische Hinweise bereichert, mich vielfach ermutigt und durch scharfsinnige

Kommentare angespornt. Die Diskussionen mit den Mitgliedern der Kieler Arbeitsgruppe «Kognitive Dramaturgie» und ihrem Initiator Hans J. Wulff waren bereits in der Entwurfsphase der Arbeit von großem Wert. Wesentliche Einsichten verdanke ich auch dem späteren Austausch mit der Hamburger Forschergruppe «Narratologie», insbesondere den Gesprächen mit Fotis Jannidis. Ich danke ihm und Ralf Schneider zudem für die Initiative zu unserer gemeinsamen, vom ZiF geförderten Tagung «Characters in Fictional Worlds» (Bielefeld 2007), auf der ich ein Kapitel des Buchs zur Diskussion stellen konnte. Den Teilnehmern der Tagung, allen voran Murray Smith als Respondent, verdanke ich hilfreiche Hinweise.

Eine Reihe kritischer Leserinnen und Lesern haben in verschiedenen Arbeitsphasen die Mühe einer genauen Lektüre auf sich genommen und zur Verbesserung des Textes beigetragen; herzlich gedankt sei dafür Anne Bartsch, Hannah Birr, Kathrin Fahlenbrach, Britta Hartmann, Henriette Heidbrink, Christian Maintz, Klaus Sachs-Hombach, Jan-Noël Thon und vielen anderen. Vinzenz Hediger und Christine Noll Brinckmann gaben mir die Gelegenheit, Vorarbeiten zum Emotions-Kapitel in Zürich vorzustellen. Jonathan Culpeper, Uri Margolin und Dolf Zillmann danke ich für ihre anregenden Texte, die sie mir umstandslos zur Verfügung gestellt haben, und Simone Winko für die fruchtbare Zusammenarbeit am Thema «Narration und Emotion». Corinna Dästner, Eckhard Düsberg, Ludwig Fischer, Jörg Herrmann und Kathrin Wilkes haben mir in Gesprächen Mut gemacht. Annette Schüren hat die beträchtliche Verzögerung der Manuskriptabgabe mit geduldiger Freundlichkeit hingenommen. Maike Reinerth hat die Endredaktion des umfangreichen Textes mit Sorgfalt, Schnelligkeit und organisatorischem Überblick geleitet und den Text durch Kommentare in letzter Minute bereichert. Ihnen allen hiermit nochmals einen herzlichen Dank!

Die Jahre der Arbeit an diesem Buch waren lang und nicht immer einfach. Katja Crone hat mich in dieser Zeit nicht nur mit philosophischem Rat und praktischer Hilfe unterstützt – ihr ist es zu verdanken, dass es eine glückliche Zeit war.

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 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; 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 Medienspezifik 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 versuchen, 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 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*; 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 1960: 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 leihet 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 Hinsicht 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 2009; 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 delikater 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 Schauspieler:innen, 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 Untersuchungen 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 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 Kurzkennzeichnungen 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)