

Inhalt

Vorwort.....	7
Einleitung: Zur transmedialen Logik der Figur	11
I. Morphologie der Figur	
<i>Rainer Leschke</i>	
Die Figur als mediale Form	
Überlegungen zur Funktion der Figur in den Medien	29
II. Bühne	
<i>Petra Maria Meyer</i>	
Figur, Figuration, Transfiguration	
Figurenkonzepte im Theater	53
<i>Christiane Berger</i>	
Figurenkonzepte im Tanz	73
III. Schrift – Text – Ton	
<i>Nicolas Pethes</i>	
Helden, Hunde, Eigenschaften	
Figurenkonzepte in der literarischen Narration	87
<i>Iris Hermann</i>	
Formen der Figur in der Lyrik	
<i>Lyrisches Ich</i> und <i>lyrisches Du</i>	109
<i>Christoph Jacke</i>	
Figurenkonzepte in der Popmusik	133
<i>Christian Imminger</i>	
Der Zeitungsleser ist auch nur eine Figur	
Zum Figurenkonzept der Presse	155
IV. Bild	
<i>Norbert M. Schmitz</i>	
Die soziale Attraktivität des medialen Wandels der Figur	
zwischen Kunst- und Filmgeschichte	175
<i>Jörn Glasenapp</i>	
Figurenkonzepte in der Fotografie	215
<i>Jens Meinrenken</i>	
Figurenkonzepte im Comic	229

V. Audiovisuelle und interaktive Medien

<i>Henriette Heidbrink</i>	
Formen der Filmfigur	249
<i>Gerd Hallenberger</i>	
Figurenkonzepte im Fernsehen.....	275
<i>Jens Eder</i>	
Figuren in der Werbung.....	295
<i>Lisa Gotto</i>	
Figurenkonzepte im Videoclip	325
<i>Jürgen Sorg</i>	
Figurenkonzepte im Computerspiel.....	341

VI. Semiotik der Figur

<i>Jochen Venus</i>	
Die Formen der Figur und die Semiotik des Subjekts.....	375
Autorinnen und Autoren	407
Index	413

Vorwort

Die Figuren der Medienlandschaft haben sich gegenwärtig zu einem Gegenstand entwickelt, der die Forschung in bemerkenswerter Weise stimuliert. So erfuhr gerade auch die internationale Erforschung medialer Figuren in den letzten Jahren zunehmend an Beachtung.¹ Seit den 1990er-Jahren ist zudem ein medienübergreifender Anstieg an Monografien zum Thema Figur zu verzeichnen;² zugleich ist die Figur als elementare Einheit zum festen Bestandteil narrativer Kompendien avanciert.³

Im Zug der aktuellen Entwicklungen im Mediensystem scheinen die dazugehörigen Figuren ihre Attraktivität für die Wissenschaft keinesfalls eingebüßt zu haben, obwohl das Feld der Figurenforschung bereits unter zahlreichen Blickwinkeln bearbeitet wurde. So wurden in den ganz frühen Ansätze von der Antike bis ins 19. Jahrhundert vorherrschend normative Anweisungen formuliert, anhand derer sich rhetorische und rezeptive Effekte der Figurendarstellung erzielen lassen sollten.

Im Verlauf des 20. Jahrhunderts sorgten zunehmend systematische Forschungsvorhaben für mittlerweile fest etablierte Unterscheidungen, Kategorien und Typologien. Und auch die Diskussion, die seit der Mitte des 20. Jahrhunderts das Feld der Figurenforschung maßgeblich in Form von zwei Fragestellungen bereitet hat, ist abgeschlossen: Zum einen wurde darum gerungen, ob Figuren eher als menschenähnliche Wesen oder als ästhetische Strukturen beobachtet

¹ Zeitgleich zu diesem Band erscheint der internationale Sammelband *Characters in Fictional Worlds* (hrsg. v. Jens Eder, Fotis Jannidis u. Ralf Schneider, 2010).

² U.a.: *Postmodern Characters* (Aleid Fokkema, 1991); *Menschen-darstellung* (Thomas Koch, 1991); *Figurendarstellung im Roman* (Göran Nieragden, 1995); *Engaging Characters* (Murray Smith, 1995); *The Phantom of the Cinema* (Loyd Michaels, 1998); *Grundriß zur kognitiven Theorie der Figurenrezeption* (Ralf Schneider, 2000); *Figur und Person* (Fotis Jannidis, 2004); *Fictional Minds* (Alan Palmer, 2004); *Character development and storytelling for games* (Lee Sheldon, 2004); *What is the Avatar* (Rune Klevjer, 2006); *Offene Welten ohne Helden* (Margrit Tröhler, 2007); *Die Figur im Film* (Jens Eder, 2008).

³ Vgl. Uri Margolins Beitrag in *The Cambridge Companion to Narrative* (hrsg. v. David Herman, 2007) und Fotis Jannidis Beitrag in *Handbook of Narratology* (hrsg. v. Peter Hühn, John Pier, Wolf Schmid u. Jörg Schöner, 2009).

werden sollten. Zum anderen wurde debattiert, ob Figuren eher durch ihren Anthropomorphismus oder ihre Aktionen – d.h. durch ihre potenzielle Relevanz für den Plot – in der Forschung Geltung erlangen sollten.

Heute herrscht weitestgehend Einvernehmen darüber, dass die medienspezifischen Darstellungsweisen dazu führen, dass die Zuschauer via Rezeption eine Vorstellung von einer Figur entwickeln – und diese kann, sie muss aber nicht unbedingt menschenähnlich sein. Auch wenn die dominante Referenz vieler Ansätze die Menschenähnlichkeit bleibt, verliert dieser Vergleichshorizont an Relevanz, weil sich vor allem die bemerkenswerte Flexibilität und Multifunktionalität von Figuren in den Vordergrund der Beobachtung drängt.

Im Zeitalter der Inter- und Transdisziplinärität werden Figuren in einem zunehmend transversal verknüpften Mediensystem demzufolge zumeist als multiple Phänomene beschrieben, die auf einer zeichenhaften Verfasstheit im medialen Material basieren und – in Abhängigkeit zur Eindeutigkeit und Deutlichkeit der medialen Vorlage – für mehr oder weniger abweichende Vorstellungen beim Publikum sorgen.

Zahlreiche aktuelle Ansätze orientieren sich am narratologischen Paradigma und hantieren medienübergreifend mit vergleichsweise hoch aggregierten narratologischen Basiseinheiten. Weiterhin finden sich aktuelle Figurentheorien in (sozial-)psychologische, kommunikations- oder rezeptionstheoretische Konzeptionen eingebettet und begreifen Figuren als kommunikative oder rezeptive Effekte. Eine zentrale Herausforderung der Figurenforschung besteht derzeit folglich darin, die interdisziplinären Ansätze miteinander zu kombinieren, ohne dass es aufgrund ihrer unterschiedlichen paradigmatischen Provenienz zu konzeptionellen Friktionen kommt.

Hier wird demgegenüber der Versuch unternommen, die Figur nicht als *Objekt* sondern als *Effekt* zu begreifen, der sich anhand von Beschreibungen von Figurenkonzepten in unterschiedlichen Medien und Medienangeboten beobachten lässt. Dabei zeigt sich die Figur allerdings nicht als klare Linie oder gar eindeutige Struktur, sondern vielmehr als ein Spektrum an begrenzten Variationen, die über mehr Ähnlichkeiten verfügen als Differenzen.

Die aktuelle Herausforderung, der sich dieser Band stellt, besteht demzufolge darin, Figurenkonzepte als intermediales Sediment zu erarbeiten. Die Voraussetzungen dafür bestehen einerseits im transmedialen Vorkommen von Figuren und andererseits in ihrer

Medienspezifisch. Durch die kontrastive Beobachtung von gängigen Figurenkonzepten in unterschiedlichen Medien und Medienangeboten – so das Kalkül der Herausgeber – setzen sich die *Formen* der Figur als wiederholt wahrgenommene Strukturen gleichsam zwischen den Medien ab.

Siegen, im Oktober 2010 Henriette Heidbrink und Rainer Leschke

Einleitung: Zur transmedialen Logik der Figur

Dass Figuren in den Medien vorkommen ist ebenso bekannt, wie es zumeist leichthändig übersehen wird. Medien ohne Figuren und ohne figuratives Potential – wie etwa das Telefon und die CD – sind entsprechend selten, und zumeist handelt es sich um Medien, die sich weitgehend auf die Übermittlung und Speicherung von Informationen beschränken und keine eigenen kulturellen Formen hervorgebracht, sondern vor allem beschleunigt und archiviert haben. Diese sich vornehmlich durch ihre Transparenz¹ auszeichnenden Medien verhalten sich in Bezug auf die Figuration eher zurückhaltend. Aber die meisten Medien üben sich keineswegs in derartiger Bescheidenheit, sondern sie erheben – z.T. durchaus mit Vehemenz – Anspruch darauf, kulturell zu intervenieren.

Sobald das geschieht, treten immer auch Figuren auf den Plan: So kennen nicht nur Filme, Theater, Literatur und Texte Figuren, sondern eben auch die Malerei, die Lyrik, die Fotografie, das Fernsehen, der Rundfunk, die Computerspiele und die Hypertexte. Figuren bevölkern zudem sämtliche der von Hybridformen zwischen diesen unterschiedlichen Medien gebildeten Nischen. Insofern hätte man mit den allgegenwärtigen Figuren quasi eine Art Geld der Medien gefunden, also jene universale Tauschinstanz, die alle gleich macht oder alles grau werden lässt. Nur sind, vielleicht damit gerade das nicht geschieht und die Welt nicht in Grauwerten versinkt, Figur und Figur ebenso zweifelsfrei in all diesen Medien nicht dasselbe.

¹ Die Transparenz der Medien rekuriert auf Heiders Medienbegriff aus den 1920er-Jahren, der insbesondere durch die prominenten Zwischenträger Niklas Luhmann und Sybille Krämer am Leben erhalten worden ist. Heider geht davon aus, dass Medien optimaler Weise Informationen störungsfrei transportieren sollten und daher möglichst wenig Eigensinn aufweisen sollten. McLuhan kaprizierte sich demgegenüber auf die formbildende Leistung der Medien: Das Medium ist nur so lange die Botschaft, solange es Formen und mit diesen Bedeutung generiert. Diese antagonistischen Medienkonzepte verfügen gleichermaßen über einen empirischen Grund und d.h., sie sind beide nicht von der Hand zu weisen, sie betonen allerdings jeweils nur eine Dimension von Medialität. Insofern sind beide, Transparenz und Gestaltbildung, Qualitäten von Medien und die Einzelmedien bewegen sich in dem von diesen beiden Extrema gebildeten Spektrum. Dabei lassen sich zwischen der Affinität von Medien zum Konzept von Figur und der formbildenden Leistung von Medien Bezüge herstellen: Formbildung ist in diesem Sinne die mediale Voraussetzung der Figuration.

Zu funktionieren scheint diese enorme intermediale Beweglichkeit der Figur über ein spezifisches Verhältnis von Differenz und Ähnlichkeit: All die verschiedenen Figurenkonzepte der unterschiedlichen Medien haben partielle Gemeinsamkeiten und unterscheiden sich gleichzeitig auf der anderen Seite kaum minder deutlich. Dabei fällt es trotz der vorhandenen Gemeinsamkeiten relativ schwer, so etwas wie einen Kern von Eigenschaften oder Merkmalen zu isolieren, der für alle Figurenkonzepte gleichermaßen Geltung besäße. Derartig prekäre Verhältnisse von Ähnlichkeit und Differenz sind vergleichsweise selten theoretisch modelliert worden.

So könnte etwa Wittgensteins Konzept der Familienähnlichkeit dazu herangezogen werden, dieses ambivalente Verhältnis von Differenz und Ähnlichkeit zu formulieren. Allerdings bliebe es selbst dann immer noch bei einer relativ diffusen Metapher, also einem Sprachspiel, das selbst eben wesentlich Sprachspiel ist. Ausgedrückt würde damit nämlich vor allem jene Indifferenz, auf deren Aufhebung der vorliegende Band abzielt. Die Abwesenheit eines einfachen theoretischen Konzeptes für das, was mit der Figur bei den Medienwechseln, denen sie ausgesetzt ist, geschieht, verweist auf zweierlei: Einmal auf die genaue Analyse der verschiedenen Modi von dem, was in den Medien als Figur fungieren kann und zum anderen auf die konzeptionelle Arbeit an dem, was im Medientransfer mit solchen Konzepten wie denen der Figur grundsätzlich geschieht. Es geht mithin um eine Bestimmung der Wechselkurse, die zwischen den einzelnen Figurenkonzepten anzusetzen sind und die die Ökonomie der Figur im Mediensystem regulieren. Das aber bedeutet vor allem, dass nicht bei diffusen Aussagen stehen geblieben werden kann, sondern dass den Bezügen zwischen den einzelnen Figurenkonzepten differenziert nachgegangen werden muss: Die Autorinnen und Autoren dieses Bandes gehen davon aus, dass es bei dem, was Figuren in den diversen Einzelmedien repräsentieren, und dem, was zwischen den Medien als Ähnlichkeiten entsteht, um mehr als einen zufälligen, d.h. um einen systematischen Zusammenhang handelt: Folglich besteht das Projekt dieses Bandes darin, die Funktionen und die Ästhetik dieser komplexen Interferenzen und Überschneidungen zu rekonstruieren.

Konzeptionell werden Figuren dabei als mediale Formen begriffen, die durch das Mediensystem migrieren. Mediale Formen stellen Einheiten dar, die systematisch über das einzelne Medienangebot hinausweisen. Sie werden folglich als Größen begriffen, die die Medienangebote eines Mediums generell oder wenigstens einen definier-

ten umfänglichen Teil davon betreffen. So sind mediale Formen in die Formästhetik des jeweiligen Mediums eingelassen. Sie sind Einheiten, die diese Formästhetik auf eine bestimmte Weise organisieren und damit systematisch komplexere Strukturen aufweisen als die formästhetischen Eigenschaften des Mediums. Zugleich sind mediale Formen stets mehr als Zeichen.² Es handelt sich bei ihnen zwar um relativ große Einheiten, dennoch verfügen sie im Gegensatz zu Werken über eine vergleichsweise geringe Eigenspezifität. Mediale Formen sind mitten in dem Kontinuum von Werk und Zeichen positioniert und zugleich sind sie kleiner als die jeweiligen Einzelmedien und Werke, in denen sie sich bewegen. Daher können mediale Formen in einem emphatischen Sinne und d.h. notwendig als Kategorien mittlerer Größe verstanden werden, die damit genauso gut universale Differenzen entstehen lassen wie sie Vermittlung ermöglichen.

Mediale Formen sind damit als universale Kontrastfolie für den Aufbau von Bedeutungen entscheidend. Dennoch handelt es sich bei ihnen genauso gut um medienübergreifende Kategorien. So gehört die Transferierbarkeit ganz offenkundig zu den Struktureigenschaften medialer Formen. Mediale Formen generieren so eine eigene Ordnung, die quer zu den Ordnungsstrukturen von Medium, Werk und Zeichen steht. Dieses zweite Ordnungsmodell erlaubt nicht nur den Transfer von medialen Formen wie der Figur, sondern verhilft zur Konstitution von Bedeutung durch die Verschiebung von Interferenzen und Differenzen. Mediale Formen beteiligen sich also am kulturellen Spiel der Bedeutungskonstruktion in einem durchaus ausgezeichneten Maße.

Die Figur steht in diesem Konzert medialer Formen keineswegs allein, sondern es handelt sich um ein vielgestaltiges Panoptikum an Formen, das von so unterschiedlichen Repräsentationen wie Dramaturgien und ihren ausdifferenzierten Teilen, Genres, Formaten, bis hin zu an spezifische Medien gebundenen Einzelformen³ reicht. Figuren als mediale Formen, sind also Konstruktionen in den Medien. Es sind Konstruktionen von selbständigen Einheiten, die den medialen Funktionsprozess über ihre Formleistungen unterstützen und abfedern. Figuren zeichnen sich darüber hinaus noch dadurch aus, dass sie als Formen instantan sicht- und erfassbar sind: Figuren sind nicht wie etwa Dramaturgien nur *in* – streng genommen eigentlich erst *nach* –

² Vgl. dazu den Beitrag von Jochen Venus in diesem Band.

³ Wie etwa Bullet Time, Splitscreen im Film, die Cutsceen oder das Tutorial im Computerspiel etc.

ihrem Vollzug wahrnehmbar, sondern sofort und spontan. Und es ist diese spontane und zugleich vollständige Erfassbarkeit, die sie nicht nur als Form bemerkbar macht, sondern die sie so geeignet für den Transfer erscheinen lässt. Wenn mediale Formen sich so gut als Verbindungsglieder zwischen den Medien eignen, dann gilt das für eine so vorzüglich sichtbare Form wie die der Figur, die noch dazu in nahezu allen relevanten Medien vorkommt, in noch weitaus größerem Maße.

Figuren sind als mediale Formen zugleich immer auch Träger kultureller Bedeutungen, ja zumeist ganzer Bedeutungscluster, so dass man in kulturellen Interaktionen kaum jemals ernstlich ohne sie auskommen wird. Hinzu kommt ihre strukturelle Sichtbarkeit als Handlungsträger, die sich quasi in ihrer medialen Omnipräsenz nur verlängert. Figurenkonzepte weisen damit so etwas wie historische und kulturelle Signifikanz auf und nicht nur das: Ihre jeweils mediengebundenen Erscheinungsformen demonstrieren zugleich so etwas wie mediale Signifikanz. Figuren sind daher gleichzeitig ein exzellentes Objekt, um jene Bewegungen und Dynamiken zwischen den Medien, die mit der zunehmenden Komplexität von Mediensystemen immer mehr an Relevanz gewinnen, zu analysieren.

Die Sichtbar- und Bedeutsamkeit von Figuren und ihre vielfach⁴ anthropomorphe Gestalt versorgen Figuren, sobald sie Menschen oder menschähnliche Wesen repräsentieren, mit einem Überschuss an Natürlichkeit. Dieser sorgt zunächst einmal dafür, dass die Allgegenwart von Figuren nicht als besonders befremdlich empfunden wird: Menschen halten sich und ihre Repräsentationen nun einmal für das Natürlichste der Welt. Ihre narrative und mediale Funktionalität rückt dabei aus dem Blick. Denn qua ihrer Funktionalität dienen Figuren zuallererst als Handlungsträger und sie sind daher für jede noch so einfache Handlungsrepräsentation erforderlich. Aber allein schon der Verweis auf die Figur-Grund-Relation der Gestaltpsychologie, an der an sich nichts Handelndes dran ist, verdeutlicht, dass offenbar die Funktionalität der Handlung allein nicht genügt, den Status von Figuren hinreichend zu bestimmen. So ist an der Figur als Gestalt nicht zwangsläufig auch etwas Menschliches oder Anthropomorphes, vielmehr reicht für diesen Bezug das aus, was sie mit den Figuren der Geometrie gemein hat, dass es nämlich um begrenzte Flächen oder Formen geht. Nun sind zweifellos auch Subjekte und menschliche

⁴ Dass dieses keineswegs immer der Fall sein muss, wird an Spielfiguren deutlich, die Spielstände markieren und dieses in sehr unterschiedlicher Gestalt tun können.

Wesen begrenzt, nur genügt wiederum das allein weder für die Figur als Handlungsträger noch für die Bestimmung von Figur als Gestalt oder geometrische Erscheinung und eine Verpflichtung auf anthropomorphe Zusammenhänge wäre in jedem Fall eher störend. Dennoch ist die Entität der Figur in jedem Fall bedeutsam, bildet sie doch zumindest eine der Voraussetzungen ihrer Migration durch das Mediensystem, denn der Transfer von Modellen und Konzepten ist zumindest an deren Einheit gebunden. Es handelt sich mithin bei dieser relativ unschuldig daher kommenden medialen Form der Figur um ein komplexes System der Übertragung von Bedeutung und Ordnung innerhalb des Medien- und Kunstsystems, die auf durchaus eigene Weise dem System eine im Nachhinein als natürlich erscheinende Stabilität verleiht. Dass die Komplexität dieser Ordnung nur durch eine multiperspektivische Näherung überhaupt zu erfassen ist, dem wird versucht, durch die unterschiedlichen medialen Perspektiven, die dieser Band vereinigt und in einen systematischen Zusammenhang integriert, Rechnung zu tragen.

Petra Maria Meyer schlägt auf dem wohl ältesten und zugleich prominentesten medialen Feld der Figur, dem Theater, den Bogen von der Gestalt zur Figuration und Transfiguration. Die Figur betritt die kulturelle Bühne in Gestalt einer Art prästabilisierter Einheit, nämlich der von »Rolle und leiblicher Erscheinung des Schauspielers« (53), die zu einem heimlichen regulativen Prinzip von dem werden sollte, was auch gegenwärtig immer noch unter Medienfigur verstanden wird. So hat dieses Verhältnis von dem Körper des Schauspielers und der Handlungsrolle zweifellos eine prägende Kraft entwickelt. Zugleich weist die Figur im Theater eine ungeheure Bandbreite an Formen auf, die bis zu den Transfigurationen des »Klang-, Bilder- und Bewegungstheater[s]« (54) reicht. Das lässt allein schon auf dem Feld des Theaters deutlich werden, dass es sich beim Konzept der Figur, selbst wenn man sie nur in einem einzelnen Medium reflektiert, immer schon um ein dynamisches Konzept handelt.

Ausgehend von einem Modell des Natürlichen und Ganzheitlichen der Figur im Theater des 18. Jahrhunderts, also orientiert an der Repräsentation der Idee des bürgerlichen Subjekts, zeichnet Meyer die quasi analog zum Schicksal dieses Subjektmodells verlaufende Dynamik des Figurenkonzepts im Theater nach. Diese reicht bis zum »Trauma des zerstückelten Körpers« (58), das dafür sorgt, dass die Figur in einen Prozess der permanenten Transfiguration eingeschrieben bleibt. Petra Maria Meyer zeigt, dass die Fragmentierung und

Partialisierung des Körpers eine für das Theater ungleich radikalere Erfahrung darstellt, als sie es vielleicht für andere Medien wie den Film ist, dem die Zerstückelung quasi als technisches Prinzip, nämlich als Montage, inhäriert. Dieser Prozess der Auflösung der Figur reicht bis zur Reduktion auf jene reinen »Sprachflächen« (66), die eine Abkehr vom Repräsentationsmodell der Figur insgesamt nahelegen scheinen. Meyer zeigt zugleich aber auch, dass der Prozess des Wandels der Figurenkonzeptionen des Theaters kein Verdrängungsprozess ist. Vielmehr ist von einer Koexistenz der verschiedenen historisch aggregierten Modelle von Figur auszugehen.

Die Figurenkonzepte im Tanz fügen der Rollenfigur des Theaters noch die Betonung der Raumgestalt des Körpers des Tänzers und vor allem die Bewegungsfigur hinzu. Mit der Bewegungsfigur kommt gegenüber dem Figurenmodell des Theaters strukturell noch ein weiteres Moment ins Spiel: die geometrische Figur. Durch die geometrische Figur findet, wie Christiane Berger zeigt, eine Übertragung von Rationalitätsidealen auf den Tanz statt. Die Trias von Raumfigur des Körpers, Schrittfolge und dramaturgischer Figur bestimmt damit die Figurenkonzeption des Tanzes. Dabei sind die Raum- und die Bewegungsfiguren des Tanzes von einer besonderen Flüchtigkeit gekennzeichnet, so dass die Wahrnehmung der Figur eine spezifische Rezeptionsleistung erforderlich macht. Die »Figur segmentiert das Bewegungskontinuum« (73) und führt somit zu einer eigenen Strukturbildung, die im Theater vom Konzept der Natürlichkeit und Ganzheit geleistet wurde.

Die Bewegungsfiguren strukturieren nicht nur Bewegungskontinua, sie lassen sich vor allem als einzelne Figuren allererst im Nachhinein oder in der Wiederholung identifizieren. Figuren bilden typische Repertoires aus und stellen damit eine Grundlage für die Unterscheidung von Tänzen dar. Dabei sorgt der Übergang vom Formenkanon zur Improvisation für eine sukzessive Auflösung wiederholbarer und damit identifizierbarer Formen. So werden im Tanztheater von Berger ähnliche Auflösungsprozesse einer »statische[n] Konzeption von Körper- und Bewegungsfiguren« »durch prozessbetonte Modelle« (74) beobachtet, wie sie mit dem Konzept der Transfiguration von Meyer im Theater aufgezeigt werden.

Die Strukturen und die Strukturierungsleistungen der literarischen Figur differenzieren vor allem das, was in Theater und Tanz als dramaturgische Figur erscheint. Beim Übergang vom Theater zum Tanz und zur Literatur wird ein Prozess deutlich, den man als eine partielle

Formkopplung bezeichnen kann. Solche partiellen Formkopplungen herrschen zwischen unterschiedlichen Medien und lassen das Konzept der Figur in seinem intermedialen Transfer so fluide erscheinen. Während die Rollenfigur des Theaters durch die Bewegungsfigur des Tanzes in die Geometrie transgrediert und solcherart angereichert wird, sind die Figurenkonzepte der Rollen- oder Handlungsfigur Grundlage der literarischen Figurenkonzeption. So lassen sich die wesentlichen Filiationen der medialen Form Figur einerseits auf die Gestalt, also auf das Raumkonzept und seine Geometrie, andererseits auf die Repräsentation eines Handlungsträgers, also das Subjektmodell, zurückführen.

Nicolas Pethes betont, dass die Medialität des Figurenkonzepts erst ex post also nach der stürmischen medientechnischen Entwicklung um 1900 und ihrer Vervielfältigung medialer Angebote erkannt werden konnte. Dass die Literaturgeschichte so sehr mit einem personalen Figurenkonzept verbunden ist, hängt mit ihrer Abhängigkeit von Akteuren zusammen. Diese Abhängigkeit geht jedoch über den normativ konstituierten Bereich von Literatur als Teil des Kunstsystems hinaus und betrifft generell alle Texte, sofern diese »Handlungen, Gedanken und Aussagen (und nicht lediglich Sachinformationen oder philosophische Reflexionen) zum Gegenstand haben« (88). Figuren sind also eine narrative Form: »Figuren werden erzeugt, indem innerhalb eines Erzähltextes Handlungen Personen zugerechnet werden« (89).

Zugleich verweist Pethes auf den der Zuschreibung von Handlungsträgerschaft inhärierenden mimetischen Aspekt und damit auf Analogien zu »textexterne[n] Welten« (90). Da Erzählungen dominant von Figuren handeln, die zumeist einer dichotomischen Anordnung unterliegen, und da die Figur narrativ als eine eher statische Instanz konzipiert ist, ist es nach Pethes kaum verwunderlich, dass gerade im Bereich der Figurenkonstruktion Standardisierungen beobachtet werden können. Zugleich wird der Wandel in den Formbildungen, Standardisierungen und Perspektivierungen, dem Figuren historisch ausgesetzt sind, nachgezeichnet. Die Figur erweist sich damit zugleich als eine historische Form, die allein mittels der Veränderungen dieser ihrer medialen Form »geschichtliche Zeugenschaft«⁵ erlangt.

⁵ Benjamins an die Aura und Echtheit des Kunstwerks gekoppelte Kategorie wird durch die Form der Figur quasi in einen generalisierten Modus überführt (vgl. Benjamin 1973, 13).

Auch wenn die mediale Form der Figur nicht nur in der Literatur, sondern auch in der Lyrik stets eine historische Dimension aufweist, so heißt das noch längst nicht, dass zwischen erzählender Literatur und Lyrik in Bezug auf die Figurenkonzeption nicht formästhetische Differenzen existierten. So rekonstruiert Iris Hermann das Konzept der Figur in der Lyrik als einen »Ort des Sprechens« (129), was diesem ja auch in der erzählenden Literatur vorkommenden Figurenmodell ein besonderes Gewicht verleiht. Das lyrische Ich als das Subjekt des Sprechens macht dabei zugleich die historischen Transformationen, die das Subjekt als sozialer Konstruktion erfährt, mehr oder minder mit. So ist das lyrische Ich der Barocklyrik kein individuelles, sondern ein repräsentatives. Das Ich markiert also vornehmlich eine Perspektive⁶ des Sprechens. Zugleich zeigt Hermann, dass sich die Figurenmodelle der Lyrik von der anthropomorphen Konstruktion zum »funktionalen Bauelement« (115) von Texten entwickeln. Mit der medialen Form der Figur wird so in lyrische Texte eine Deixis implementiert, die die Rezeption steuert.

Hermann verweist darüber hinaus darauf, dass es sich bei den Figurenkonstruktionen der Lyrik nicht um ein ganzes oder vollständiges, sondern um ein »dissoziatives Ich« (118) handelt, was die Reduktion des Ichs auf einen perspektivischen Ort des Sprechens noch verstärkt. Dass die Figurenkonzeptionen der Lyrik sich keineswegs auf das lyrische Ich beschränken, zeigt Hermann an den verschiedenen Modi der Figurenausbildung auf, die immerhin von den Konstruktionen eines Wir oder Du über göttliche Figuren bis hin zum Ding und Tier reichen. Allerdings wird zugleich deutlich, dass die Lesbarkeit der Figur, d.h. ihre Interpretierbarkeit, gerade durch die Offenheit dieser Figurenkonstruktion in der Lyrik als einer textuellen Perspektive überhaupt erst ermöglicht wird.

Neben die textuelle Konstruktion der Figur in der Lyrik tritt in der Popmusik die Repräsentation des Sprechens mittels einer sprechenden Person. Dabei ist dieses duale Figurenkonzept von textueller und präsentierender Figur nach Christoph Jacke in einen Bedingungszusammenhang von medialen, medientechnischen, institutionellen und formästhetischen Voraussetzungen eingebunden. Die Figuren der Popmusik sind darüber hinaus in einen Medienverbund integriert. Es handelt sich insofern immer schon um systematisch transmedial an-

⁶ Dabei unterliegt das Konzept der Perspektive ähnlichen formästhetischen Bedingungen wie die mediale Form der Figur. Von daher werden im lyrischen Ich quasi zwei Formen eingeführt. Zur medialen Form der Perspektive vgl. Leschke 2010, 44ff.

gelegte Figurenkonzepte. Zwar kann die Engführung von Text- und Präsentationsfigur zu einer Verdichtung der Figur und damit zu einer Reduktion ihrer Offenheit führen, sie scheint jedoch zugleich die Bedingung ihrer medienübergreifenden Anlage darzustellen. Die Verdichtung des Figurenmodells durch die Abbildung zweier Konstrukte aufeinander geht insofern einher mit seiner medialen Öffnung. Zugleich führt die Engführung und transmediale Repräsentation des Figurenkonzepts zu einer Erosion der Differenz von Fiktion und Dokumentation, die sich in einer Intensivierung des mimetischen Aspekts und zugleich in solch ambivalenten Konstrukten wie dem des Images ausdrückt.

Wenn in der Popmusik von einer tendenziellen Erosion der Differenz von Figur und Person auszugehen ist, so ist für die Presse ein ähnlicher Prozess anzunehmen, der jedoch in der exakt umgekehrten Bewegungsrichtung verläuft: Die Person wird zunehmend mit figuralen Attributen versehen und damit selbst immer mehr zur Figur. Christian Imminger zeigt zunächst einmal auf, dass das figurative Repertoire in diesem Feld grundsätzlich weiter gedacht werden muss, da allein schon die historisch evolvierten Formen der Darstellung in der Presse – vom Layout bis hin zur Logik der Textsorten und zum Text-Bild-Verhältnis – selbst auch figurative Aspekte aufweisen. Neben diesen rein formästhetischen Darstellungsfiguren der Presse hat diese jedoch von Beginn an zugleich auch Figurenrepertoires, die sich wie in der Literatur vornehmlich an Handlungsrollen ausrichten.

Diese handlungsrelevanten Figurenmodelle verfügen jedoch in der Presse über eine besondere Funktion: Die in der Bandbreite von Protagonisten und Antagonisten angesiedelten Figurenrepertoires übernehmen nämlich immer auch eine politische Orientierungsfunktion. Das jedoch macht darauf aufmerksam, dass sich der Modus der normativen Kodierung des Figurenmodells im Transfer ändern kann: Die prinzipiell dualistische, normativ jedoch indifferente Strukturierung des Figurenrepertoires in narrativen Umgebungen wird im Medium der Presse auf eine politische Kodierung verkürzt. Neben diesem politisch aufgeladenen Repertoire von Handlungsträgern beobachtet Imminger eine immer größere Bedeutung von Autorenfiguren in den Presstexten. Dies muss nicht zwangsläufig mit einer Personalisierung einhergehen, sondern kann durchaus auch anonymisiert mittels einer spezifischen Figurenfunktion der Presse, nämlich der Zeugen-schaft, bewerkstelligt werden. Zugleich wird anhand dieser dokumentarischen Figurenfunktion deutlich, dass die Presse sich nicht nur

bei literarischen Modellen bedient, sondern auch eigene Figurenmodelle generiert hat.

Während die Figur in der Lyrik dem Sprechen eine Perspektive gibt, wird sie in der bildenden Kunst vom zentralperspektivischen Bildraum in und unter eine Perspektive gestellt. Norbert Schmitz analysiert dabei den Wandel, den die Figurenmodelle in der Kunstgeschichte von dem Entstehen der Zentralperspektive in der Frührenaissance bis zu deren Aufgabe in der Moderne erfahren haben. Schmitz macht darauf aufmerksam, dass sowohl die individualisierende Figurendarstellung als auch die Zentralperspektive an die Entstehung des Subjekts als soziale Kategorie gebunden war. Dabei verweist Schmitz darauf, dass der Prozess der Figuration durchaus als ambivalent einzuschätzen ist: Denn es handelt sich keineswegs ausschließlich um eine Emanzipation des Subjekts, sondern genauso gut um dessen Unterwerfung unter einen als universal gedachten Systemraum.

Diese Strukturen der Figurendarstellung zerbrechen wiederum in der Malerei der Moderne und auch hier geht Schmitz von einer Synchronie von sozialem und ästhetischem Prozess aus. Die Analogie für den zentralperspektivischen Bildraum sieht Schmitz in den Ordnungsprinzipien des Classical Style, mit dem für den Film eine eigene Natürlichkeit der Figurendarstellung entwickelt worden ist. Dabei geht er davon aus, dass die Modi der Figurenverwendung eine Achse zwischen der sozialen Funktion des Subjekts und dem medialen Wandel bilden. Zugleich wendet Schmitz sich gegen die Verabsolutierung eines »eindimensionalen Entwicklungsmodells« (203) der Figurendarstellung, das eine sukzessive Aufgabe der Figurendarstellung in der Kunst unterstelle, und nimmt demgegenüber vielmehr eine Kopräsenz der unterschiedlichen Modi der Figurendarstellung an. So weist er auf die in dieser Koexistenz sich ausdrückende »andauernde gesellschaftliche Funktionalität« (207) der Figurendarstellung hin, die eben auch für die Formen der Hochkunst über Bedeutung verfüge, ja letztlich für sie sogar eine Herausforderung darstelle.

Für Jörn Glasenapp beschränken sich die Präsenz von Figuren in der Fotografie und damit die Bedeutung der Kategorie wesentlich auf die inszenierte Fotografie. Die Idee der Figur ist dem Gefundenen des fotografischen Objekts ebenso fremd wie die Narrativierung, an die er die mediale Form der Figur gebunden sieht. Allerdings wird das Moment der Figur quasi ex post ins Dispositiv der Fotografie integriert. Glasenapp verweist unter Rekurs auf Berger darauf, dass im Prozess der Interpretation von Fotografien eine implizite, Sinn kon-

stituierende Narrativierung des fotografischen Bildes erfolge, die zugleich den Status des Objekts betreffe: Das fotografische Bild wird in konstruierte und Sinn ermöglichende Geschichten integriert.

Damit erlangen abgebildete Personen zumindest potentiell einen Figurenstatus. Die Figur ist also in diesem Kontext das Produkt einer rezeptiven Haltung und beruht auf deren impliziter Intermedialität, also der Anwendung des narrativen Paradigmas auf die Fotografie. Zugleich macht Glaserapp auf den der Fotografie typischen Modus der Präsentation von Figuren aufmerksam, nämlich den des Zeigens, der dem Modus des Sagens, wie er in narrativen Kontexten vorherrscht, entgegengesetzt ist. Die stumme Fotografie kann Figuren eben nur zeigen, Narration bleibt – wenigstens zumeist – auf eine rezeptive Supplementierung angewiesen. Die Beschränkung der Fotografie auf den Modus des Zeigens ist zugleich, wie Glaserapp zeigt, der Grund ihrer systematischen Offenheit.

Dass es sich im Comic um Figuren im emphatischen Sinne handelt, die Figur und Marke zu einer Einheit synthetisieren, führt Jens Meinrenken aus. Der Comic hat in diesem Sinne „originäre Figuren“ (242) entwickelt, die durch ihre Kraft die Narration weitgehend zu determinieren scheinen. Umgekehrt konterkarieren die künstlerische Weiterverarbeitung von Figurenmodellen des Comic sowie ihre Rezeption als „Schöpfung von Figuren des Kollektivtraums“ (Benjamin I, 2, 462) jedoch gleichzeitig, so Meinrenken, ihre vorrangige Auffassung „als stereotype und eindimensionale Verkörperungen einer massenmedialen Populärkultur“ (230). Die Bedeutung der Figur wird nicht zuletzt dann unübersehbar, wenn Autoren mit Figuren den Panelrahmen zu transzendieren trachten und damit implizit die formästhetischen Konventionen des Genres thematisieren und zugleich formale Bezüge zum Theater deutlich werden lassen. Nicht zuletzt das dynamische Potential, das die Figur im Medium Comic gewinnt, lässt ein Spiel von Figur und Gestalt und damit ein implizites Reflexiv-Werden des Figurenkonzepts möglich werden. Mit dem Verweis auf die enormen Transformationsmöglichkeiten dieser Art zeichnerischen Morphings, die anderen traditionellen Medien zumindest in dieser Deutlichkeit eher abgeht, lässt Meinrenken die enorme Bandbreite der Figurenkonzepte des Comics deutlich werden.

Dass der Film deutlich weniger Probleme mit den Narrationen hat als die Fotografie und daher wie der Comic eine entschieden größere Affinität zur Figur aufweist, ist evident. Dabei sind mit dem Übergang zum Bewegtbild durchaus bedeutende Veränderungen im

Figurenkonzept ermöglicht worden. So tritt nach Henriette Heidbrink die Figur im Film vor allem als eine wahrnehmbare »dynamische Körperlichkeit« (251) auf den Plan. Zugleich eröffnet die Großaufnahme, also die Fragmentierung des Körpers, den Raum für eine Emotionalisierung der Figur. In der Filmfigur interferieren daher sehr unterschiedliche Figurenkonzepte: nämlich einerseits die begrenzte Fläche – als Körperlichkeit bzw. als emotionalisiertes Körperfragment – und andererseits ein narrativ codiertes Figurenmodell. Dieses Überlagern verschiedener Figurenmodelle in der Filmfigur lässt diese gleichzeitig strukturell so reichhaltig erscheinen. Aus dieser Konstellation resultiert auch der paradigmatische Status, der der Filmfigur generell für Figurenmodelle zukommt.

Zugleich sorgt der Reichtum an Formen der Figur im Film für jene Vielgestalt theoretischer Modelle der Figur, die Heidbrink als Effekte unterschiedlicher Beobachtungsalternativen rekonstruiert. Ähnlich offen wird auch mit der unterschiedlichen Schärfentiefe, die Figuren in filmischen Kontexten gestattet wird, umgegangen, indem die Ausdifferenziertheit der Merkmalsbestimmungen funktional analysiert wird. Figurentypen, also Figurenmodelle mit einer gering ausgeprägten individuellen Merkmalsausstattung, weisen so etwa eine vergleichsweise hohe intermediale Mobilität und Mobilisierbarkeit auf. Insofern sind Figurenmodelle immer aus ihren funktionalen Bedingungsbeziehungen heraus zu rekonstruieren und keineswegs absolut zu setzen. Wenn reflexive Bezugnahmen auf solche Figurentypen in filmischen Narrationen zu beobachten sind, wie es spätestens seit dem postmodernen Film nicht selten der Fall ist, dann erweist sich eben dieses Reflexiv-werden standardisierter Figurentypen als Re-Individualisierung dieser hochgradig konventionalisierten Figurentypen.

Bei den Figurenkonzepten des Fernsehens kann im Gegensatz zum Mangel der Fotografie eher von einem Überschuss an figurativen Konstruktionen und Darstellungsformen ausgegangen werden, der noch über die Vielzahl der Figurenmodelle des Films hinausgeht. In diesem Reichtum an figurativem Potential und auch in den Formen, die dabei entwickelt werden, ähnelt das Fernsehen dem figurativen Repertoire der Popmusik. Gerd Hallenberger zeigt, dass die Fernsehfigur die drei Aspekte der Figur, nämlich professionelle Rollenfigur, medial konstruierte Rolle und private Person, quasi zu einer Gesamtfigur vereinigt und dass das Fernsehen das einzige Medium ist, das aufgrund der Vielzahl der ihm als Medium zur Verfügung stehenden

Formate und Formen dazu in der Lage ist, alle drei Aspekte der Gesamtfigur medial zu inszenieren.

Hallenberger macht damit auf den konstitutiven Zusammenhang von den Darstellungsformen, die einem Medium gegeben sind, und den Repräsentationsmöglichkeiten von Figurenkonzepten aufmerksam. Jede Programmform und – innerhalb jeder Programmform – jedes Genre generieren eigene Rollen und damit eben auch mehr oder minder spezifische Figurenkonzepte. Das Fernsehen integriert insofern eine Reihe von Figurenmodellen und wird damit zu einer Art Metamedium der Figur. Die Fernsehfigur ist Hallenberger zufolge das Ergebnis eines formästhetischen Kumulationsprozesses, der in eine medienübergreifende »Gesamtfigur« (282) mündet. Figurenkonzepte weisen – und hier findet sich ein durchaus der Fotografie vergleichbarer Befund – eine wichtige Funktion bei den »Strategien der Sinnproduktion« (291) auf.

Da zugleich in einzelnen Formaten des Fernsehens – wie etwa in Casting-Shows – der Herstellungsprozess von Figuren zum Gegenstand der Beobachtung wird, verfügt das Fernsehen nicht nur über eine intermediale Integration von Figurenkonzepten, sondern eben auch über Formen, die sich mehr oder minder reflexiv mit deren Produktions- und Rezeptionsprozess auseinandersetzen. Hallenberger verweist zudem darauf, dass die vom Fernsehen hervorgebrachten bzw. integrierten Figurenmodelle in die sozialen Reproduktionsprozesse diffundieren. So stehen Figurenmodelle und soziale Realität in einem konstitutiven Wechselverhältnis, worauf ja bereits die Verweise auf das Subjekt als Referenzrahmen der Figurenentwicklung in der bildenden Kunst hindeuten.

In der Werbung wird die Transferleistung medialer Formen genutzt, um eine Verbindung von Ware und Figur zu generieren. Damit gerät jener Warencharakter als mögliche Funktion der Figur in den Blick, die den Figuren im Mediensystem im Prinzip immer schon zukommt. Jens Eder analysiert die Engführung von Marken-Icon und Figur und entwickelt aus diesem Bezug das Figurenkonzept der Werbung. Gerade Werbefiguren sind grundsätzlich immer schon intermedial angelegt. Sie nutzen also das strukturelle Transferpotential medialer Formen, um so etwas wie eine standardisierte intermediale Identität zu erzeugen. Diese Figurenkonstruktionen sind häufig »in Verfahren der Symbolisierung von Produkt- oder Markeneigenschaften eingebunden« (305).

Als mit funktionalen Interessen verbundene Figurenkonzepte, die sich einem ausschließlich pragmatisch orientierten und damit strategischen Konstruktionsprozess verdanken, lassen Werbefiguren die Funktionalitäten und Modalitäten von Prinzipien der Figurenkonstruktion hervortreten. Eder unterscheidet anhand von Werbefiguren unterschiedliche Strategien der Figurenkonstruktion, die letztlich auch den anderen Figurenkonstruktionen zugrunde liegen, die sich allerdings aufgrund der nicht hinreichend definierten pragmatischen Kontexte, sonst nur selten ermitteln lassen. Nicht zuletzt die »Ästhetik der Prägnanz« (315), die für die Werbefiguren gilt, führt zu einem Offenlegen des strategischen Grundes der medialen Form der Figur. Während der strategische Impuls die Konstruktion von Werbefiguren beherrscht, sieht ihr Funktionsmechanismus vor, dass die Rezeption von eben dieser Konstruktion absieht und in den konventionellen Rezeptionsmodus von Figuren verfällt.

Lisa Gotto rekonstruiert die Figurenmodelle des Videoclips als Reflexion der Formen des Fernsehens. Die Figuren des Videoclips sind in diesem Sinne genauestens auf die Performativität des Fernsehens hin kalkuliert. Der Videoclip verdichtet damit die Formmerkmale des Fernsehens: So nimmt er die Motive des Zappings, der Wiederholung, die als Voraussetzung des Popstars anzusehen ist, und der Ökonomisierung auf. Zugleich lässt sich der strukturelle Bezug zum Werbefilm kaum verleugnen. Die strukturelle Intermedialität macht quasi den formästhetischen Kern der Figurenmodelle des Videoclips aus. Dabei setzt das Repertoire der hier beobachtbaren Figurenmodelle auf den analysierten filmischen und fernsehauffinen Modi auf, ja der Videoclip vollzieht auch die beschriebenen Fragmentierungs- und Auflösungsprozesse nach, die bis zur Reduktion auf die bloße Stimme reichen und damit die lyrische Reduktion auf einen Ort des Sprechens quasi reformulieren.

Die hybride Struktur von Figurenmodellen, wie sie etwa im Tanz zwischen Raumfigur und Handlungsrolle herrscht, kennzeichnet, wie Jürgen Sorg zeigt, ebenfalls die Figurenmodelle des Computerspiels. Zu den narrativen Funktionen der Figur, wie sie sich in der Literatur und im Film entwickelt haben, tritt im Computerspiel noch die ludische hinzu. Den Figuren des Computerspiels werden damit gleichzeitig unterschiedliche Handlungsoptionen zugewiesen, sie übernehmen sowohl narrative als auch ludische Funktionen. Die Figurenkonzepte des Computerspiels greifen dabei in ihren Erscheinungsformen einerseits auf konventionelle Spielfiguren, wie sie sich etwa in Brettspiele-

len entwickelt haben, und andererseits auf die Figurenkonventionen von literarischen und filmischen Narrationen zurück. Dabei bildet die ludische Funktion der Figur zugleich die Grundlage einer nicht unwesentlichen Differenz im Figurenrepertoire des Computerspiels: Sie macht nämlich Spieler-Figuren von Nicht-Spieler-Figuren unterscheidbar.

Zugleich stellen die Figuren des Computerspiels die zentralen Bezugspunkte des Spielers und damit die Grundlage der ludischen Beziehungskonstellation zwischen Spieler und Spiel dar. Die Steuerbarkeit der Figur wird damit zum herausragenden Merkmal der Spielfigur im Computerspiel, die zugleich eine prinzipielle Erweiterung medialer Figurenkonzepte darstellt. Zwar greift dieses Konzept auf die lange kulturelle Tradition der Spielfiguren zurück, ihre mediale Integration wurde jedoch wesentlich erst durch das Figurenmodell des Computerspiels geleistet. Die Figuren bilden aufgrund ihrer Steuerbarkeit also eine Art Interface für das Spielgeschehen.

Die prinzipielle Hybridität der Computerspielfigur bestimmt auch die Referenzen der Figurenmodelle und Erscheinungsformen: Von den für Simulationen üblichen extramedialen Referenzen – etwa bei Wettkampfspielen – bis zu dominant inter- und intramedialen Referenzen kann sich das Figurenrepertoire des Computerspiels an nahezu allen Figurenmodellen bedienen. Dabei unterscheiden sich die Modi der Subjektadressierung jedoch weitgehend von denen der Figurenmodelle anderer Medien. Zugleich hat das Computerspiel, wie Sorg zeigt, aus seiner hybriden Struktur heraus durchaus auch eigene Figurenmodelle generiert: So lässt sich etwa der Regelapparat von Spielen narrativieren, was sich in einem eigenen Figurenmodell niederschlägt.

Jochen Venus weist darauf hin, dass die Wahrnehmung von Figuren sich nicht zuletzt wesentlich den interpretativen Bemühungen der Rezipienten verdankt. Figuren sind in diesem Sinne semiotische Konstrukte, sie sind, »operative Sein-Sollens-Fehlschlüsse, modallogische Grenzüberschreitungen von dem, was ist, zu dem, was es sein soll« (387). Figuren beruhen daher grundlegend auf dem Prinzip der Grenzüberschreitung, sie *sind* nicht nur, sondern sie *werden gemacht*. Einem solchen Konstruktions- oder Projektionsprozess verdankt sich auch die so unentwegt zu beobachtende Tendenz zur Anthropomorphisierung von Figuren. Figuren wahrzunehmen heißt, »stilisierte Darstellungen« »als artifizielle Präsenz einer Figurenintention« (393) zu deuten. Venus macht deutlich, dass man nicht von »einem ge-

schlossenen Formenset« der Erscheinungsformen von Figur ausgehen könne, sondern nur von einer »ungeordneten offenen Menge gattungsspezifischer Formevidenzen« (395). Diese Formevidenzen leitet er aus der Peirceschen Entfaltung der Dimensionen des Zeichens ab. Venus rekonstruiert damit ein Gerüst von Paradigmen, an denen »sich die Beschreibung von Figurenformen zu orientieren hätte« (403). Zugleich verdeutlicht Jochen Venus die enorme medienwissenschaftliche Bedeutung der Kategorie der Figur, behaupten doch gerade Medienästhetik und Medienkultur mit der »Darstellung von Subjektivität und Handlungsträgerschaft« (403) und damit mit der Figurendarstellung wenigstens eine relative Eigenständigkeit gegenüber der ökonomischen und sozialen Konditionierung des Mediensystems.

Das, als was sich vor diesem Hintergrund die unterschiedlichen Figurenmodelle der verschiedenen Medien in dem gegenwärtigen komplexen Mediensystem herausstellen, ist trotz ihrer grundsätzlichen Konstruiertheit weder ein ganzheitliches System, noch eine hierarchische Struktur oder lineare Entwicklung oder sonst eine transparente Dynamik. Vielmehr hat man es mit einem komplexen Netz von interferierenden Bezügen, Migrationsbewegungen, Intentionen und Unterscheidungen zu tun, die nicht zuletzt aufgrund der vergleichsweise elastischen Beziehungen einen weitgehend unproblematischen Funktionsprozess sowohl auf der Ebene der Produktion wie der der Rezeption gestatten. Viele der Bezüge zwischen den diversen Figurenkonzepten der unterschiedlichen Medien sind dabei von Analogiekonstruktionen (Leschke 2010, 119ff, 174, 203) getrieben, die den Figurenmodellen ihre anthropomorphen Konstruktionen nahelegen und sie mir jener Natürlichkeit ausstatten. Und gerade diese scheinbare Natürlichkeit der Medienfigur ist es auch, die sie so nachhaltig vor einer Rekonstruktion abgeschirmt hat. Was man also letztlich in den unterschiedlichen Erscheinungsformen der Figur im Mediensystem findet, ist kein System, sondern vielmehr eine Topographie der Medienfigur, die es gilt – und das ist das Ziel der Autorinnen und Autoren dieses Bandes – differenziert zu beschreiben.

Literatur

- Benjamin, Walter (1973): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. 11. Aufl., 68.-73. Tsd. Frankfurt a.M.
- Leschke, Rainer (2010): Medien und Formen: Eine Morphologie der Medien. Konstanz.

I. Morphologie der Figur

Rainer Leschke

Die Figur als mediale Form

Überlegungen zur Funktion der Figur in den Medien

Wenn Figuren einerseits in praktisch allen Medien vorkommen und damit geradezu eine Universalie des Mediensystems sind und sie auf der anderen Seite in den verschiedenen Medien sehr unterschiedliche Erscheinungsformen annehmen, dann hat man es bei der Figur mit einer Kategorie zu tun, die mit ihrer Kombination von Varianz und Kontinuität eine enorme Integrationskraft im Mediensystem entwickelt hat. Den Mechanismen, die diese erstaunlich elastische Dialektik von Varianz und Kontrolle eines Konzepts ermöglichen, soll im Folgenden nachgegangen werden.

Es geht dabei um die kategoriale Logik des Konzepts, die gerade angesichts der aktuellen Dynamiken des Mediensystems, also angesichts des Verlusts der Identität der Einzelmedien in ihrer universalen Vernetzung, der zahllosen Hybridformen und der Auflösung der Grenzen von Produktion und Konsumtion sowie der von Fiktion und Dokumentation eine so enorm gesteigerte Bedeutung erlangt hat. Die Dynamik und Flexibilität des Konzepts der Figur hat daher eine für das aktuelle Mediensystem geradezu paradigmatische Qualität gewonnen. Zugleich handelt es sich um ein Konzept, das quasi historisch mit dem Mediensystem mitgewachsen ist und auf den unterschiedlichen historischen Stufen unterschiedliche Modellierungen erfahren hat.

Die Morphologie der medialen Form der Figur gewinnt daher nicht zuletzt auch einen paradigmatischen Status für die Beschreibung des Mediensystems selbst. Der Formwandel und seine charakteristischen Dynamiken und Entwicklungen, die das Konzept der Figur in seinen Repräsentationen in den unterschiedlichen Medien durchgemacht hat, haben mittlerweile nahezu alle anderen Elemente des Mediensystems gleichermaßen erfasst: Formate, Narrationen, Stoffe, Motive, Darstellungsformen und Ästhetiken sind enorm dynamische Austausch-

beziehungen im Mediensystem eingegangen. All diese Elemente des Mediensystems bewegen sich nahezu unbegrenzt in diesem System und operieren dabei mit einem Formwandel, der die Form der Figur quasi immer schon kennzeichnete.

Figur als mediale Form stellt zunächst einmal eine Art begriffliches Re-Entry¹ dar, also die Anwendung eines Begriffes auf sich selbst. Figur wird, darauf weist bereits Dierse im historischen Wörterbuch der Philosophie hin, häufig »synonym mit ›forma‹ verwandt [...] für äußere Gestalt, Aussehen, Form, Erscheinung« (Dierse 1972, 948). Auch Auerbach bezeichnet als Figur im rhetorischen Sinne »jede Formung der Rede« (Auerbach 1938, 448) und verweist zugleich auf den Zusammenhang von Figur als allgemeiner Gestaltbegriff und *forma* (Auerbach 1938, 456). Formen der Figur wären damit nichts anderes als eben Figuren der Figur und das klingt zunächst einmal nach einem schlechten Pleonasmus. Zudem ist das Risiko solcher Wiedereinspeisungen von Kategorien in ihren eigenen Verlauf bekannt, drohen doch vor allem Zirkularität und Begründungslosigkeit.

Dennoch soll gerade dieses Re-Entry Programm sein. Denn die Formen der Figuren bieten zugleich eine enorme Chance: Sie markieren ebenso die zentrale Stelle im Konzept von Form wie in dem von Figur und sie bringen damit die formästhetischen Fragestellungen zumindest für die Medientheorie auf den Punkt. Formen der Figur beschäftigt sich also mit den Typen und Funktionen von Figur in den verschiedenen Medien historischer und gegenwärtiger Mediensysteme und die Anwendung des Begriffs auf sich selbst ist allein schon deshalb nicht heillos, weil die Selbstanwendung des Begriffs nicht auf eine Wesensbestimmung von Form und Figur aus ist, sondern Typologien und Strukturen im Mediensystem zu erfassen sucht. Die Formen der Figur bewegen sich immer schon in einer anderen Größenordnung, als es die einzelnen historischen Medienfiguren tun. Es geht nicht um Einzelfiguren, wie prominent diese auch immer sein mögen, sondern es geht um das Prinzip von Figur in den unterschiedlichen Medien.

Denn offensichtlich muss den verschiedenen Figuren im Mediensystem etwas gemeinsam sein, wäre doch ansonsten der Be-

¹ Zwar wird der Begriff des Re-Entry bei Niklas Luhmann – und in George Spencer-Browns *Laws of Form* (vgl. Spencer-Brown 1999, XXX u. 60 ff) – auf Unterscheidungen angewandt und nicht auf Begriffe, dennoch ist die ‚Figur‘ des Arguments prinzipiell dieselbe, nämlich Selbstapplikation und damit drohen Redundanz und Begründungslosigkeit.

griff der Figur kaum zu rechtfertigen. Man befindet sich also bei der Reflexion der Formen der Figur immer schon oberhalb der konkreten einzelnen Figur eines Mediums und unterhalb der Debatte um Medialität an sich, ja selbst noch unterhalb der Ebene des einzelnen Werkes. Man hat es von daher bei den Formen der Figur mit mittleren Größen² zu tun, die zwar immer schon abstrakt sind, die aber dennoch auf keine Letztgrößen zielen. Und in diesem Feld der mittleren Größen funktioniert eben vieles, was bei Letztgrößen nicht funktioniert, so auch die widerspruchsfreie Selbstanwendung. Letztgrößen lassen kategoriale Selbstanwendungen schwierig werden – und das ist dann eben auch das Problem bei Luhmann –, bei mittleren Größen hingegen handelt es sich nur um unterschiedliche Größenordnungen eines Begriffs. Und diese Größenordnungen sollen beobachtet und in ihrem Verhältnis zueinander bestimmt werden.

Im Übrigen verfügt die Auffassung von Figur als Kategorie mittlerer Größe bereits über eine gewisse Tradition, ja vielleicht handelt es sich um dasjenige, was den Begriff attraktiv werden lässt. Wenn Platon den Begriff der Figur im Menon thematisiert, dann ist Figur zunächst einmal Begriff, weil es so viele unterschiedliche davon gibt und es um die Natur dieses Vielen gehen soll. Wenn »das Gerade ebenso gut Figur sei als das Runde« (Platon 388, 14), dann stellt sich offensichtlich die Frage nach dem integrierenden Begriff. Und dieser sei im Fall der Figur offensichtlich leichter zu finden als etwa in dem der Tugend, bei deren Bestimmungsversuch die Figur ausgerechnet als didaktisches Exempel auftaucht. Dabei soll dem Begriff der Figur offensichtlich ein solcher integrierender Status zukommen: Von dem bei möglichen tugendhaften Erscheinungen gegebenen »Schwarm« (Platon 388, 11) recht diffuser Zuordnungen bleibt im vergleichsweise einfachen, da einsichtigen Fall der Figur nurmehr »die Grenze des Körpers«³ (Platon 388, 16) und damit eine vergleichsweise eindeutige Bestimmung⁴ übrig. Bei der Figur geht es also darum, einen Schwarm von Attributen auf einen ebenso einfachen wie evi-

² Die Kategorien mittlerer Größen verweisen im Übrigen bereits ansatzweise auf ein Konzept wie das der figuralen Bedeutung, das auch zwischen dem einfachen Wortsinn und abstraktem Begriff und damit in einer mittleren Ebene positioniert ist.

³ »Von jeder Figur nämlich behaupte ich: was den Körper begrenze, das sei Figur, oder kurz gefasst, Figur sei die Grenze des Körpers« (Platon 388, 16). Im Übrigen scheinen sich die verschiedenen Übersetzungen nicht so recht zwischen Figur und Gestalt entscheiden zu können. In der Schleiermacher Übersetzung figuriert die Figur stets als Gestalt.

⁴ Im Gegensatz zum Begriff der Tugend verfügt die Kategorie der Figur zudem offensichtlich auch noch über den Vorzug der Lehrbarkeit.

denen Begriff zu bringen. Figur bildet bei Platon ein Beispiel für eine ideell abgerüstete, da auf die bloße Anschauung gebrachte Kategorie. Figur als Körpergrenze scheint damit insgesamt eine recht klare Angelegenheit darzustellen, über die es sich kaum nachzudenken lohnt, hielt Platon es doch immerhin für möglich, den Begriff selbst noch einem Sklaven und damit dem historischen Repräsentanten überzeugend einfacher intellektueller Ausstattung begreiflich zu machen.

Dass die Dinge doch nicht ganz so einfach liegen, machte schon Aristoteles deutlich, wenn er von Schlussfiguren ausgeht. Figuren bezeichnen dann Formen der Argumentation.⁵ Die Figur bleibt damit nicht mehr auf die Statik der Körpergrenze beschränkt, sondern sie wird in die Zeit projiziert und unterläuft damit jene hoffnungsvolle didaktische Einfachheit. Sie entzieht sich dieser Unmittelbarkeit vor allem deshalb, weil dasjenige, was hier unter Figur verhandelt wird, nicht mehr unmittelbar der Anschauung zugänglich ist. Figur löst sich damit nicht nur von der Statik, sondern eben auch von der Evidenz und wird Struktur. Einheiten jenseits einfacher Anschauung und Zeitlosigkeit⁶ sind zweifellos komplexer als es Platon noch vorge-schwebt haben mag. Die Lösung des Begriffs der Figur von der Unmittelbarkeit ist zugleich die Voraussetzung seiner rhetorischen Funktion. Wenn Figur die Form eines Schlusses darstellen soll, dann fungiert Figur als festgelegte, wiedererkennbare, ja gegebenenfalls sogar eindeutig identifizierbare Struktur. Struktur wäre dann also dasjenige, was dem Begriff der Figur Kontur verliehe. Zugleich sind Figuren keine Zeichen, sondern bloß wahrscheinlich.

»Das Wahrscheinliche und das Zeichen sind nicht dasselbe« (Aristoteles 1995, 145).⁷

⁵ »Auch sieht man, daß alle Schlüsse in dieser Figur vollkommen sind; denn alle werden durch das zu Anfang Angenommene vollendet; endlich, daß durch diese Figur alle Probleme, d.h. alle Sätze, nach denen man fragen kann, bewiesen werden: daß etwas jedem und keinem zukommt, daß es einem zukommt und daß es einem nicht zukommt. Eine solche Schlußfigur nenne ich die erste« (Aristoteles 1995, 9).

⁶ Das Moment der Abstraktion und Zeitlosigkeit findet im Übrigen auch bei Augustin Verwendung: »Obwohl Augustin die allegorische Deutungsweise ablehnt, »so besitzt er doch eine Idealität, die das konkrete Ereignis, so vollständig es auch erhalten bleibt, als F. aus der Zeit heraus und in die Perspektive der Jederzeitlichkeit und Ewigkeit versetzt« (Dierse 1972, 949).

⁷ Allerdings gilt das auch nicht für geometrische Figuren, die nicht Zeichen, aber dennoch berechenbar und daher gerade in ihrer Form streng sind.

Figuren sind andererseits stets mehr als Zeichen: Sie bewegen sich nämlich systematisch oberhalb der Ebene von Zeichen⁸, indem sie die Strukturen von Elementen bezeichnen. Wir haben es bei Figuren also inzwischen mit einem Feld zu tun, das von Körpergrenzen bis hin zu charakteristisch dynamisierten abstrakten Strukturen reicht. Und in dem Moment, in dem wie bei Plotin⁹ auch noch der Tanz figurfähig, also als Figur begriffen wird, finden Form und Bewegung zusammen und die dynamisierte abstrakte Struktur gewinnt wieder Evidenz und Gestalt.

Damit wären bereits einige Dimensionen des Begriffs der Figur einigermaßen ausgelotet: Figuren sind in jedem Fall begrenzt und das Objekt der Begrenzung kann von Körpern bis hin zu Bewegungen und Abläufen definierter Elemente reichen. Zugleich weist der Begriff der Figur von Anfang an eine konstitutive Nähe zum Konzept der Gestalt auf, was ja bereits bei Platons Modell der Körpergrenze anklang. So wird Figur auch konkret »von Varro etymologisch gedeutet als das, was der Bildhauer (fictor) herstellt« (Dierse 1972, 948).

Damit haben sich im Wesentlichen zwei Figurenkonzepte herauskristallisiert: nämlich Figur als begrenzte Gestalt und Figur als charakteristisch begrenzte Dynamik. Beide Modelle von Figur verfügen über mediale Relevanz: Die am Tanzmodell aufgehängte charakteristische dynamische Form, wie sie bei Erzählverläufen, Spieldynamiken und Rhythmen auftaucht, wird ebenso als mediale Figur begriffen wie die diversen Gestalten der ‚dramatis personae‘, die in dramatischen, narrativen und interaktiven Kontexten erscheinen.

Offensichtlich ist zugleich, dass der Figur die Grenze wesentlich ist: Sowohl die Gestalt als auch die Dynamik sind Figur nur, soweit sie über einigermaßen überschaubare Grenzen verfügen. Die Grenze

⁸ Auch wenn der englische Begriff *figure* Zahlzeichen meint, soll, da alle sonstigen Begriffe von Figur auf Strukturen also auf einen charakteristischen Zusammenhalt von Elementen verweisen, Struktur als Kriterium von Figur benutzt werden.

⁹ »Da nun der Himmelsumschwung nichts willkürliches hat, sondern gemäß der Vernunft des Gesamtorganismus abläuft, so musste es auch einen Einklang geben des Wirkenden mit dem erleidenden, eine bestimmte Ordnung, die sie ineinander und zueinander fügt, derart, daß jeder Stellung des Himmelsumlaufes und der darunter befindlichen Himmelskörper jeweils ein bestimmter Zustand entspricht. So führen alle Dinge im Chor gleichsam einen einzigen Reigen auf. Auch in den Tänzen bei uns ist es so; [...]. Die Glieder aber des Tänzers können unmöglich in jeder einzelnen Figur im gleichen Zustand sein; sein Leib gibt dem Tanz nach und beugt sich, das eine seiner Glieder wird gestrafft, das andere gelockert, das eine strengt sich an, das andere hat entsprechend der jeweils verschiedenen Tanzfigur Ruhe« (Plotin 1962, 327).

sorgt dafür, dass es sich dann bei Figuren zwangsläufig um erkennbare Entitäten handeln muss. Insofern liegt das Konzept des Individuums, das Schelling mit der Figur in Verbindung bringt, diesen Vorstellungen auch nicht allzu fern.

„Der erste Übergang zur *Individualität* ist also *Formung* und *Gestaltung* der Materie. Im gemeinen Leben wird alles, was von sich selbst oder durch Menschenhand Figur erhalten hat, als Individuum betrachtet oder behandelt. Es ist sonach a priori abzuleiten, daß jeder *feste* Körper eine Art von *Individualität* hat, sowie, daß jeder *Übergang aus flüssigem in festen Zustand mit einer Anschießung, d.h. Bildung zu bestimmter Gestalt*, verbunden ist; denn das Wesen des *Flüssigen* besteht eben darin, daß in ihm kein Theil angetroffen werde, der vom andern durch *Figur* sich unterscheide (in der absoluten Continuität, d.h. Nichtindividualität seiner Theile), dagegen je vollkommener jener Proceß des Übergangs ist, desto entschiedener die Figur des Ganzen nicht nur, sondern auch der Theile« (Schelling 2000 [1798], 207).

Figur hat insofern etwas mit Individuen, zumindest aber mit Einheiten zu tun. Figur kombiniert Einheit und Struktur und d.h., Figuren sind in der Regel Einheiten aus zusammengesetzten Elementen. Bedenkt man noch, dass der Grenze eine besondere Aufmerksamkeit gilt, ja dass sie nicht nur gelegentlich ästhetisiert wird, dass sie zumindest aber eine gewisse Qualität, nämlich Prägnanz, aufweisen muss, dann wird die herausgehobene Bedeutung der Begrenzung für die Figur deutlich. Prägnanz und Ästhetik sind dabei nur die Bedingungen der Möglichkeit einer ganzheitlichen Wahrnehmung von Figur, auf die es offenbar ankommt. Die ganzheitliche Erfassung gilt sowohl für dynamische Figuren, wo sie an deren Durchlauf gebunden ist, wie für die ziemlich statischen Körpergrenzen. Figuren sind also nicht beliebige Strukturen, sondern solche, die mit ihren Wahrnehmungsbedingungen so rückgekoppelt sind, dass sie selbst in diffusen Umgebungen eindeutig erkennbar sind und damit zugleich als probate Komplexitätsreduktionen fungieren können.

Das ganzheitliche Erfassen einer Entität wie der Figur hat zunächst einmal eine Ordnungsfunktion. Figuren strukturieren Material, obwohl sie immer schon selbst Struktur sind. Figuren fungieren damit

einerseits als Komplexitätsreduktionen, andererseits als mögliche Referenzpunkte. Beides bestimmt die möglichen Leistungen von Figur: Immer wenn in Medien wahrnehmbare Komplexitätsreduktionen und Referenzpunkte von Nöten sind, dann sind offenbar auch Figuren zur Stelle.

Begriff und Funktion sind, und das wird nicht zuletzt beim Begriff der Figur deutlich, grundsätzlich zu trennen: So gelingt es dem Figurenbegriff offenbar, seine Ordnungsfunktion trotz seiner offensichtlichen Unschärfe auszuüben. Der Begriff der Figur nomadisiert durch äußerst unterschiedliche Bezugssysteme, die immerhin von Mathematik und Logik bis zu Narration und Computerspiel reichen. Kant brachte ihn sogar mit etwas rein Mechanischem wie einer Maschine in Verbindung, was erst unter den Konditionen digitaler Interaktivität und Programmcodes wieder einigermaßen verständlich werden könnte:

»Ein Körper (oder Körperchen), dessen bewegende Kraft von seiner Figur abhängt, heißt *Maschine*« (Kant 1997, 87).

In jedem Fall funktioniert der Begriff der Figur einerseits aufgrund seiner spezifischen Unschärfe und seines reichlich offenen Horizonts, andererseits weil er als Konzept selbst offenbar über Formqualitäten und damit über Strukturierungsleistung verfügt. Augenscheinlich ist es ausgerechnet diese formierende Unschärfe, die ihn attraktiv macht.¹⁰ Die Qualität, die der Unschärfe inhäriert und die sie gerade für mediale Kontexte so geeignet erscheinen lässt, ist die der Übertragbarkeit und der gleichzeitigen Kenntlich- und Wahrnehmbarkeit. Das offene Konzept von Figur, das einzig von den Bedingungen der Begrenzung und Struktur zusammengehalten wird, stellt an seinen Transfer in andere Umstände und somit auch in andere mediale Umgebungen keine sonderlichen Anforderungen. Kurz, Figuren sind ein Konzept, das leicht übertragbar ist, und in einem Mediensystem, das sich bemüht, sich vor allem durch die enormen Unterschiede der diversen Medien auszuzeichnen, ist gerade diese allseitige Einsetzbar- und Transferierbarkeit einer Kategorie ein nicht zu unterschätzender Vorteil. Diese leichte Übertragbarkeit hat sogar einen eigenen Rezep-

¹⁰ Das gilt nicht allein für den Begriff der Figur, sondern es betrifft noch eine ganze Reihe weiterer grundlegender medienwissenschaftlicher Begriffe wie Interaktivität, Information und Kommunikation (vgl. Kolb/Leschke/Schemer-Reinhard 2008).

tionsmodus hervorgebracht, dem es um die Rekonstruktion des Uneigentlichen der Rede zu tun ist: nämlich die Figuraldeutung, mit der Auerbach sich beschäftigt:

»Die Figuraldeutung stellt einen Zusammenhang zwischen zwei Geschehnissen oder Personen her, in dem eines von ihnen nicht nur nicht sich selbst, sondern auch das andere bedeutet, das andere hingegen das eine einschliesst oder erfüllt. Beide Pole der Figur sind zeitlich getrennt, liegen aber beide, als wirkliche Vorgänge oder Gestalten, innerhalb der Zeit; sie sind beide, wie schon mehrfach betont wurde, in dem fließenden Strom enthalten, welcher das geschichtliche Leben ist, [...]« (Auerbach 1938, 468).

Die Figuraldeutung gehört, insofern sie »ein Ding für das andere setzt, indem eines das andere darstellt und bedeutet, [...] zu den allegorischen Darstellungsformen« (Auerbach 1938, 468). Dass ein Ding im Lichte eines anderen einen anderen Sinn annehmen kann und damit vom Ding zur Figur eines Dings avanciert und die involvierten Akteure zugleich über einen historischen Status verfügen, also reale Ereignisse sind, schränkt die Bedingungen für die Figuraldeutung zwar nachhaltig ein, weist der Figur jedoch eine bestimmte Position zu die in ihrer Interpretation als mediale Form wenigstens implizit wieder auftauchen wird: die Abstraktion vom konkreten Ding und die gleichzeitige Bindung ans konkrete Objekt. Die Abstraktion ist dabei das Resultat eines schlichten Vergleichs und das Figurale ist dabei dasjenige, was das Resultat darstellt.

Form und Symbol

Selbst wenn die Figur als Begriff zunächst einmal unterbestimmt erscheinen mag und er eine vergleichsweise geringe Eigenkomplexität aufweist, so macht das die Dinge doch noch längst nicht einfach. Zwar erleichtert die Offenheit prinzipiell den Transfer, dennoch sagt die Offenheit allein noch recht wenig über den Funktionsprozess der Übertragung von Konzepten selbst aus. Bei der Analyse des Transfers eines Konzepts wie desjenigen der Figur zwischen unterschiedlichen Medien muss der Typ von Kategorie, die gleichsam quer zu den Medien steht und dennoch über prägende Kraft verfügt, erfasst werden. Die Kombination von Strukturierungsleistung und Prägung, die zudem noch davon ausgeht, dass das Modell nicht allein ist, sondern funktionale Alternativen existieren, verweist zunächst einmal an Cassirers Konzept symbolischer Formen. Nun greift Cassirer für medienwissenschaftliche Verhältnisse zweifellos weit aus, denn immerhin beginnt er seine *Philosophie der symbolischen Formen* wie folgt:

»Der erste Anfangspunkt der philosophischen Spekulation wird durch den Begriff des Seins bezeichnet« (Cassirer 1923a, 3).

Und das Modell der symbolischen Formen setzt auch genau hier an, nämlich bei den möglichen Auffassungen und Konstruktionen des Seins. Cassirer geht aber im Gegensatz zu anderen Spekulationen über das Sein wie etwa denen Heideggers nicht von privilegierten oder gar einer einzig sinnvollen bzw. einer einzig möglichen Auffassung dieses Seins aus, sondern er nimmt an, dass sich verschiedene, aber prinzipiell gleichberechtigte Typen der Konstruktion und Rekonstruktion von Welt unterscheiden lassen. Es handelt sich also bei den symbolischen Formen um ein Set von nicht hierarchisierbaren, verschiedenen Weisen des Weltzugangs:

»Neben der reinen Erkenntnisfunktion gilt es, die Funktion des sprachlichen Denkens, die Funktion des mythisch-religiösen Denkens und die Funktion der künstlerischen Anschauung derart zu begreifen, daß daraus ersichtlich wird, wie in ihnen allen eine ganz bestimmte Gestaltung nicht sowohl der Welt, als vielmehr eine Gestaltung zur Welt, zu

einem objektiven Sinnzusammenhang und einem objektiven Anschauungsganzen sich vollzieht. Die Kritik der Vernunft wird damit zur Kritik der Kultur« (Cassirer 1923a, 11).

Nun haben diese unterschiedlichen Modi des Weltzugangs offensichtlich noch nichts mit dem Konzept der Figur zu tun. Cassirers exklusiver Club von Typen der Weltkonstruktion sieht nicht nur das Modell der Figur nicht vor, er operiert auch in einer ganz anderen Größenordnung. Bei Cassirer handelt es sich durchaus um Letztkategorien und d.h. um Konzepte, die sich nicht nur konstitutiv und irreduzibel von einander unterscheiden und die daher auch nicht auf einander zu reduzieren sind, sondern es handelt sich vor allem um ein mehr oder minder invariantes und daher ontologisierbares Ensemble von Formen. Wenn dieses Modell der symbolischen Formen aber von Cassirer als prinzipiell geschlossene Gesellschaft konzipiert wird und Figuren es bei ihm aus angesichts seines Erwartungshorizonts durchaus verständlichen Gründen nicht zur symbolischen Form gebracht haben, dann stellt sich die Frage nach dem, was das Konzept der Figur offenbar so spontan zu leisten im Stande ist, es stellt sich die Frage nach einem möglichen Transfer des Konzepts. Die Frage ist also, ob man Cassirers Konzept nicht auch ein wenig kleiner und damit in der Größenordnung jener eingangs erwähnten mittleren Größen haben kann.

Allerdings sieht Cassirer selbst einen solchen Transfer seiner symbolischen Formen in kleinere Verhältnisse nicht vor. Sein Problem ist anderer Art, sucht er doch die Universalität und Vollständigkeit seiner symbolischen Formen als Weltkonstruktionen unter Beweis zu stellen. Nun machen Figuren sicherlich noch keine Welt, ja noch nicht einmal ein einigermaßen vollständiges Medienprodukt, zugleich aber sind Figuren zweifellos Formen und zwar Formen, die mediale Konzepte und Darstellungsmöglichkeiten präformieren.

Figuren verfügen also über eine charakteristische prägende Kraft, die die Medienprodukte zwar nicht vollständig determinieren, aber doch immerhin weitreichend beeinflussen. So lassen sich etwa Narrationen oder Dramen ohne das Konzept der Figur kaum sinnvoll denken. Figuren prägen also die Entitäten, in denen sie sich bewegen, und in dieser Hinsicht tun sie es durchaus den symbolischen Formen gleich. Zumal sie auch ein ähnliches Verhältnis zu singulären Phänomenen unterhalten. Figuren lassen sich wie symbolische Formen

»als gewisse Weisen der ›Objektivierung‹ bezeichnen: d.h. als Mittel, ein Individuelles zu einem Allgemeingültigen zu erheben; [...]« (Cassirer 1923a, I, 8). Beide sind insofern in jedem Fall zunächst einmal Instrumente der Generalisierung und der Abstraktion. Zugleich wird beiden Konzepten eine prägende Kraft zugeschrieben.

Benötigt wird also ein theoretisches Modell der symbolischen Formen unterhalb symbolischer Aufladung und Universalisierung. Es geht um das Konstruktionsprinzip und nicht um das komplette System Cassirers. Dieses Konstruktionsprinzip hat Erwin Panofsky relativ hemdsärmelig und quasi intuitiv isoliert, als er die Perspektive als symbolische Form rekonstruierte. Panofsky übernahm kurzentschlossen jenen »glücklich geprägten Terminus« (Panofsky 1985 [1924/25], 108) Cassirers und macht damit etwas vollkommen anderes, indem er quasi eine symbolische Form innerhalb einer symbolischen Form installierte. Denn da die Kunst selbst als eine symbolische Form bereits vorgesehen ist, handelt es sich bei dem, was Panofsky beobachtet, um eine Form-in-der-Form-Konstruktion und damit um ein Verhältnis, das Cassirers Konstruktion in ziemliche Schwierigkeiten bringt. Panofsky wandte in einer Verdopplung, die bei Cassirer nirgends vorgesehen war, das Verfahren nochmals auf sich selbst an. Er übertrug also eine Konstruktion nicht nur auf einen nicht vorgesehenen Gegenstand, sondern er arbeitete vor allem mit einer anderen Größenordnung. Und in dieser letzten Transformation, dem Heruntertransformieren der universalen Weisen der Weltrekonstruktion auf medial bedingte Darstellungs- und Anschauungsformen, scheint das Entscheidende zu passieren: Panofsky interpretiert die symbolischen Formen nicht mehr als die mehr oder minder ontologisierungsfähigen Formen eines Geistes, sondern als einen spezifischen Typ von Relation: Nämlich als ein Set von denkbaren und prinzipiell gleichwertigen Formen von Bezügen zwischen Subjekten und Objekten, wobei die Objekte durch die Relation weitgehend konstituiert werden.

Mit dem mit diesem Wiedereintritt der Relation in ihr Objekt verbundenen Zurückfahren der Größenordnung verliert der Vorgang tendenziell an Generalität, jedoch keineswegs an Bedeutung: Zwar ist bei der Perspektive immerhin ein Wechsel von Raumkonzepten im Spiel, etwa der vom »Aggregatraum« zum »Systemraum« (Panofsky 1985 [1924/25], 109), aber zugleich handelt es sich keineswegs um einen Austausch zwischen symbolischen Formen in den Dimensionen Cassirers. Vergleichbares gilt für das Konzept der Figur, denn auch

dieses bewegt sich mit Sicherheit unterhalb der Dimensionen symbolischer Formen und ob ein Wechsel des vielleicht noch einigermaßen vergleichbaren Konzepts von Person hierbei im Spiel ist, bleibt noch unklar. Insofern wird von den Formen der Figur selbst das Niveau der von Panofsky heruntertransformierten symbolischen Formen, bei dem es sich ja immer noch um den Austausch von »Weltvorstellung(en)« (Panofsky 1985 [1924/25], 110) handelt, allenfalls in Ansätzen erreicht.

Die neuerliche Anwendung eines Konzepts auf sich selbst, wie sie Panofsky für die Perspektive als symbolische Form anstrengt, bezeichnet im Prinzip ja auch genau das, was mit den Formen der Figur angedacht wird. Dass es sich dabei keineswegs um einen argumentativen Zirkel und damit ein begründungslogisches Problem handelt, hat damit zu tun, dass hier zwar eine Form auf eine Form angewendet wird, nicht aber dasselbe in dasselbe kopiert werden soll, also die Identität beider Formbildungsprozesse behauptet wird. Es geht vielmehr darum, dass die Kategorie Figur als mediale Form begriffen werden soll.

Dabei sind zwei Operationen zu unterscheiden: die Verdichtung der diversen Einzelercheinungen von Figur in den singulären Medienprodukten zu einem Konzept von Figur, das für ein einzelnes Medium Geltung zu beanspruchen vermag, und die Verdichtung der an unterschiedlichen Medien beobachteten Modelle von Figur zu einer generellen Form des medialen Konzepts Figur. Man hat es also mit zwei differenten Formbildungsprozessen zu tun: Dem Auffassen von Einzelphänomenen ohne kategorialen Status, also Individuen, als Elemente von Form und dem Synthetisieren dieser unterschiedlichen Formen von Figur in den verschiedenen Medien zu einem Konzept von Figur für das Mediensystem.

Beide Formprozesse operieren, wiewohl es in beiden Fällen um Form geht, mit grundsätzlich verschiedenen Objekten, nämlich in einem Fall mit *singulären Erscheinungen* und im anderen Fall mit *Kategorien*, und diese konstitutive Differenz sorgt für die Widerspruchsfreiheit dieses Konzepts. Es geht also in beiden Fällen um Formbildung, allerdings um Formbildung auf unterschiedlichem Niveau und das macht die Angelegenheit zumindest logisch harmlos.

Panofsky greift demgegenüber ziemlich weit aus, die Begriffssarbeit, an deren Ende die jeweils unterschiedlichen Modelle von Perspektive stehen, ist weitgehend geleistet und es geht vor allem darum, die vorhandenen Modelle selbst als Form aufzufassen. Die Blaupause

dafür lieferte Cassirers Konzept der symbolischen Formen, so dass Panofsky ein auf Universalität ausgelegtes Konzept mit einfachen Kategorien quasi in der Mitte zusammenzuschrauben versuchte, was zwangsläufig entweder die Kategorien überstrapaziert oder aber die Universalität empfindlich ramponiert. Dass Panofsky dabei höher ansetzt, als es für ein Modell der Figur überhaupt von Nöten ist, wird allein schon daran deutlich, dass neben dem prinzipiellen Nachweis, dass es sich bei der Zentralperspektive nicht um irgendeine Annäherung an Natur oder Realität, sondern um Konstruktion und damit um Form handelt, vor allem deviante oder unvollständige Perspektivkonstruktionen (vgl. Panofsky 1985 [1924/25], 115ff) sein analytisches Interesse gewinnen und sich dabei das Interesse nicht auf die analysierten Objekte selbst, sondern auf die Stadien des Übergangs von einem Modell perspektivischer Konstruktion zu einem anderen richtet.

Das Interesse an Hybridformen ist einerseits charakteristisch für eine formästhetische Analyse, die durch den funktionalen und ästhetischen Vergleich Formen und den systematischen Zusammenhang zwischen diesen zu gewinnen sucht, es markiert aber auch zugleich einen grundlegenden Unterschied gegenüber Cassirers Konzept, da eben nicht von einer konstitutiven Differenz und Abgeschlossenheit der symbolischen Formen untereinander ausgegangen wird, sondern nur die Innenverhältnisse einer Form, nämlich die der Perspektive, zum Gegenstand der Betrachtung werden. Diese Innenverhältnisse der medialen Form Perspektive, die Panofsky faktisch untersucht, bewegen sich auf derselben Ebene, auf der die Formen der Figur operieren, und sie haben nichts mit dem System symbolischer Formen zu tun, um das es Cassirer geht.

Von den symbolischen Formen bleibt also nur die Form, das Symbolische geht auf das Konto des Universalitätsanspruchs und der steht auf dem Feld medialer Formen nicht zur Debatte. Insofern lassen sich die Funktionsprozesse übertragen, nicht jedoch der Aussagehorizont und der Geltungsanspruch. Und diese internen Formverhältnisse entsprechen exakt dem, was mit den Formen der Figur ange-dacht ist. Die Perspektive ist in diesem Sinne *mediale* und nicht *symbolische* Form und sie ist darin durchaus der Figur als Form vergleichbar. Das gilt auch dann, wenn wie bei der Figur noch nicht auf bereits einigermaßen konventionalisierte Begriffskonzepte auf der Ebene der einzelnen Medien zurückgegriffen werden kann und diese selbst erst entwickelt werden müssen. Insofern muss im Bereich der

Figur das Panofskysche Modell zunächst einmal von unten her aufgepolstert werden, bevor die analogen Anstrengungen zur Erfassung der Formen der Figur unternommen werden können. Das Modell von Figur ist daher selbst erst für die jeweiligen Medien zu entwickeln, bevor es als mediale Form zur Debatte steht.

Es geht insofern bei den Formen der Figur nicht um den Austausch oder die Verabschiedung von Weltvorstellungen, sondern um medienästhetische Darstellungs- und Anschauungsformen und damit um Formen mittlerer Reichweite. Allerdings kann deren Verhältnis unter- und zueinander, sieht man von dem Ausschließlichkeitsanspruch der Cassirerschen Konstruktion einmal ab, analog zum Modell symbolischer Formen rekonstruiert werden. Die Figur ist in diesem Sinne eine mediale Form, ein Konstrukt, das weitgehend ohne metaphysische oder ontologische Ambitionen auskommt und das stattdessen das analytische Potential zu forcieren sucht. Bei medialen Formen handelt es sich um all diejenigen Darstellungs- und Anschauungsformen, die in den Medien als Lösung für bestimmte Darstellungsprobleme emergiert sind und die in der Folge zu Konventionen verdichtet wurden. Mediale Formen erwachsen also aus der Formalästhetik der einzelnen Medien und damit den Konditionen, die die spezifische Technologie von Medien der medialen Gestaltung auferlegt. Sie gelten daher auch nicht nur für einzelne Werke, sondern sie betreffen die Bedingungen medialen Erzählens und Spielens insgesamt, vor allem jedoch die Darstellungsmodi eines Mediums.

Dass Darstellungsprobleme und ihre Lösung in der Regel nicht bei einem Medium halt machen, sondern dass sie von Medium zu Medium wandern und transferiert oder appliziert werden, liegt nahe. Mediale Formen sind so zwar in einer spezifischen medialen Umgebung entstanden, sie bleiben jedoch nicht zwangsläufig auf diese beschränkt, sondern sie wuchern üblicherweise über diese hinaus. Damit gehören die medialen Formen quasi zu den Querverstrebungen des Mediensystems und auch das Konzept der Figur stellt genau eine solche Querverstrebung dar. Die Figur ist zweifellos nicht die einzige mediale Form, die eine solche integrative Funktion im Mediensystem ausübt, aber sie gehört in jedem Fall zu den prominenteren Vertretern.¹¹

¹¹ Andere vergleichbar bedeutsame, allerdings nicht unbedingt in demselben Maße ausdifferenzierte mediale Formen wären etwa das Konzept der Autorschaft. Gleichzeitig gibt es insbesondere mediale Konstruktionsformen wie die diversen dramaturgischen Formen, Spielformen, Projektions- und Montageformen, die ebenfalls über die Grenzen der

Wir haben es also beim Konzept der Figur mit einem Modell zu tun, das zumindest auf der Ebene des Mediensystems operiert. Der Horizont des Modells der Figur ist daher in jedem Fall weiter, als ein einzelnes Medium reicht, ja er geht teilweise noch über die Grenzen des Mediensystems selbst hinaus. Allerdings beherrscht die mediale Form der Figur auch nicht die Weisen unserer Weltauffassung in einem Umfang, wie ihn Cassirer andachte. In diesem doppelten Bezug medialer Formen, die ihren konkreten Entstehungszusammenhang zwar einem einzelnen Medium verdanken, die aber immer schon über dieses hinausgehen und sich am Mediensystem ausrichten, liegt auch ihre systematische Unschärfe oder Offenheit begründet. Ohne diese Unschärfe wäre der Transfer von einem Medium auf ein anderes auch nicht zu leisten. Wie nun das Entstehen dieser Unschärfe einzuschätzen ist, ob sie dem Konzept der Figur von Anfang an – und diese Anfänge liegen zumindest soweit zurück, wie das Erzählen, die Mythen, figurale Bildlichkeit, ja die Sprache¹² selbst reichen – eigen war, wird sich kaum mehr sinnvoll entscheiden lassen, weil kein auf ein Medium allein beschränkter Zustand sich auch nur einigermaßen zuverlässig mehr rekonstruieren lässt. Im Prinzip ist für die mediale Form der Figur noch nicht einmal ein Ursprungsmedium mit einiger Sicherheit zu bestimmen. Das Konzept der Figur ist also, solange es überhaupt zurückverfolgt werden kann, immer schon ein Medienergebnis und es bezieht sich daher von Anfang an auf das Mediensystem insgesamt.

Die Unschärfe ist demnach für die Kategorie der Figur konstitutiv und davon bleibt auch ihr Status als mediale Form nicht ausgenommen. Dabei wirkt sich die Unschärfe in mindestens zwei Dimensionen aus: nämlich intermedial und historisch. Dass sich das Konzept der Figur in der erzählenden Prosa vom Mythos über das Epos bis zum Roman geändert hat, steht außer Frage, und dass der sehr viel kürzere Zeitraum, der dem Medium Film bislang zur Verfügung ge-

Einzelmedien hinweg Geltung erlangt haben. Auch rhetorische Figuren wären in diesem Sinne als mediale Formen aufzufassen, so dass sie nicht nur kategorial zu den Formen der Figur gehören, sondern auch systematisch keinen Unterschied machen, so dass der begriffliche Status der rhetorischen Figur, der bei den Begriffsbestimmungen der Figur in der Regel nur als Sonderfall behandelt zu werden pflegt, im Konzept medialer Formen einen wesentlich integrativeren Status erlangt, als das bislang der Fall gewesen sein mag. Mediale Formen gehören so zu den essentiellen Konstrukten des Mediensystems.

¹² Bedeutsam erscheint hier der Zusammenhang von Sprache und dem Konzept der Person (vgl. Cassirer 1923a, 212ff), das wiederum in Verbindung mit der medialen Form der Figur gebracht zu werden vermag.

standen hat, ebenfalls einige Figurenkonzepte gesehen hat, dürfte kaum minder fraglich sein. Insofern benötigt das Konzept der Figur eine prinzipielle strukturelle Elastizität, um in solchen Formänderungen bestehen zu können, und die Leistung von medialen Formen besteht genau darin, dass sie dazu im Stande sind. Die systematische Unschärfe imprägniert daher das Konzept der Figur gegen die Unwägbarkeiten der Zeitläufe. Umgekehrt ändern sich bei jedem Medienwechsel die formalästhetischen Bedingungen und die mediale Form muss an diese Bedingungen stets neu adaptiert und rekali­briert werden. Und dieselben Struktureigenschaften, die gegen die Erosionen der Zeit schützen, ermöglichen auch die Neuorientierung der medialen Form in einem veränderten Mediensystem.

Um solche durchaus wechsellvollen Adaptationsprozeduren tolerieren zu können, benötigen mediale Formen eine spezifische Ausstattung. Mediale Formen gehorchen keinen Entweder-Oder-Bedingungen, sondern sie rekrutieren aus einem Komplex von Merkmalen, die nicht zwangsläufig alle erfüllt sein müssen, damit die mediale Form als eine solche erkannt wird und funktioniert.

Formen sind daher Merkmalskomplexe mit unscharfen Rändern, so dass Formen je nach der Zahl und Intensität der von ihnen repräsentierten Merkmale das ganze Spektrum von diffus bis prägnant einnehmen können. Der Merkmalskomplex versammelt in der Regel um einen Kern notwendiger Bedingungen, die also zur Identifizierung der medialen Form unerlässlich sind, eine Aura möglicher Akzidenzien¹³, die in der Lage sind, den Formeffekt zu verstärken, die aber nicht notwendig sind und ihn daher allein nicht hervorbringen können.

Prägnanz stellt sich dann ein, wenn nicht nur die notwendigen Bedingungen erfüllt sind, sondern auch noch eine möglichst große Zahl weiterer Merkmale hinzutritt und diese notwendigen und möglichen Bedingungen darüber hinaus auch noch eine einigermaßen plausible Einheit zu stiften vermögen. Form ist also das Ergebnis einer Entscheidung, die über einer gegebenen Auswahl von Merkmalen aus der Menge möglicher Merkmale dieser Form getroffen wird, und das bedeutet, dass diese Entscheidungen durchaus unterschiedlich aus-

¹³ Im Übrigen ist das Verfahren, mit gestaffelten Graden der Verbindlichkeit zu operieren, um aufgrund der dann gegebenen Kontinua differenzierte Entscheidungsspielräume zu gewinnen, keineswegs neu. Bereits John Locke benutzt derartige Staffeln, um normativen Absolutheitsansprüchen auszuweichen und pragmatische Entscheidungsmöglichkeiten zu gewinnen.

fallen können, da das weitgehend von der Formerfahrung des jeweiligen Rezipienten abhängt. Bekannte mediale Formen werden bereits bei einer geringeren Merkmalshäufung identifiziert als unbekannte. Die Merkmalssättigung, die für erforderlich gehalten wird, um eine Form als Form anzuerkennen, ist daher eine Angelegenheit der Erfahrung. Form ist also nicht einfach da, sondern sie wird gelernt.

Zugleich können diese Lernprozesse als die Voraussetzung der permanenten Restabilisierung von medialen Formen im Mediensystem betrachtet werden. Die Wahrnehmung von Form orientiert sich daher nicht an irgendeinem Urmodell, also einer Art Urmeter, an dem dann Maß genommen würde, sondern jede Anerkennung von transformierten oder adaptierten medialen Formen als Formen verschiebt quasi die Grenze des Begriffs und setzt sie neu fest. Mediale Formen unterliegen damit permanenten Renovierungs- und Adjustierungsprozessen, die nur um den Preis eines Aussetzens der medialen und kulturellen Entwicklung überhaupt still gestellt werden könnten. Die qua Lernprozess in mediale Formen eingebaute permanente Runderneuerung hält sie beständig aktuell, so dass mediale Formen aus Mediensystemen erst ausscheiden, wenn diese Aktualisierung nicht mehr gelingen sollte. Die Aktualität medialer Formen ist daher kein analytischer Verdienst einer Medienwissenschaft, sondern schlichter Begleiteffekt ihres Funktionsmechanismus.

Insofern kann auch das Emergieren neuer Medien mediale Formen nicht wirklich schrecken. Dass neue Medien, sobald die technischen und ökonomischen Adaptations- und Integrationsprozesse erst einmal gelaufen sind, systematisch auf ihre formalästhetischen Bedingungen hin befragt werden, um ihre kulturelle Leistungsfähigkeit abzuschätzen, und dass das Ergebnis in der Regel ausdifferenzierte Ästhetiken des jeweiligen Mediums sind, ist bekannt. Mit diesen Ästhetiken sind aber auch die Konditionen für mediale Formen bekannt und die Frage des Transfers wird zu der Frage, inwieweit es gelingt, unter den formalästhetischen Konditionen des neuen Mediums erneut die Prägnanz für eine bestimmte, in einem anderen Medium bereits etablierte mediale Form herzustellen. Sobald der Transfer erst einmal gelungen ist, setzt die Eigendynamik des Konzepts ein, und d.h., die medialen Formen variieren im Rahmen der Lernprozesse, die sie zu initiieren vermögen.

Mediale Formen sind Größen unterhalb der Einheiten von Medienprodukten und d.h., sie sind nie allein. Mediale Formen sind daher immer schon Elemente in anderen Einheiten: Figuren machen be-

kanntlich noch längst keinen Film, kein Drama und auch kein Computerspiel, sondern sie stellen bestenfalls notwendige Momente für ein solches Medienangebot dar. Insofern lassen sich mediale Formen isoliert auch nicht sinnvoll betrachten, sondern Formen operieren stets in Medienangeboten, Mediensystemen oder sozialen Systemen und diese Umwelten sind für ihren Funktionsprozess durchaus von entscheidender Bedeutung.

Form ausschließlich immanent zu erfassen ist ohnehin nicht möglich, da isolierte Formen nun einmal nicht zu haben sind. Sie gingen dann nämlich ihrer Grenze, die in diesem Fall mit der des Objekts überhaupt zusammenfiel, verlustig, was zur Folge hätte, dass sie schlicht nicht mehr wahrzunehmen wären. Die Idee, eine Form quasi rein und ausschließlich gewinnen zu können, versuchte implizit, die Figur Grund Relation zu suspendieren. Das Erkennen und Identifizieren von medialen Formen abstrahiert zunächst einmal von ihrer jeweiligen operativen Verknüpfung in Medienangeboten, so dass der Grund zwangsläufig diffus bleibt. Das gilt allerdings nur für die Identifizierung von medialen Formen. Sobald diese einmal erfolgt ist, geht es um die operativen Leistungen der medialen Form, also die Anschlusshandlungen, Kopplungen und Vernetzungen der Form im Medienangebot. Sobald eine Figur also einmal als Figur erkannt ist, geht es nur noch um die Leistungen, die sie üblicherweise in Medienangeboten erbringt, und die Figur als Kategorie und mediale Form treten in den Hintergrund. Der Sinn der Konstruktion einer medialen Form besteht also darin, ein Set von Anschlussmöglichkeiten und Erwartungen zu implementieren und dadurch Struktur zu schaffen: die Anerkennung der medialen Form erkennt also faktisch einigermaßen standardisierte Strukturbedingungen an.

Das *Identifizieren* und das *mediale Funktionieren* von Formen bezeichnen demgemäß zwei unterschiedliche Prozesse. Die Identifizierung erfolgt über den Abgleich von Merkmalen. Es werden Analogien auf der Ebene der Merkmale hergestellt und es wird dann von einem bestimmten Grad der Sättigung ab auf das Vorhandensein einer medialen Form geschlossen, die sich analog zu derjenigen verhält, aus deren Inventar die zum Vergleich herangezogenen Merkmale stammen. Die Identifizierung medialer Formen erfolgt also über das Beobachten von Analogien, wobei diese über die beschriebenen weichen Grenzen verfügen und insofern anpassungsfähig bleiben. Es wird daher zwar keine vollständige, aber doch eine wesentliche Redundanz der Merkmale verlangt. Ohnehin setzt Analogie grundsätz-

lich Redundanz voraus und bezieht sich damit auf die Grundverfassung medialer Formen, die nichts anderes als geronnene Wiederholungen sind. Mediale Formen sind daher keine Einzelercheinungen, sondern regelmäßige Muster, Schleifen und Strukturen. Sie operieren weitgehend unabhängig von dem Gesichtspunkt ästhetischer Qualität, die auf unbedingte Singularität setzt. Figuren existieren als Formen und sie funktionieren auch als solche vollkommen unabhängig davon, wie trivial oder ambitioniert sie auch immer angelegt sein mögen. Insofern ist ästhetische Normativität für die Analyse und Diskussion medialer Formen wie derjenigen der Figur kein Kriterium. Es geht mithin um Formen, die erst als gegebene Strukturen zum Objekt ästhetischer Verarbeitungsprozesse werden und daher diesen immer schon vorausgehen.

Die mediale Form der Figur gehört so eben auch zu den Grundelementen von Narration, bildlicher Darstellung sowie medialen Spiel- und Berichtsformen. Sie stellt in diesem Sinne keine zusätzliche Leistung, sondern eine schlichte Notwendigkeit dar und steht daher auch in den meisten medialen Prozessen gar nicht erst zur Disposition. Die Identifizierung der medialen Form der Figur als einer in den weitaus meisten medialen Kommunikationsprozessen notwendigen Form hat vor allem eine Orientierungsfunktion und ist daher ziemlich elementar, so dass ästhetische Ambitionen, so sie denn gehegt werden, diesen Orientierungsfunktionen quasi aufzumodulieren sind. Vor allem aber betreffen die ästhetischen Eingriffe in das Konzept in der Regel nicht die orientierungsrelevanten Merkmale, sondern sie konzentrieren sich auf die eher akzidentellen, die den Formeffekt zwar verstärken, indem sie für Prägnanz sorgen, ohne die es zur Not aber eben auch geht. Die Ästhetisierung betrifft damit vor allem die Integration und Vernetzung der Form ins Medienangebot und nicht diese selbst.

Die Konstruktion von medialen Formen unterscheidet sich insofern von der Relation zwischen Form und Medienprodukt und die Identifizierung medialer Formen dann demgemäß auch von der Bestimmung ihrer pragmatischen Leistung. Mediale Formen generieren einen pragmatischen Erwartungshorizont, der das Medienprodukt mit einer spezifischen Dynamik versieht. Sie sind dabei so vertraut, dass ihre Implikationen automatisch mit den Formen selbst aufgerufen werden. Wenn so in narrativen Umgebungen eine Figur einmal als solche erkannt ist, dann sind auch die Folgen gleich mitgegeben und die werden solange als natürlich hingenommen, solange nicht gegen irgendwelche dieser Erwartungen verstoßen wird, wobei zunächst

einmal gleichgültig ist, ob dieser Verstoß aus Dilettantismus oder aus einem ästhetischen Anspruch heraus erfolgt ist. Wenn Formen nach Gesichtspunkten der Analogie festgestellt werden, dann geht es also bei dem Verhältnis von medialer Form und Medienprodukt um Fragen der Passung und möglicher Anschlüsse.

Passung, Kopplungen und die dadurch ermöglichte Varianz sind also das Feld, auf dem sich die Geschichte der Figur und ihrer Medien abspielt. Es geht um den Erhalt oder die Neubildung von Anschlüssen und Kopplungen, also um das, was man als Verwurzelung oder Verdrahtung medialer Form betrachten könnte. Sobald aus den Spielsteinen der Brettspiele die narrativ aufgeladenen Figuren von Computerspielen werden, sind Figurenkonstruktion und vom Spiel vorgehaltene Interaktionsmöglichkeiten miteinander abzugleichen. Die mediale Form der Figur eröffnet einerseits die Möglichkeit, einzelne Spielregeln und Spielzüge zu motivieren, erzeugt andererseits aber wiederum den Bedarf nach Motivation, d.h., unmotiviert oder nur schlecht motivierbare Handlungsanweisungen werden als unpassend empfunden. Wenn einzig die Logik der Regelmechanik, die selbst von den Bedürfnissen des Spielflusses, einer Spieldramaturgie, wiedererkennbaren Ordnungsmustern, Zufallsimplementationen und dem Zwang zu strategischer Offenheit reguliert wird, gelten soll, wenn also nur ein Spiel gespielt wird, dann kann die Implementation des Regelapparates auf dem Wege bloßer Definition und Setzung erfolgen. Eine extraludische Verknüpfung der Regeln untereinander ist nicht erforderlich.

Allein die Funktionalität und d.h. die Widerspruchsfreiheit und Koppelbarkeit der Regeln untereinander ist für den Regelkanon eines Spiels ausschlaggebend. Sobald der Spielstein zur Figur mutiert, bedarf dieses logische Netz einer zweiten Codierung, die für den Zusammenhalt und damit die Motivation sorgt. Dass man sich dabei an narrative Muster wie etwa Rahmen- und Binnenerzählung anschließt, um Spielniveaus, also Levelstrukturen und Missionen, und Narrationsstrukturen abzubilden und miteinander abzugleichen, ist eher nebensächlich, vielmehr ist die Notwendigkeit, überhaupt zu solchen Modellen zu greifen, das Entscheidende und das bleibt eine Folge des Übergangs vom Spielstein zur Figur.

Auf der anderen Seite begrenzt die narrative Motivierung auch die Aktionsmöglichkeiten, die rein von der Spiellogik her denkbar wären. Alle nicht narrativierbaren Aktionspotentiale des Spiels fallen somit weg, zumindest aber werden sie marginalisiert. Andernfalls zerbrä-

chen diese Handlungsmöglichkeiten die Isotopie, die man offensichtlich zugleich mit der medialen Form der Figur importiert hat. Mit der medialen Form der Figur handelt man sich so ein Feld von Isotopien ein, deren Verletzung selbst zumindest erläuterungsbedürftig wäre.

Literatur

- Aristoteles (1995): *Organon. Lehre vom Schluß oder Erste Analytik*. In: Aristoteles: Philosophische Schriften in sechs Bänden. Bd. 1, Hamburg.
- Auerbach, Erich (1938): *Figura*. In: *Archivum romanicum: nuova rivista di filologia romanza*. Jg. 22, S. 436-489.
- Spencer-Brown, George (1999): *Gesetze der Form*. 2. Aufl. Lübeck.
- Cassirer, Ernst (1923a [1964]): *Philosophie der symbolischen Formen*. Teil 1, 4. Aufl. Darmstadt.
- Cassirer, Ernst (1923b [1964]): *Philosophie der symbolischen Formen*. Teil 2, 4. Aufl. Darmstadt.
- Cassirer, Ernst (1929 [1958]): *Philosophie der symbolischen Formen*. Teil 3, 3. Aufl. Darmstadt.
- Dierse, Ulrich (1972): *Form*. In: Joachim Ritter (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie*. Bd. 2. Basel, S. 948-949.
- Immanuel Kant (1997): *Metaphysische Anfangsgründe der Naturwissenschaft*. In: Pollok, Konstantin (Hg.). Hamburg.
- Kolb, Leschke, Schemer-Reinhard (2008): *Interaktivität. Ein Begriff zwischen den Wissenschaften*. In: Schubert, Kai; Schubert, Sigrid; Wulf, Volker (Hg.): *Navigationen 8/1: Interaktionen*. Marburg, S. 81-102.
- Platon (388 [1984]): *Menon*. In: Derselbe: *Sämtliche Werke* 2. 131-135 Tsd. Hamburg, S. 7-42.
- Plotin (1962): *28 Probleme der Seele II*. In: Plotins Schriften. Bd. II, Die Schriften 22-29 in der chronologischen Reihenfolge. Hamburg.
- Panofsky, Erwin (1985 [1924/25]): *Die Perspektive als »symbolische Form«*. In: Derselbe: *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*. Hrsg. v. Hariolf Oberer. Berlin, S. 99-167.
- Schelling, Friedrich Wilhelm: *Von der Weltseele – Eine Hypothese der höheren Physik zur Erklärung des allgemeinen Organismus* (2000 [1798]). In: Baumgartner, Hans Michael von (Hg.): *Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph von: Historisch-kritische Ausgabe. Reihe I: Werke* 6. Stuttgart.

II. Bühne

Petra Maria Meyer

Figur, Figuration, Transfiguration

Figurenkonzepte im Theater

»Othello und Desdemona sind Bilder, die eine Wirklichkeit bedeuten, zwischen die wirklichen Theaterbesucher und die wirklichen Schauspieler geschoben, Bilder einer imaginären Welt, die der Wirklichkeit gleicht, aber sie selbst nicht ist« (Plessner 1982, 403).

»Die Figuren heben sich nach Maßgabe dessen ab, was sich im Zuge des Diskurses, daran als Gelesenes, Gehörtes, Erlebtes wiedererkennen läßt« (Barthes 1984, 16).

Als Inszenierungskunst¹ ist Theater eine der ältesten kulturellen und künstlerischen Praktiken menschlicher Selbstausslegung. Sie ermöglicht dem Schauspieler, ein Anderer seiner Selbst zu sein und dem Zuschauer, sich im Anderen zu erkennen. Dazwischen geschobene Bilder sind konstitutiv für diese Spiegelfunktion, die historisch wechselnden Figurenkonzepten zugrunde liegt.

Unter Figur versteht man im Theater allgemein eine hörbar und/oder sichtbar auf der Bühne auftretende Gestalt, die beteiligt oder unbeteiligt in eine Handlung oder ein performatives Geschehen involviert ist. Dabei entsteht die Figur im Aufführungstext (im Unterschied zum Damentext) aus dem Verhältnis von Rolle und leiblicher Erscheinung des Schauspielers durch die Wahrnehmung des Zuschauers.² Die Art und Weise, wie Schauspieler im Gegenwartsthea-

¹ Den Begriff Inszenierung benutze ich hier im anthropologischen Sinne von Wolfgang Iser (vgl. Iser 1991, 512ff), der Inszenierung als »Institution menschlicher Selbstausslegung« versteht und spiegeltheoretisch reflektiert.

² Zur wichtigen Unterscheidung und Verhältnisbestimmung von Schauspieler, Figur und Rolle: Schwind 1997, 430.

ter zur Erscheinung kommen, weist eine große Variationsbreite auf. Neben dem zentralen Auftritt leibhafter Schauspieler in Kopräsenz mit dem Publikum sind unterschiedliche mediale Erscheinungsweisen einer Präsenz der Absenz über Audio- oder Videotechnologie zunehmend verbreitet. Figuren werden zudem durch den Einsatz von Puppen im Figurentheater oder durch belebte Objekte im Maschinentheater konstruiert.

Dramentheoretisch wird von einer Interdependenz von Figur und Handlung ausgegangen. Nach Manfred Pfister ist insofern eine Figurendarstellung ohne Handlungsbezug und eine Handlung ohne Figurendarstellung undenkbar (Pfister 1988, 220). Diese wechselseitige Abhängigkeit stellt jedoch keine Substantialität von Theater dar, sondern eine historisch gewachsene Spielart, deren historische Genese lange Zeit vernachlässigt und erst in jüngster Zeit durch neue theaterhistoriographische Ansätze stärker herausgestellt wurde (vgl. in diesem Zusammenhang: Marx/Rättig 2000).

Eine historisierende Betrachtung des Figurenbegriffs zeigt den Variantenreichtum in Wechselwirkung mit diskursiven Grundlagen auf, die als verschiedene Bedingungsfelder der Möglichkeit von Figurenkonstitutionen einwirken. Diese reichen von mythologisch begründeten, aus Handlungen hervorgehenden Typen im antiken Griechenland, die durch Aristoteles *Poetik* eine wegweisende Programmschrift erhielten, dem Volksbewusstsein entstammende Idealbilder, die in der *Commedia dell'arte* zu Kunstfiguren wie Harlekin, Pulcinella oder Zanni werden, bis zu individualisierten Figuren mit Charakteren und Handlungskompetenz im 18. Jahrhundert. Ein seit der Aufklärung und insbesondere durch Gotthold Ephraim Lessings Ästhetik der Identifikation festgeschriebenes Verständnis von Figur hat bis zum heutigen psychologisch-realistischen Theater besonders nachhaltig gewirkt. Dekonstruktion, Authentizitäts- und Simulakrendebatten, ein zunehmendes Bewusstsein von Selbstreferenzialität und nicht zuletzt Entwicklungen der *Performance Art* sowie des Musik- und Tanztheaters haben jedoch im 20. Jahrhundert einen Weggang von psychologisch angelegten Charakteren in der Schauspielerführung bewirkt. Entsprechend andere Figurenkonzepte zeigen sich beispielsweise darin, dass Figuren durch Nummerierung unterschieden werden oder Schauspieler unter ihren eigenen Namen auftreten. Im Weggang vom klassischen Handlungs-drama und in Hinwendung zum Klang-, Bilder- und Bewegungstheater, das weniger logisch-analytisch als sinnlich und assoziativ über Klangwirkungen und Bildinhalte

Bedeutungen generiert, haben sich sowohl Einschätzung und Funktion der Spiegelung als auch *Bilder einer imaginären Welt* verändert.

Dieser Zusammenhang wird bereits im Zuge der Diskurse zur *figura* erkennbar, auf die ich insofern kurz eingehe, bevor ich im Anschluss an Beispielen aus dem theatergeschichtlich bedeutsamen 18. Jahrhundert und dem 20. Jahrhundert unterschiedliche Figurenkonzepte verdeutliche, um abschließend eine in der Theaterwissenschaft zunehmende Verwendung der Begriffe *Figuration* und *Transfiguration* zu begründen.³

typos, imago, figura

Der mit *ingere* (bilden, formen, gestalten) verwandte lateinische Begriff *figura* (Gestalt, plastisches Gebilde, äußere Erscheinung) trat zunächst als Übersetzung des griechischen Wortes *typos* auf. Im Griechischen von den Verben *schlagen* und *prägen* abgeleitet, bedeutet *typos* (vgl. Strenge 1998, 1587) handwerklich-künstlerisch die *prägende Form*, das *Geprägte*, auch *Abdruck*, beispielsweise eines Siegelrings. Da sowohl Platon⁴ als auch Aristoteles⁵ das Gedächtnis als das, was jeder Repräsentation zugrunde liegt und sich selbst nicht repräsentieren lässt, über die Medienmetapher des Abdruckes eines Siegelrings in Wachs verstehen, ist sowohl diese Abdrucktheorie als

³ Um dem bedeutungsbeladenen Begriff der Figur, der bezogen auf Spielarten im Gegenwartstheater missverständlich ist, zu entgehen, habe ich in einem Vortrag auf dem Jahres-Kolloquium zum DFG-Forschungsschwerpunkt Theatralität 1997 in Berlin, bezogen auf den komponierten Film *Solo* von Mauricio Kagel, die Begriffe *Figuration* und *Transfiguration* eingebracht (vgl. Meyer 2000). Diese Nutzung eines offeneren Begriffes wurde dann in meiner Habilitationsschrift weitergeführt (vgl. Meyer 2001, insbesondere 321f). Theaterwissenschaftlich wird dem notwendigen »Wandel der Betrachtung ästhetischer Gefüge« zunehmend Beachtung geschenkt (vgl. z.B. Brandl-Risi/Ernst/Wagner 2000).

⁴ Wie ein Siegelring seine Abdrücke in der Wachsmasse, so hinterlassen Wahrnehmungen und Gedanken ihre Spuren, so dass sie auch dann erhalten bleiben, wenn sie für den Menschen nicht mehr gegenwärtig sind. Allerdings bilden sie sich nach Platon als eine leere Form ab, die ein prinzipielles Wiedererkennen ermöglicht, da sie mit dem gleichen Inhalt angefüllt werden bzw. ein gegebener Inhalt mit der vorgeprägten Form identifiziert werden kann. In diesem Sinne ist auch eine Unterscheidung zwischen richtiger und falscher Meinung möglich, da eine richtige Meinung dann gegeben ist, wenn der Inhalt mit seinem Abbild identifiziert werden kann, er in den vorgeprägten Abdruck hineinpasst (vgl. Platon 1958, Theaitetos 193 b).

⁵ Auch Aristoteles geht davon aus, dass das, was über die Sinnesorgane wahrgenommen und erfahren wird, ein *eikon*, ein Bild hinterlässt, das mit dem Abdruck eines Siegels in Wachs vergleichbar ist (vgl. Aristoteles 1924, 38ff).

auch die platonische Abbildtheorie mit dem Begriff *typos* verbunden, der als *Vorbild* und *Muster* den Begriffen *Paradigma*, *Archetyp* und *Prototyp* nahe steht.

Das Bild (*eidolon*), in Platons Theorie hierarchisch abgestufter Abbildungsverhältnisse verstanden als »das einem Wahren ähnlich gemachte andere solche« (Platon 1958, Sophistes 240a), ist nicht wahrhaft Seiendes, sondern ein ähnliches Scheinbares. Ähnlichkeit verbindet gleichsam Bildbegriff und den Begriff der Mimesis. Entsprechend zählt Platon zu den mimetischen Künsten nicht nur Schauspiel, sondern auch Malerei, Plastik, Musik und Dichtung.⁶

Als »prägende Form« wirkte *typos*⁷ ebenso in die antike Mnemotechnik und somit auf den rhetorischen *figura*-Begriff ein, wie in der allgemeinen Bedeutung von Bildung, Formung, Gestalt auf die christliche *Realprophetie*. Personen oder Ereignisse im Alten Testament fungieren in diesem Sinne als *figuram Christi* (vgl. Auerbach 1967, 72). Theatergeschichtlich gehen sie in mittelalterliche, geistliche Ansätze eines dramatischen Spieles ein, mit dem Gottesdienste variiert wurden. Erst im Weiteren finden sich die Bedeutungen *Um-riss*, *Gestalt*, *Form*, so dass der Einfluss der platonischen Erinnerungs- und Bildtheorie in der Wortgeschichte von *figura*, die im Zuge der Graeizisierung der römischen Bildung durch Varro, Lukrez und Cicero beginnt, nicht unterschätzt werden sollte.⁸

Mit Rücksicht auf den reicheren Sprachschatz des Griechischen, das eine große Anzahl von differenzierteren Worten für den Gestaltbegriff aufweist, betont auch Erich Auerbach, dass *typos* in seiner Tendenz zu *forma* und auch hinsichtlich der erweiterten Bedeutung von *figura* in Richtung auf *Statue*, *Bild*, *Portrait* einwirkte. In dieses Bedeutungsfeld fallen auch die Begriffe *imago* und *simulacrum* (vgl. Auerbach 1967, 57).

Der aus dem Lateinischen stammende Begriff *imago* umfasst die Bedeutungen *Bild*, *Bildnis*, *Abbild*, *Trugbild*, *Vorstellung* und ist mit dem lateinischen Verb *imitari* (nachahmen) und altlateinisch *imor* (gleich sein) verbunden (vgl. Duden 1989, 300). Schon der Begriff impliziert somit eine theatrale Urszene im Wirkungsfeld der *Mimikry*,

⁶ Im Konzept der *musiké* kamen die Künste Musik, Poesie und Tanz im antiken Griechenland verschieden, aber ungetrennt zur Wirkung.

⁷ Nach Auerbach blieb *typos* im lateinischen Sprachbereich lediglich ein Fremdwort, so dass aus der Bedeutungsgeschichte hervorgegangene Vorstellungen in allem Variantenreichtum mit *figura* verbunden wurden (vgl. Auerbach 1967).

⁸ In der wichtigen theaterhistoriographischen Forschung zu Figur und Figuration bleibt dieser Aspekt m.W. ausgespart, was die Studien nicht schmälern soll.

einer *heteromorphen Identifikation* und Nachahmung, die Jacques Lacan im 20. Jahrhundert nicht auf ein »vorherrschendes Gesetz der Anpassung« (Lacan 1975, 66) zurückführt, sondern zunehmend mit einer »Aktivität der Mimikry [...] – Verkleidung, Tarnung und Einschüchterung« (Lacan 1980, 106) verbindet.

Sinnlicher und beweglicher als *forma* zeigt sich *figura* bei Lukrez auch in der Bedeutung von *Traumbild*, *Phantasiegestalt*, *Schatten der Toten*. Bezogen auf den wichtigen Übergang von der Gestalt zur Nachahmung, dem Übergang zum Theater gleichsam, sollte somit nicht vergessen werden: »[...] Urbild, Abbild, Scheinbild, Traumbild sind Bedeutungen, die immer mit *figura* verknüpft bleiben« (Auerbach 1967, 58).

Die Diskussion der *figura* in der Antike weist zugleich eine enge Verbindung mit dem Gestalt-Begriff (griech. *schema*) auf, der jedoch im Griechischen sehr viel weiter und beweglicher ist als das Fremdwort *Schema* im Deutschen. Darauf weist Auerbach, der diese Beweglichkeit im Begriff *figura* als weiterentwickelt ansieht, hin, indem er anmerkt, dass Aristoteles die mimischen Gesten der Menschen im Allgemeinen und der Schauspieler im Besonderen *schemata* nennt. Roland Barthes wird ihm später folgen:

»Das Wort darf nicht im rhetorischen Sinne verstanden werden, sondern eher im gymnastischen oder choreographischen, kurz: im griechischen – *σχῆμα*, das ist nicht das ›Schema‹, das ist, in einem sehr viel lebendigeren Sinne, die Gebärde des in Bewegung erfaßten und nicht des im Ruhezustand betrachteten Körpers, des Körpers der Athleten, der Redner, der Statuen: das, was sich vom angespannten, gestrafften Körper stillstellen läßt« (Barthes 1984, 16).

Schon dieser kleine Einblick in die Begriffsgeschichte verdeutlicht die Ambivalenz des Begriffes *Figur*. Zum einen erscheint *Figur* als statisches Bild und Statue, zum anderen als dynamische Bewegung des Körpers. Ist *Figur* einerseits mit der Möglichkeit von Repräsentation über die Ähnlichkeit verbunden, so bringen ihre Beweglichkeit, die einen Form- und Gestaltwandel impliziert, aber auch die Nähe zur Phantasiegestalt, zum Phantasma und zum Traumbild, immer schon Unähnlichkeit ein. Grundlegend bleibt in den Diskursen jedoch die

Verbindung der *Figur* mit *Gestalt*, mit dem Bild des menschlichen Körpers.

Körperbilder treten ihrerseits ambivalent auf. Sie verbinden sich einerseits mit dem Streben nach Vollkommenheit und suggerieren Vollständigkeit, andererseits versinnbildlichen sie einen zerstückelten Körper. Ist es auch ungesichert, ob der Mensch sich notwendig bildhaft seines Körpers versichern muss, so ist doch eine diskursive Konstruktion des Körpers über Körperbilder und Spiegelfunktionen unbestreitbar. Die Sicht auf die Ganzheit oder die Zerstückeltheit des Körpers ist Effekt einer historisch varianten Diskursivierung des Körpers und der medialen Entwicklung, die sich in den Figurenkonzepten des Theaters niedergeschlagen hat.

Während in der antiken griechischen Tragödie *Die Bakchen* des Euripides durch die Zerstückelung des Pentheus das Vorstellungsbild eines *verstreuten Leibs* evoziert wird, sucht das Theater der Aufklärung das Phantasma der Ganzheit zu bewahren. Zugleich kommt es zu einer Neubewertung des Verhältnisses von *Figur* und *Handlung*. Kann für Aristoteles die Tragödie auch ohne *Charaktere* auskommen, da die Handlung für ihn grundlegend ist, aus der erst Charaktere entstehen (vgl. Aristoteles 1982, 19), so verkehrt sich durch das Menschenbild der Aufklärung das Verhältnis. Der »aus der selbstverschuldeten Unmündigkeit«⁹ ausgetretene, vernünftige Mensch handelt selbstbestimmt, wird somit zum Verursacher der Handlung, die auf ihn zurückgeführt wird. Grundlegend für die Figurenkonzeption wird dabei insbesondere auch die Sprachbegabung des Vernunftmenschen. Die Rede erweist sich als ideale, vernünftige und kontrollierte Form des Handelns, so dass der Sprechakt das Handeln häufig erübrigt. Bevor ich mich verstärkt der Figurenkonzeption im Diskursnetz des 18. Jahrhundert zuwende, sei jedoch der Einfluss der Rhetorik zumindest gestreift.

Auf die diversen rhetorischen Figurensysteme und ihre Beziehung zum Theater kann hier freilich nicht eingegangen werden. Es sei somit nur darauf hingewiesen, dass diese Thematik von der Teichoskopie, dem Botenbericht als bühnentechnische, rhetorische Figur über

⁹ Immanuel Kants Aufsatz, »Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?« (1784) kann als zentrale Programmschrift angesehen werden, die den Menschen dazu aufruft, sich seiner eigenen Vernunft zu bedienen, selbst zu denken, selbst zu urteilen. Diese Selbstständigkeit ist jedoch nicht vorgesehen, ohne den Menschen über verschiedene Medien anzuleiten. Zur Einweisung und Internalisierung der Diskurstechniken dienten im 18. Jahrhundert Briefe, die expandierende Presse, eine Vielfalt neuer Zeitungen und Zeitschriften und insbesondere das Theater.

die *eloquentia corporis*, die in Wechselwirkung mit dem Diskurs der Anthropologie insbesondere auch das 18. Jahrhundert prägte (vgl. Kosenina 1995), bis zur Übertragung rhetorischer Figuren auf die Musik (als Ausschmückung) oder den Tanz (als Bewegungsfigur) reicht.

Da die Antike keine eigene Schauspieltheorie kannte, waren für Rede- und Schauspielkunst die Rhetoriken von Aristoteles, später von Cicero oder Quintilian gleichermaßen richtungweisend. Im Absolutismus des 17. Jahrhunderts griff der Hofschauspieler ebenfalls auf Rhetorikbücher als Anleitung zurück (vgl. Möhrmann 1990, 84). Die enge Verbindung von rhetorischer *actio*, Theatertheorie und -praxis, die sich in der Frühen Neuzeit entwickelte, löst sich im 17. Jahrhundert zugunsten einer Schauspiellehre jedoch langsam auf. Im Umbruch vom höfischen Theater zur psychologischen Introspektionskunst der *bürgerlichen Bühne* wird ein Ende des rhetorischen Einflusses zwar bewusst deklariert, Traktate wenden sich jedoch im 18. und auch zu Beginn des 19. Jahrhunderts immer noch an Schauspieler und öffentliche Redner gleichermaßen.

Bilder einer *natürlichen* und *ganzheitlichen* Figur im 18. Jahrhundert

Ein Weggang von der Rhetorik wird in den Diskursen des 18. Jahrhunderts über eine »Wiederentdeckung des Menschen und seiner Natur« (vgl. Kosenina 1995), insbesondere durch eine psychologische Besinnung auf den natürlichen Ausdruck der Affekte und Leidenschaften, propagiert. Die so genannte Natur, genauer gesagt, das, was man recht unterschiedlich Natur nannte, wurde zu einem Leitbegriff und bei Charles Batteux 1746 zum »Prinzip«, auf das er die schönen Künste zurückführen will (vgl. Batteux 1975). Dass unter Natur sehr Unterschiedliches verstanden wurde, lässt sich an der Praxis von Schauspielkunst in dieser Zeit zeigen: Deklamation und Pose französischer Tragödiendarstellung, eine selbstherrliche Zurschau-stellung privaten Gefühls empfindsamer Schauspieler oder auch eine groteske Übertreibung der Komödiendarsteller, verstanden sich gleichermaßen als natürliche Darstellungsweisen. Als Leitmodell fun-gierte jedoch ein Idealbild, das es durch dazwischen geschobene Bil-der zu generieren galt. Eine Beschreibung des für die Figurenkonzep-tion des 18. Jahrhunderts modellhaften Prototyps des natürlichen

Menschendarstellers, des berühmten Hamlet-Darstellers David Garrick, ist in diesem Zusammenhang aufschlussreich:

»[...] Voller Entsetzen über das schreckliche Gemälde, welches ihm seine Blutschulden vorhielt, rang er mit dem Tode; die Natur schien ihre letzten Kräfte anzustrengen; diese Situation erregte Schaudern. Er kratzte auf der Erde, und scharrte gleichsam sein Grab auf; aber der Augenblick rückte heran, man sah den Tod vor Augen; alles mahlte den Zeitpunkt, der alle Ungleichheit aufhebt; endlich verschied er; das Todesschluchzen und die konvulsivischen Bewegungen der Gesichtsmuskeln, der Arme und der Brust, gaben diesem grauenvollen Gemälde den letzten Pinselzug« (Noverre 1769, 162f).



Abb. 1: Benjamin Wilson: Garrick as Hamlet, 1754.

Jean George Noverre¹⁰ beschreibt hier, wie sich die Figur, die David Garrick in der Rolle eines Tyrannen verkörpert, dem die Angst vor

¹⁰ Im 18. Jahrhundert erfolgt ein tanzgeschichtlich relevanter Umbruch, da sich das Ballett von seiner Rolle emanzipiert, gefällige Einlage zu Lustspielen oder Opern ohne jeden inhaltlichen Bezug zu sein. Jean George Noverre, der als ausübender Künstler sehr viel weniger von Bedeutung war als seine theoretischen Reflexionen zur Tanzkunst, leitete eine erste große Reform des Tanzes ein. Er wollte das Ballett von der feudalen Repräsentationsfunktion und Vorgabe befreien, in Symmetrie und Geometrie choreographisch die feudale Hierarchie des Staates widerzuspiegeln, und klagte die Autonomie der Kunst gegenüber der

dem jüngsten Gericht ins Gesicht geschrieben steht, im Wahrnehmungsakt des Betrachters durch ein dazwischen geschobenes Bild konstituiert. Ganz nach der Devise des Horaz *ut pictura poesis* werden nicht nur Garricks Gestik und Mimik zu Ausdrucksträgern der Malerei, vielmehr wird auch unterstellt, dass Garrick gleichsam ein Gemälde vor Augen haben muss, um ein Gemälde zu evozieren.¹¹ Gemalte Bilder treten zwischen die wirklichen Schauspieler und die wirklichen Zuschauer und bewahren das Idealbild auch für die Nachwelt.



Abb. 2: Gilbert Austin, *Chironomia or a treatise on rhetorical delivery*, London 1808.

Garricks angsterfüllt weit geöffnete Augen und gestische Haltung¹² erinnern jedoch sofort auch an die zusammengesetzten, bedeutsamen Gesten, die in Gilbert Austins rhetorischer Schulung zu finden sind. Zum Idealbild der *natürlichen Gestalt* trägt die Rhetorik im 18. Jahrhundert weiterhin bei. Lessings Fragment »Der Schauspieler« (1754/55), seine Äußerungen zur Chironomie in der *Hamburger Dramaturgie* (Lessing 1981, 28) oder Goethes »Regeln für Schau-

staatlichen Ordnung ein, orientierte sie jedoch zugleich an zwei anderen Ordnungssystemen, an dem der Malerei und dem des Handlungsdramas. In seinen berühmten »Briefen über die Tanzkunst« (»Lettres sur la danse, et sur les ballets« 1760; dt. 1769) argumentiert Noverre entsprechend intermedial. Das Ballett will er als Gemälde, jedes Gemälde als eine besondere Szene verstanden wissen, die wiederum zu einer anderen Szene führt. Findet der Tanz sein Modellmedium im Bildmedium Malerei, so folgt der innere Bildaufbau der Malerei wiederum der Handlungs-dramaturgie des Theaters, dessen Einfluss das Gemälde zur Szene theatraalisiert.

¹¹ Das intermediale Wechselverhältnis von Malerei und Theater im 18. Jahrhundert ist in der Theaterwissenschaft gut erforscht, so dass ich diesen Aspekt hier nicht weiter ausführe.

¹² Zur Beschreibung der malerischen Szene vgl. Meyer 2004.

spieler« (1803) zeugen von weiter bestehenden Versuchen, Theater und Rhetorik zu verbinden.

Der *natürliche Ausdruck* ist weniger unbewusst als bewusst symbolisch verfasst. Durch den Einfluss der Anthropologie¹³ gelangte Lessing zu einem psychophysischen Neuverständnis in seiner Schauspieltheorie, die dem Schauspieler eine »psychische Selbstinduktion« empfiehlt, durch die »natürliche Gebärden willentlich hervorgebracht werden können« (Kosenina 1995, 78). Ein »naturwahrer Darstellungsstil« resultiert nach Lessing aus dem genauen Studium durch Zergliederung des darzustellenden Affektes, in den der Schauspieler durch präzise Nachahmung der somatischen Zeichen selbst hinein kommt (vgl. Kosenina 1995, 7).

Grundlegend für die zeitgemäße *Seelenzeichenkunde* und *Handlung als Nachahmung* ist gleichsam die Spiegelung in der Malerei, im Blick eines Noverre und anderer Zuschauer. Über mimetische Spiegelung findet der Schauspieler zur ganzheitlichen Gestalt, die eine symbolische Zurichtung vergessen macht. Doch Jacques Lacans Ausführungen vorwegnehmend, ist das »Phantasma der Gestalt« (vgl. Heeg) auch im 18. Jahrhundert durch die real existierende Mangelhaftigkeit bedroht, dem Idealbild niemals gleichkommen zu können. In seiner überzeugenden Studie zum 18. Jahrhundert hat Günther Heeg erhellend auf eine Szene in Friedrich Maximilian Klingers Sturm und Drang-Drama *Die Zwillinge* hingewiesen (vgl. Heeg 2000, 327).

¹³ Der Einfluss, den die neu entstehende philosophische Disziplin der Anthropologie ausübte, wurde überzeugend von Alexander Kosenina herausgearbeitet, der damit zugleich das entscheidende diskursive Umfeld markierte, in dem sich die Schauspieltheorie im 18. Jahrhundert unabhängig von der Rhetorik entfalten konnte. In ihr wird die Unvereinbarkeit eines natürlichen Seelenausdruckes und ihres künstlerischen Gebrauches stark diskutiert und in unterschiedlicher Weise gemeistert. Insbesondere durch Gotthold Ephraim Lessing wurden die einander widerstreitenden Auffassungen des Schriftstellers Pierre Rémond de Saint Albine und des Schauspielers Francesco Riccoboni in die deutsche Diskussion eingebracht. Während der Schriftsteller sich hinsichtlich der Frage, ob der Schauspieler empfinden soll, was er in seiner Rolle zu empfinden vorgibt, für den empfindenden Schauspieler ausspricht, besteht der Schauspieler Riccoboni auf einem reflektierten Umgang mit der Rolle. Lessing und der späte Diderot pflichten der notwendigen reflektierten Distanz bei.



Abb. 3: Bildzitat aus: Heeg 2000.

Der Stich von Johann Albrecht (Abb. 3) versinnlicht eine bezeichnende Spiegelszene. Seit Platon fungiert der Spiegel nicht nur als Medium einer täuschenden Erscheinung. Da das Abbild an die Präsenz des Abgebildeten gebunden ist, Spiegelbild und Spiegelgegenstand aufeinander verwiesen bleiben, garantiert es einen Referenten. Dadurch fungiert der Spiegel auch als Erkenntnismedium. Als solcher erlaubt er dem Protagonisten nicht mehr, sich über sich selbst zu täuschen. Nachdem Guelfo seinen Zwillingsbruder ermordet hat, glaubt er das Kainsmal auf seiner Stirn im Spiegel zu sehen, und setzt mit wehenden Haaren und mit dem Degen weit ausholend dazu an, sich zu zerschlagen: »Zerschlage dich Guelfo!«. Für Heeg zeigt sich in dieser Zerstörungswut eine Rebellion gegen und Gefahr für das Gestaltprinzip im 18. Jahrhundert, ein an der ganzheitlichen, natürlichen Gestalt orientiertes Darstellungsprinzip, die entsprechend zurückgedrängt werden musste.

Im 20. Jahrhundert kann dagegen das Trauma des zerstückelten Körpers auf die Bühne gelangen. Ein dazwischen geschobenes Bild und Worte des aufgeklärt mündigen Sprechers, die im 18. Jahrhundert ein integrales Selbstbild ermöglichten, können nun zerrüttete Formen annehmen, so dass die Figur in keiner Gestalt mehr zur Ruhe zu kommen scheint, sich sehr viel dynamischer figuriert, immer wieder anders transfiguriert.

Figuration und Transfiguration im 20. Jahrhundert

Da die Medienentwicklung zu veränderten Wahrnehmungsprozessen führte und medial veränderte Wahrnehmungsformen auch die Körper-Repräsentationen änderten, entstanden geradezu notwendig auch neue Figurenkonzepte im Theater des 20. Jahrhunderts. Eine Anekdote des in den 1920er-Jahren wichtigen Filmtheoretikers Béla Balázs macht deutlich, welche Veränderungen das neue Ensemble der Medien, das neben Phonographie und Photographie nun auch den Film umfasst, für das Theater bereit hält. Balázs berichtet von einem Mädchen aus Sibirien, das nach ihrem ersten Filmerlebnis völlig entsetzt erzählt, nur zerstückelte Menschen gesehen zu haben. In ihrer noch ungeschulten Wahrnehmung eines neuen Mediums hatte sie die für uns heute selbstverständliche Ergänzung von Groß- oder Nahaufnahmen einzelner Körperteile durch die Erinnerung an vorherige Bilder des ganzen Körpers noch nicht habitualisiert (vgl. Balázs 1972, 24). Der Film macht zum einen bewusst, dass es die Wahrnehmung des Zuschauers ist, die den ganzen Körper generiert. Zum anderen verdeutlicht er die bis dahin andere Wahrnehmungssituation im Theater. Mit der Integration von Film- oder Videoprojektionen sind grundlegende Veränderungen im Nähe- und Distanzverhältnis gegeben, die die Körperwahrnehmung fundamental beeinflussen. Während dem Theaterbesucher im Zuschauerraum mit Abstand zur Bühne ein Ganzkörperbild präsentiert wird, zeigen sich ihm auf der Leinwand Körperteile, Fragmente eines zerstückelten Körpers.

Unter diesen anderen medialen Voraussetzungen lässt Samuel Beckett, ein Theaterautor, der intermedial zwischen Literatur, Theater, Radio und Fernsehen arbeitete, bezeichnenderweise ein Partialobjekt des Körpers, einen Mund, auf der Bühne auftreten. In *Not I / Nicht Ich*, 1972 verfasst und uraufgeführt, ist die Theaterbühne in völlige Dunkelheit getaucht. Der Zuschauer sieht nur einen Mund. Auch das übrige Gesicht liegt im Dunkel. Die Stimme des Mundes ist zu Beginn und am Ende verständlich. Hinzu kommt die dunkle Gestalt eines Vernehmers, der von Kopf bis Fuß bis zur Unbestimmtheit verhüllt, schweigend »in aufmerksamer Spannung dem Mund gegenübersteht« (Beckett 1978, 11) und zumeist unbeweglich (»totenstarr«, ebd.) bleibt. Im Verlauf des Stückes hebt er jedoch viermal die sonst verborgenen Arme seitwärts, lässt sie wieder zurückfallen und verleiht somit dem Redeschwall eine zusätzliche Strukturierung. Beckett spezifiziert diese Bewegung als »Geste hilflosen Mitleids«.

Ein bei Lessing für das bürgerliche Trauerspiel noch konstitutiv erachtetes »Mitleid«¹⁴ ist nun hilflos geworden. Mit dem sprechenden Titel *Not I* (die Homophonie *Not Eye* liegt nahe) negiert Beckett von Beginn an die Ich-Instanz des aufgeklärten Vernunftmenschen und die übliche Ordnung der Sichtbarkeit, um den Erfahrungsraum der literarischen Moderne und poststrukturalistischen Philosophie freizusetzen, in der ein »Ich« als »Dahintergestecktes« (Nietzsche) problematisch wird, so dass weniger bewusstes Handeln als unbewusste Geschehnisse figurenkonstitutiv werden. Entsprechend tritt der ausgestellte Mund nicht mehr vorrangig als *Organon* des Sprechens auf, sondern wird auch an der Schwelle zur Artikulation als Körperöffnung verlaublich, als Organ der Ausscheidung dessen, was die Protagonistin bis zum siebzigsten Lebensjahr nicht hat verdauen können.¹⁵

»...raus...in diese Welt...diese Welt...winzig kleines Ding...vor der Zeit...in ein gottver... was?... Mädchen?... ja...winzig kleines Mädchen...in dies...raus in dies...vor der Zeit...gottverlassenes Loch namens...namens...egal... Eltern unbekannt...nie von gehört...er verschwunden... verduftet...kaum daß seine Hose wieder zu war...sie genauso...acht Monate später...fast auf den Tag...also keine Liebe...davon verschont...keine Liebe wie sie gewöhnlich ausgelassen wird am...sprachlosen Kind...im Heim... nein...auch was das angeht überhaupt keine...überhaupt keine Liebe...weder da noch später...also das Übliche...nichts Erwähnenswertes bis um die Sechzig als – ...was?...Siebzig?... großer Gott!« (Beckett 1978, 11-13).

Dieser biographische Abriss einer konsequent in der dritten Person erzählten, tragischen Lebensgeschichte, die ein Mund in unterschiedlichen Brocken und Bröckchen schon partiell zersetzt und diskontinuierlich ausscheidet, markiert neue diskursive Bedingungen der Möglichkeit von Figurenkonzeption, einen anderen Kern in jeder Figur:

¹⁴ Der Begriff Mitleid impliziert bereits die Umcodierung der tragischen Katharsis durch Schauder und Jammer zur Empfindsamkeit des Bürgerlichen Theaters.

¹⁵ Vgl. zur akustischen Konzentration auf das Körperorgan in der Inszenierung von *Not I* / *Non I* als Hörstück, mit besonderer Berücksichtigung der Stimme: Meyer 2008, 317ff.

»Im Kern jeder Figur steckt etwas von ›verbaler Halluzination« (Freud, Lacan), ein verstümmelter Satz, der sich in den meisten Fällen auf ihren syntaktischen Bereich beschränkt (›Obwohl du...bist«; ›wenn du noch...müßtest«)« (Barthes 1984, 19).

Ungewöhnlich für das Theater, weil nicht in einer szenischen Situation begründet, wird ein Mund zur Verkörperung einer Figuration, deren Rolle weniger dramatisch als narrativ ist. Der szenische Minimalismus in den *Short Plays*, die bereits Theater in *Performance-Art* überführen, betonen nicht nur einen physischen Gestaltwandel, der sich im Stück ereignet, sondern auch den Umstand, dass sich die dabei freigesetzte Figuration nur im Wahrnehmungsakt des Zuschauers und Zuhörers konstituiert.

Becketts Monolog eines wahnsinnig gewordenen Mundes überschreitet die Grenzen, die ein kultureller Code den Gebärden und der Sprache setzt. Die Performance versinnlicht den Prozess, in dem die Sprache über die ihr gesetzten Grenzen hinausgeht, um sich selbst zu entleeren. In der Entleerung klingt gleichsam eine zweite akustisch-gestische Sprache an, in der kein Subjekt mehr wortführend ist. Die Absenz des souveränen, intentionalen Subjekts eröffnet die versinnlichte Leere oder benannte Stille von Becketts Stücken, in denen seine Protagonisten niemals aufhören zu sprechen.¹⁶ Sprache ist hier vehement auf sich selbst zurückgeworfen und setzt in ihrer radikalen Verausgabung gleichsam ihr Anderes, eine Gebärden- und Tonsprache, frei.

In Theaterstücken von Elfriede Jelinek wird Sprache in anderer Weise zum Hauptdarsteller und derart ins Zentrum gerückt, dass sie nicht mehr nur Dienstleister der Wortbedeutung ist, sondern zu einem szenisch zu gestaltenden Material avanciert, das selber weiß, wohin es will. Insofern werden keine psychologisch realistisch gezeichneten Figuren einander gegenüber gestellt, sondern so genannte *Sprachflächen* gegeneinander gesetzt. Die repräsentationslogische Definition, nach der sich »Theater ereignet [...], wenn es eine Person A gibt, die X verkörpert, während S zuschaut« (Fischer-Lichte 1983, Bd. 1, 25), ist hier nicht mehr zutreffend. Eine der Darstellung eingeschriebene Entfaltung weiterer Darstellungen, eine prinzipiell infinite Verwandlungsbewegung des Akteurs bewirkt eine Dynamisierung des Figurenkonzeptes durch *Figuration* und *Transfiguration*.

¹⁶ Zu Becketts Radioarbeiten in diesem Zusammenhang vgl. Meyer 1997.

»Wer kann schon sagen, welche Figuren im Theater ein Sprechen vollziehen sollen? Ich lasse beliebig viele gegeneinander auftreten, aber wer ist wer? Ich kenne diese Leute ja nicht! Jeder kann ein anderer sein und von einem Dritten dargestellt werden, der mit einem Vierten identisch ist, ohne daß es jemandem auffiele« (Jelinek 1992, 226).

Elfriede Jelinek setzt die semiotische Bewegung der Supplementarität oder das Vermögen der Zeichen, in andere Zeichen übersetzt werden zu können, einer Illusion der Ich-Identität entgegen. Ein Arbeiten mit *Sprachflächen* verdeutlicht die Entstehungsbedingungen von Figuren und Identitäten wie ihren Wechsel. Machtstrukturen und Ausschlussverfahren, diskursive und mediale Bedingungen von Identitätsentwürfen werden in solchen Figurationskonzepten transparent.

Wird im Theater der Repräsentation gewöhnlich ein Konflikt zwischen Personen oder Interessengemeinschaften zum Ausgangspunkt der Dramaturgie eines Handlungsverlaufes, so findet man bei Jelinek die Reibung von Diskursen, in Aufführungstexten von Robert Wilson bis Heiner Goebbels nicht selten Konflikte zwischen unterschiedlichen Medien oder medienspezifischen Artikulationsformen.

In Heiner Goebbels Theaterinszenierung *Die Wiederholung*¹⁷ stellen sich die Akteure im Programmheft unter ihrem eigenen Namen vor. Im Verlauf des Stückes instrumentieren und figurieren die Akteure ein immer wieder anders auf sie verteiltes Textmaterial, das somit in Wiederholung und Differenz auftritt, während das wechselnde Rollenverhalten eine *Transfiguration* ermöglicht.

Auf dem Weg von der *Figur* zur *Figuration* und *Transfiguration* kann Bertolt Brecht nicht unerwähnt bleiben. Im Bedingungsfeld eines anderen Diskurses, des marxistischen Materialismus, führte Brecht das Verfahren der *Verfremdung* ein. Der Brechtsche Schauspielerspieler macht kenntlich, »[...] daß sein Spiel noch die anderen Möglichkeiten ahnen läßt und nur eine der möglichen Varianten darstellt« (Brecht 1957, 109). Jedes aufgenommene und abgebrochene Rollenspiel impliziert die Möglichkeit seiner Andersartigkeit.

Mit der Aufhebung der Verpflichtung, nur eine oder überhaupt eine Rolle zu spielen, schließen verschiedene Vertreter des Gegen-

¹⁷ »Die Wiederholung / La Reprise / The Repetition« lautet der dreisprachige Titel einer multilingualen und plurimedialen Theaterkomposition von Heiner Goebbels, die 1995 im Bockenheimer Depot, der Spielstätte der Städtischen Bühnen Frankfurt und des TAT produziert wurde. Ausführlich zu diesem Stück siehe Meyer 2001, 267-321.

wartstheaters immer wieder auch an eine Tendenz in der amerikanischen Nachkriegsavantgarde an. Richard Schechner hat sich in diesem Sinne unter Berufung auf Jerzy Grotowski eines Verkörperungsauftrages entledigt und die Funktion des Performers abseits seiner Funktionsbestimmung im psychologisch-realistischen Theater neu bestimmt.

Auf spezifisch auditive Weise hat sich auch Valère Novarina's *Theater der Ohren* von der sprechenden und handelnden Dramenfigur befreit. Ein *pneumatischer Schauspieler* dient Novarina vielmehr als ›Loch‹, durch das der Autor seinen Text der Welt zurückerstatten kann.

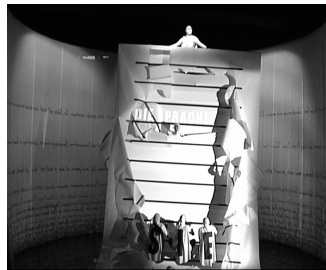


Abb. 7: Filmstill aus einem Videomitschnitt des Düsseldorfer Schauspielhauses der Inszenierung, Valère Novarina, Brief an die Schauspieler, Spielzeit 2005/2006, Regie Philip Tiedemann.



Abb. 8: Filmstill aus einem Videomitschnitt des Düsseldorfer Schauspielhauses der Inszenierung, Valère Novarina, Brief an die Schauspieler, Spielzeit 2005/2006, Regie Philip Tiedemann.

Wie schon Beckett ist auch Novarina am theatralen Ausdruck eines Sprachstromes interessiert, den er durchlöchert, um ihn – in Nachfolge von Antonin Artaud – an den Körper, seine Stimme und seinen Atem zurückzubinden. In der Inszenierung des Stückes *Brief an die Schauspieler*¹⁸ treten die Akteure in entpersönlichter Heterogenität auf. In variierten blauweißen Ganzkörpertrikots erscheinen sie ebenso neutral wie different in einem buchstäblich eröffneten Spielraum der *Transfiguration*. Am Rücken angebrachte Buchstaben ermöglichen, dass die Akteure in wechselnden Konstellationen sprachliche Sätze figurieren, ihre Lautgestaltung ermöglicht, dass sie variierte Lautkompositionen realisieren. Mehr zeigend als sprechend agieren sie auf einem Schreibblatt, signifikant reißen sie Löcher ins Vorgeschriebene.

In einer bezeichnenden Szene, in der das Schreibblatt und Textgerüst zum Klettergerüst für ein kindliches Spiel umcodiert werden, hängt ein Akteur mit einem Gurt am Gerüst befestigt, kippend in der Luft und entäußert vorsprachliche Laute, Schreie, Kieckser, die eine Akteurin neben ihm in verständliche Wortsprache zu übersetzen bemüht ist. Unschwer lässt sich die Szene als akustische Reinszenierung des visuell ausgerichteten Schauspiels wahrnehmen, das Jacques Lacan als *Spiegelstadium* und Urszene der Selbster- und -verkenning einbrachte (vgl. Lacan 1966, 93f). Im Unterschied zur lediglich illusionär gegebenen Ganzheit im Spiegel ist es in der von Tiedemann herausgearbeiteten Szene eine akustische Rückspiegelung des Lautmaterials als codierte Sprache, die in all ihrer Verkenning eindringlich spürbar wird. Zudem entbehrt die Szene der reibungslosen Glätte, mit der das Spiegelstadium das Imaginäre mit einem Trugbild aufzuladen vermag. Der Akteur quält sich hier sichtbar und hörbar, unterstreicht diese Anstrengung lautlich, physiognomisch und gestisch, indem er sich nicht nur mit den Händen, sondern auch mit der Zunge durch Zungenklatscher selbst affiziert. »Von allen Tieren sind wir die einzigen, die dieses Loch haben«, sagt abschließend die Übersetzerin. Das, was das Loch hier entäußert, lässt sich nicht in die symbolische Ordnung recodieren und die *Figurationen* der Akteure verweigern die Konstitution einer psychologisch-realistischen Figur, die sich parallel auf den Bühnen bis heute kunstvoll zu behaupten weiß.

¹⁸ Valère Novarina, *Brief an die Schauspieler*, uraufgeführt 2006 in Düsseldorf unter der Regie von Philip Tiedemann.

Fazit

Der Begriff der dramatischen Figur ist nach wie vor bezogen auf ein psychologisch-realistisches Theater und den populären Film von Relevanz. Bezogen auf andere Theaterformen, die sich durch den diskursiven und medialen Wandel historisch variant ausprägten, erscheint jedoch eine Erweiterung der Begrifflichkeit um *Figuration* und *Transfiguration* sinnvoll. Mit den entsprechend unterschiedlichen Figuren- bzw. Figurationskonzeptionen geht zugleich ein Wechsel der Spiegelfunktion einher.

Fungiert im wegweisend einflussreichen Theater des 18. Jahrhunderts der Spiegel als Bildner der Figur, die *Handlung als Nachahmung* und mimetische Angleichung an den spiegelbildlichen Anderen betreibt, so betrachtet ein dekonstruktiv agierendes Theater im 20. Jahrhundert den Spiegel häufig als ein besonderes Bildmedium, das den Bildner der Ich- und Identitätsfunktion (vgl. Lacan 1975) in seinem Verkennungspotential erkennt und das Medium im Feld der Repräsentation in neuer Weise erkennbar zu machen und anders zu nutzen weiß. Bei der anderen Nutzung wird ein desillusionierender, akustischer Spiegel immer wichtiger. Stimme und Blick operieren von Beckett bis Novarina gegen eine etablierte Ordnung des Sehens und setzen neue, häufig desillusionierte *Bilder einer imaginären Welt* frei, die sich im Theater immer noch – und darin liegt eine besondere Kraft – zwischen wirkliche Schauspieler und wirkliche Zuschauer schieben. Eine durch *Figuration* und *Transfiguration* gegebene andere Spiegelfunktion lässt sich abschließend mit Wolfgang Iser formulieren:

»Nie endgültig bei sich zu sein wird dem Menschen zum Anlaß, im Spiegel seiner Möglichkeiten immer anders zu sein« (Iser 1991, 512 u. 514).

Literatur

- Aristoteles (1924): „Von Gedächtnis und Erinnerung“. In: Kleine naturwissenschaftliche Schriften, hrsg. von E. Rolfes. Leipzig.
- Aristoteles (1982): Die Poetik, übersetzt und hrsg. von Manfred Fuhrmann. Stuttgart.
- Auerbach, Erich (1967): „Figura“. In: Ders.: Gesammelte Aufsätze zur romanischen Philologie. Bern, S. 55-92.
- Balázs, Béla (1972): Der Film. Wesen und Werden einer neuen Kunst. Wien.
- Barthes, Roland (1984): Fragmente einer Sprache der Liebe. Frankfurt a.M.
- Batteux, Charles (1975): „Die schönen Künste, auf ein Prinzip zurückgeführt (1746)“. In: Französische Poetiken, Teil 1. Stuttgart.
- Beckett, Samuel (1978): Stücke und Bruchstücke in drei Sprachen. Frankfurt a.M.
- Brandl-Risi, Bettina; Ernst, Wolf-Dieter; Wagner, Meike (Hg.) (2000): Figuration. Beiträge zum Wandel der Betrachtung ästhetischer Gefüge. München.
- Brecht, Bertolt (1989): Schriften zum Theater. Frankfurt a.M.
- Duden (1989): Das Herkunftswörterbuch. Mannheim, Wien, Zürich.
- Fischer-Lichte, Erika (1983): Semiotik des Theaters, in 3 Bänden. Tübingen.
- Heeg, Günther (2000): Das Phantasma der natürlichen Gestalt. Körper, Sprache und Bild im Theater des 18. Jahrhundert. Frankfurt a.M.
- Iser, Wolfgang (1991): Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie. Frankfurt a.M.
- Jelinek, Elfriede (1992): „Krankheit oder Moderne Frauen“. In: Theaterstücke, hrsg. von R. Friedrich. Reinbek bei Hamburg, S. 191-265.
- Kosenina, Alexander (1995): Anthropologie und Schauspielkunst, Studien zur ‚eloquentia corporis‘ im 18. Jahrhundert. Tübingen.
- Lacan, Jacques (1966): Écrits. Paris.
- Lacan, Jacques (1975): „Der Spiegel als Bildner der Ichfunktion“. In: Schriften I. Frankfurt a.M., S. 63-70.
- Lacan, Jacques (1980): Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse. Olten.
- Lessing, Gotthold Ephraim (1981): Hamburgische Dramaturgie. Stuttgart.
- Marx, Peter W.; Rüttig, Ralf (2000): „Überlegungen zu den Kategorien Figur und Handlung“. In: Brandl-Risi, Bettina; Ernst, Wolf Dieter; Wagner, Meike (Hg.): Figuration. Beiträge zum Wandel der Betrachtung ästhetischer Gefüge. München, S. 31-35.
- Meyer, Petra Maria (2008): „Stimme, Geste und audio-visuelle Konzepte. Akustische Kunst – Performance – ‚Theater der Ohren‘“. In: Dies.: acoustic turn. München, S. 291-351.
- Meyer, Petra Maria (2004): „Die Geste als intermediale Vergleichskategorie. Zur Umwertung von Sprachgesten und Gestensprachen zwischen dem 18. und dem 20. Jahrhundert“. In: Balme, Christopher; Moninger, Markus (Hg.): Crossing Media. München, S. 55-73.
- Meyer, Petra Maria (2001): Intermedialität des Theaters. Düsseldorf.

- Meyer, Petra Maria (2000): „Mediale Inszenierung von Authentizität und ihre Dekonstruktion im theatralen Spiel mit Spiegeln“. In: Fischer-Lichte, Erika: Inszenierung von Authentizität. Tübingen/Basel, S. 71-91.
- Meyer, Petra Maria (1997): Gedächtniskultur des Hörens, Medientransformation von Beckett über Cage bis Mayröcker. Düsseldorf.
- Möhrmann, Renate (1990): „Bewundert viel und viel gescholten“. In: Theater-Wissenschaft Heute, hrsg. von R. Möhrmann, S. 81-106.
- Noverre, Jean George (1769): „Briefe über die Tanzkunst und über die Ballette“. In: Petermann, Kurt (Hg.): Documenta Choreologica. Hamburg/Bremen.
- Pfister, Manfred (1988): Das Drama. Theorie und Analyse. München.
- Platon (1958): Phaidros, Parmenides, Theaitetos, Sophistes. Hrsg. v. Otto, Walter Friedrich; Grassi, Ernesto. Hamburg.
- Plessner, Helmut (1982): „Zur Anthropologie des Schauspielers“. In: Ders.: Gesammelte Schriften VII, Ausdruck und menschliche Natur. Frankfurt a.M., S. 399-418.
- Schwind, Klaus (1997): „Theater im Spiel – Spiel im Theater. Theoretische Überlegungen zu einer theaterwissenschaftlichen Heuristik“. In: Weimarer Beiträge, 43/3, S. 419-443.
- Strenge, Britta (1998): „Typos, Typologie“. In: Ritter, Joachim; Gründer, Karlfried (Hg.): Historisches Wörterbuch der Philosophie, Bd. 10. Basel.

Abbildungen

- Abb. 1: Benjamin Wilson: „Garrick as Hamlet, 1754“, Bildzit. aus: The Garrick Stage. Theatres And Audience In The Eighteenth Century, Allardyce Nicoll, 1980. Manchester, S. 163.
- Abb. 2: Aus: Gilbert Austin, Chironomia or a treatise on rhetorical delivery. London 1808.
- Abb. 3: Bildzit. aus: Heeg 2000, S. 327.
- Abb. 4-6: Filmstills aus der Fernsehinszenierung „Not I“ von Samuel Beckett, 1975 realisiert.
- Abb. 7-8: Filmstills aus einem Videomitschnitt des Düsseldorfer Schauspielhauses der Inszenierung, Valère Novarina, Brief an die Schauspieler. Spielzeit 2005/2006, Regie: Philip Tiedemann.

Christiane Berger

Figurenkonzepte im Tanz

Tanz findet in den unterschiedlichsten Kontexten statt und umfasst ein entsprechend weites Feld verschiedener Formen: Kunstdanz, Gesellschaftstanz, Ritueltänze, Tänze der zeitgenössischen Popkultur usw. Dabei kann hier nicht allen Ausformungen nachgegangen werden; stattdessen wird ein Schwerpunkt auf den Bühnentanz gelegt, wobei immer wieder auch Verweise auf Tanz in anderen Kontexten erfolgen werden. Für alle Bereiche des Tanzes gilt weitgehend übereinstimmend, dass sich Formen der Figur auf mehreren Ebenen finden: als Raumgestalt des Tänzerkörpers, als Bewegungseinheit (z.B. als Schrittkombination), als dramaturgische Deutungseinheit (z.B. als Rollenfigur) und als Wahrnehmungsphänomen (vgl. Brandstetter 1997b, 599).

Die Raumgestalt kann sich sowohl auf die Haltung eines Tänzers (z.B. eine Arabesque) als auch auf die Formation mehrerer Körper beziehen. Beide sind häufig an geometrischen Formen orientiert. Als Bewegungseinheit können Schrittfolgen und -kombinationen sowie bestimmte Bewegungsabfolgen (z.B. eine Pirouette) gelten. Anders als diese Bewegungsfiguren, die nicht an einen bestimmten Stil oder ein bestimmtes Genre geknüpft sind, kommt die häufig verwendete Deutungseinheit der Rollenfigur typischerweise in narrativen Formen des darstellenden Tanzes vor. All diesen verschiedenen Typen der Figur liegt die Figur als Einheit der Wahrnehmung zugrunde: Sie entsteht als wahrgenommene Einheit im Auge des Betrachters. Die Figur segmentiert das Bewegungskontinuum und konstituiert in diesem Sinne zuallererst ›eine‹ identifizierbare Bewegung. Da die Tanzbewegung selbst flüchtig ist, überdauert die Tanzfigur nur in der Erinnerung des Betrachters oder Tänzers. Tänzer und Betrachter sind die beiden wesentlichen Elemente der konstitutiven Situation des Bühnentanzes, der in der theatralen Situation zwischen Akteur und Zuschauer aufgeführt wird. Andere Formen des Tanzes kennen diese beiden Funktionen von Zuschauer und Akteur ebenfalls, allerdings

sind sie dort in der Regel durchlässiger. Tanzfiguren des Bühnentanzes lehnen sich insbesondere auf der Ebene der Dramaturgie und Deutung an Figuren aus anderen Künsten an, um aus diesen Künsten bekannte Rezeptionsmodi für sich in Anspruch nehmen zu können und so dem Publikum die Rezeption zu erleichtern. Kompositionsmuster wie z.B. Solo/Duett/Gruppe oder Vorder-/Hintergrund in der Bühnenkonzeption spielen insbesondere in traditionellen Formen des Bühnentanzes eine wichtige Rolle und werden in zeitgenössischen Formen des Tanzes zunehmend hinterfragt. Gleiches gilt grundsätzlich für eine statische Konzeption von Körper- und Bewegungsfiguren, die durch prozessbetonte Modelle abgelöst werden. Damit geht die Infragestellung gewohnter und hergebrachter Rezeptionshaltungen einher. Kritisch betrachtet wird insbesondere die identifizierende Bezugnahme des Zuschauers mit einer dramatischen Rollenfigur, die das Handlungsballett aus dem bürgerlichen Drama übernommen hatte. Auf diese Weise rücken bei der Rezeption tänzerischer Figuren die Möglichkeiten und Grenzen der Wahrnehmung von Körper und Bewegung in den Mittelpunkt.

Bedingungen der Wahrnehmung

Tanz findet in den unterschiedlichsten Kontexten statt und entsprechend unterschiedlich sind die Bedingungen der Präsentation: Kunstdanz, Gesellschaftstanz, Ritualtänze, Tänze der zeitgenössischen Popkultur usw. unterliegen jeweils eigenen Bedingungen.

Der sogenannte Bühnentanz wird in der Regel in einer theatralen Situation vor Publikum aufgeführt. In traditionellen Theaterbauten manifestiert sich diese Situation als Trennung zwischen Bühnen- und Zuschauerraum, das Bühnenportal rahmt aus der Perspektive des Publikums die Tanzfiguren auf der Bühne und folgt dem zentralperspektivischen Paradigma. Indem das Publikum mit entsprechender Distanz auf die Figuren schaut, wird deren Gesamtgestalt und Einheit betont. Typisches Beispiel ist die Formation des corps de ballet, in der eine große Gruppe oft ununterscheidbarer Tänzerinnen geometrische Figuren in den Raum zeichnet. Im zeitgenössischen Theater allerdings wird diese strikte Trennung in Bühnen- und Zuschauerraum nicht nur räumlich zunehmend aufgegeben: Die Aktivität des Zuschauers wird mehr und mehr betont und die Zuschauer werden immer öfter so platziert, dass sie z.B. rund um das Geschehen sitzen

oder sich frei im Raum des Geschehens bewegen können. Die Raumformationen sind nicht mehr für den aus der Distanz zu gewinnenden Gesamteindruck komponiert, sondern werden – entsprechend des enger werdenden Gesichtsfeldes der Zuschauer – dezentriert. Indem Gesamtformationen in synchron nebeneinander ablaufende Einzelgeschehen aufgelöst werden, werden die präsentierten Figuren kleinteiliger und zugleich komplexer.

Im Gesellschaftstanz gibt es zwar ebenfalls Zuschauer-Akteur-Situationen, allerdings können hier alle Beteiligten jederzeit die Rolle wechseln: vom Tänzer auf der in der Regel klar definierten Tanzfläche zum Zuschauer, der von den häufig rund um die Tanzfläche platzierten Sitzgelegenheiten aus die Tänzer auf der Tanzfläche beobachten kann, und umgekehrt. Ähnlich verhält es sich bei zeitgenössischen populären Tänzen, die im privaten Rahmen, zum Beispiel auf einer Party oder im öffentlichen Raum, beispielsweise in einer Disko, getanzt werden. Hier spielt die Ausübung des Tanzes eine mindestens ebenso große Rolle wie seine Zurschaustellung, so dass entsprechend die Innenwahrnehmung der Tänzer gegenüber der Außenwahrnehmung durch die Zuschauer an Bedeutung gewinnt. Die aktiven Tänzer untereinander nehmen sich, wenn die Sicht nicht durch andere Tänzer verstellt ist, hier in der Regel aus so geringer Distanz wahr, dass sie lediglich einzelne Körperteile und Bewegungsmomente der anderen Tänzer wahrnehmen können. Entsprechend werden wahrnehmbare Figuren hier keinesfalls aus mehreren Körpern, meist wohl nicht einmal aus einem gesamten menschlichen Körper gebildet und umfassen auch keinen Bewegungsablauf aus mehreren Momenten wie im Bühnentanz.

Neben der Kopräsenz von Akteur und Zuschauer prägt seine Prozess- und Ereignishaftigkeit die spezifischen Bedingungen der Wahrnehmung des Tanzes: Körperbewegung vollzieht sich als Prozess in der Zeit und existiert nur im Moment, sie geschieht einmalig und ist unwiederholbar. Tanz ist also flüchtig, gilt einigen gar als die ›flüchtigste aller Künste¹. Zwar hinterlässt er Spuren im Körper, der getanzt hat, und formt ihn, doch die Tanzbewegung selbst ist nicht dauerhaft. Bühnentanz hinterlässt – anders als Kunstformen wie Literatur, Skulptur, Malerei, Architektur usw. – kein Artefakt, sondern vollzieht sich – wie andere darstellende Künste – als Aufführung. Bestand haben die Tanzfiguren entsprechend nur im Gedächtnis derjenigen, die der Aufführung beigewohnt haben, also der Tänzer oder

¹ Vgl. z.B. Köhne-Kirsch 1989, 200; Peter/Thoraus 1999, 8.

Zuschauer.² Dabei spielen nicht nur visuelle Erinnerungen eine Rolle, sondern vor allem motorische Erinnerungen des Körpergedächtnisses (prozedurales Gedächtnis).

Übertragungen von Strukturmodellen

Das mathematische Wissenschaftsideal des Rationalismus beeinflusste die Entstehung des akademischen Balletts, das sich strikt an einem geometrischen Raumkonzept orientierte, welches sowohl die Positionierung der Körperteile als auch die Raumausrichtung des Körpers und seine Raumwege bestimmte. Mit Hilfe dieser geometrischen Figuren der Körper und zurückgelegten Raumwege repräsentierten die Hofballette, die in Frankreich unter Ludwig XIV. ihren Höhepunkt erlebten, die rationale Ordnung und das absolutistische Herrschaftskonzept.

In der weiteren Entwicklung des Balletts entstand die psychologische Rollenfigur, die sich aus der dramatischen Tradition des Sprechtheaters ableitet. Um dem bis dahin nicht als eigenständige Kunstform anerkannten Bühnentanz seine Existenzberechtigung zu sichern, betrieb Jean-Georges Noverre in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts die Assimilation des Theatertanzes an die Konzeption des bürgerlichen Illusionstheaters: Der Tanz solle einer dem Drama der Zeit entsprechenden subjektzentrierten Narration folgen, die durch pantomimischen Tanz möglichst wirklichkeitsgetreu dargestellt werde.

So entsteht in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts aus dem Zusammenwirken von Tanz, Ballett und Pantomime das *ballet d'action*. In der Folge beherrschte das Handlungsballett mit seiner erzählerischen Struktur und entsprechenden Figuren bis Ende des 19. Jahrhunderts den Bühnentanz und repräsentiert bis heute nahezu unangefochten die Balletttradition. Viele Handlungsballette verwenden Märchenfiguren der literarischen Tradition für ihr Libretto: So zum Beispiel die klassizistischen Handlungsballette *Dornröschen* und *Nussknacker* von Marius Petipa, die er Ende des 19. Jahrhunderts für das Kaiserliche Russische Ballett entwarf und die heute vielen als Inbegriff des klassischen Balletts gelten. Andere sogenannte Märchenballette wie *Schwanensee* und *Petruschka* bedienen sich traditioneller

² Zur Bedeutung der Figur für die Erinnerung von Bewegung vgl. Brandstetter 1997a/b, 2000b.

Motive als Grundlage und entwerfen daraus eigene Figuren, die der literarisch-dramatischen Tradition ähneln. In der Gegenwart führt besonders John Neumeier diese Tradition des Handlungsballetts fort und choreographiert neben Neufassungen der klassischen Handlungsballette literarische Stoffe wie Shakespeares *Sommernachtstraum* oder die *Kameliendame* von Alexandre Dumas. Die Rollenfigur des Handlungsballetts entspringt also einer literarischen Tradition, die verschiedene Genres vom Märchen über das Drama bis hin zum Roman und zur Erzählung umfasst.

Eine Orientierung an musikalischen Strukturen und Figuren, zum Beispiel den musikalischen Kompositionsprinzipien Thema und Variation, erlebte das Ballett in besonderem Maße im 20. Jahrhundert mit den sogenannten sinfonischen Balletten. 1909 choreographierte Michail Fokine das erste abendfüllende handlungslose Ballett, *Les Sylphides*, für die *Ballets Russes*. Diese Idee des sinfonischen Balletts, das ohne Handlung und Sujet sich ausschließlich an der Musik orientiert, fand in den neoklassischen Balletten George Balanchines der 1930er- bis 1950er-Jahre ihren Höhepunkt. Ausgangspunkt dieser sinfonischen Ballette war allein die Musik, die er präzise in tänzerische Bewegung umsetzte.

Gegenwärtig wird verstärkt das Verhältnis von Tanz und digitalen Technologien bzw. der Einsatz digitaler Medien im Tanz diskutiert.³ Auf diese Weise verschiebt sich der Blick vom ›realen‹ menschlichen Körper, der live vom kopräsenten Zuschauer wahrgenommen wird, zur medialen Vermittlung von Körpern und Bewegung. Entsprechend finden Figurenkonzepte digitaler Medien Eingang in den Bühnentanz, und zwar nicht nur in der Weise, dass Körper und Bewegung medial vermittelt werden, sondern auch derart, dass Körperbilder, die dem virtuellen Raum entstammen, auf den ›realen‹ Tänzerkörper übertragen werden. Das zeigt sich zum Beispiel in der Fragmentierung von Körpern. Hier werden Entwicklungen verstärkt, die schon mit dem Aufkommen des Films begannen und bereits im Tanz der 1920er und 1930er-Jahre zu beobachten waren.⁴

³ Vgl. z.B. Evert 2003, Dinkla/Lecker 2002.

⁴ Vgl. z.B. Hardt 2004, Foellmer 2006.

Zentrale Dimensionen tänzerischer Figuren

Bewegungsfiguren verschiedenster Art, sei es im Bühnen-, Gesellschafts- oder populären Tanz, strukturieren den Bewegungsfluss. Denn Bewegung als kontinuierliches Geschehen wirft das Problem der Segmentierung und daran anschließend der Identifizierung auf. Es versteht sich nicht von selbst, was ›eine‹ Bewegung ist, wo sie anfängt und aufhört. So entstehen zum Beispiel erst durch das Setzen von Zäsuren einzelne Schritte und darauf aufbauend Schrittfolgen, die als Bewegungsfigur benannt werden können. Gleiches gilt zum Beispiel für eine bestimmte Pose, die erst als solche, das heißt als momenthafter Eindruck, aus dem Bewegungsfluss herausgelöst und als solche erkannt bzw. zu einer solchen ernannt werden muss. Auf diese Weise kann ein Repertoire festgelegter und für einen bestimmten Tanz typischer Bewegungsfiguren entstehen, das erinnerbar, lehr- und lernbar ist und erneut aufgerufen werden kann. Durch diese Festlegung spezifischer Bewegungsfiguren entstehen Tänze, die identifizierbar und von anderen Tänzen unterscheidbar sind. Bewegungsfiguren übernehmen also sowohl für den Aufführenden als auch für den Zuschauer eine wichtige Funktion, indem sie die Wahrnehmung, Erinnerung und Identifizierung von Bewegung strukturieren und – zugespitzt formuliert – allererst ermöglichen.

Besonders im Bühnentanz werden typische Prinzipien der Komposition von Figuren auf der Bühne angewandt, um den Gesamteindruck des Bühnengeschehens für den Zuschauer zu gestalten. Die klassische Konzeption des Bühnenraums und Regeln zur Nutzung bestimmter Bühnenbereiche formulierte Doris Humphrey 1959 in *The Art of Making Dances*. Hier beschreibt sie, welche Bedeutung Tanzsequenzen in Abhängigkeit davon erhalten, wo sie auf der Bühne platziert werden bzw. welche Raumwege sie zurücklegen. Sie nutzt zum Beispiel das klassische Kompositionsprinzip von Vorder- und Hintergrund, legt fest, welche der beiden Bühnendiagonalen eine stärkere Wirkung erzielt, dass die Bühnenmitte dem Geschehen eine besondere Bedeutung verleiht und Aufmerksamkeit verschafft usw. Ihre Ausführungen gehen hinsichtlich dieser Kompositionsprinzipien weitgehend konform mit der Praxis des Bühnentanzes bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts. So sind beispielsweise die Sequenzen eines klassischen Balletts so angeordnet, dass Solosequenzen, die im Bühnenvordergrund und in der Bühnenmitte ablaufen, von Gruppenformationen im Hintergrund begleitet werden.

Weiterhin werden Figuren im Tanz typischerweise durch einen einzelnen Körper im Solo, durch zwei Körper im Duett oder durch mehrere Körper in der Gruppenformation gebildet. So strukturiert sich ein klassisches Ballett nach Solo-, Pas de deux- und Corps de ballet-Szenen, die nach bestimmten Gesetzmäßigkeiten aufeinander folgen. Diese Struktur der Choreographie wiederholt sich bis heute in klassischen Ballett-Kompanien in der Hierarchie der Ensemblemitglieder, die nach Solo- und Gruppentänzern geschieden werden.

Diese Hierarchisierung ist im zeitgenössischen Tanz weitgehend aufgelöst. Der US-amerikanische Choreograph Merce Cunningham⁵ etwa löste in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts das zentralperspektivische Bühnenparadigma in seinen Choreographien durch einen enthierarchisierten Raum ab, in dem jede Bewegung unabhängig von ihrer Bedeutung an jedem Punkt der Bühne stattfinden konnte. Das Bühnengeschehen war nicht wie bei der traditionellen Guckkastenbühne auf einen bestimmten Zuschauerplatz ausgerichtet, von dem aus sich das Geschehen optimal darstellt. Vielmehr war Cunninghams Konzept darauf ausgerichtet, dass jede Zuschauerperspektive einen unterschiedlichen Eindruck seiner Choreographie vermittelte, ohne dass eine bevorzugte Perspektive existierte. Auf diese Weise wird die Idee eines geometrischen Bühnenraums und in sich geschlossener, geometrischer Gruppenformationen unterlaufen. Die Trennung von Gruppe und Solo wird aufgehoben bzw. flexibilisiert bis hin zur Entscheidung des Zuschauers, mehrere Tänzer als einzelne Tänzer oder als Gruppe wahrzunehmen. Die in den 1970er-Jahren in New York entstandene *Contact Improvisation* schließlich, die als Interaktion mit einem oder mehreren Partnern im zeitgenössischen Tanz eine zentrale Stellung einnimmt, gründet sich vollständig auf den Gedanken von Paar- und Gruppenkonstellationen und blendet die Figur des Solisten konzeptionell aus.

Die Kategorisierung nach Solo, Paar, Gruppe findet sich auch in den unterschiedlichen Arten von Gesellschaftstänzen wieder. Häufig dient das Merkmal Solo/Paar/Gruppe sogar der Klassifizierung der Tänze: Am bekanntesten sind in unserem Kulturraum wohl die Paartänze, die als Kanon der Standard-Latein-Tänze in jeder Tanzschule vermittelt werden. Zudem sind hier Tänze wie *Salsa* und *Tango Argentino* zu nennen. Davon unterschieden werden Gruppentänze (z.B. *Line Dance*). Jedoch existieren ebenso Gesellschaftstänze, in denen Paarsequenzen mit Gruppensequenzen wechseln (z.B. *Square*

⁵ Vgl. z.B. Cunningham 1986, Huschka 2000, von Kostelanetz 1998.

Dance). Viele Tänze der Popkultur sind als Solotänze angelegt (*Hip-Hop*, *Break Dance* etc.), können jedoch auch in Duette oder Gruppenformationen übergehen.

Improvisation versus Formenkanon

Aufgrund der Vielfalt und Unterschiedlichkeit der Tänze ist die Identifizierung von tanztypischen Figuren kaum zu leisten. Zwar existieren in vielen Tänzen die oben beschriebenen Kompositionsprinzipien Solo/Duett/Gruppe, jedoch ist ihre Ausprägung sehr unterschiedlich. Auch die Loslösung des zeitgenössischen Tanzes von der Idee eines fixen Bewegungsrepertoires steht der Angabe tanztypischer Figuren entgegen: Während das Ballett ein klar definiertes und benanntes Repertoire an Schrittkombinationen (z.B. Pas de bourrée), Haltungen/Positionen (z.B. Attitude und Arabesque) und Bewegungen (z.B. Pirouette) kennt, ist dies im modernen und zeitgenössischen Tanz seit Mitte des 20. Jahrhunderts immer weniger der Fall.

Doch ein solches Repertoire ermöglicht erst, dass einige dieser Bewegungsfiguren so bekannt und »typisch« werden, wie zum Beispiel die Arabesque und Attitude. Solche typischen Figuren fehlen also in vielen Formen des zeitgenössischen Tanzes. Dazu trägt auch bei, dass in einigen Formen des zeitgenössischen Tanzes die im Bühnentanz bis dahin vorherrschende Idee der spezifischen äußeren Form an Bedeutung verliert. In der *Contact Improvisation* beispielsweise ist die räumliche Form, die der tanzende Körper einnimmt und die für den Blick des Zuschauers gestaltet wird, dem Zusammenspiel mit dem/den Partner/n nachgeordnet. Die im Tanz entstehende Figur bemisst sich hier weniger nach der visuellen Form; vielmehr entscheidet das Zusammenspiel der Körper, die mit dem Geben und Nehmen von Gewicht unter den Bedingungen der Schwerkraft spielen, welche Figuren entstehen. Da es sich um eine Technik der Improvisation handelt, die keine Formvorgaben kennt, sondern lediglich die Aufforderung, im Körperkontakt mit dem Partner auf seinen Körper zu reagieren und ihn gegebenenfalls zu stützen, gibt es in der Konzeption der *Contact Improvisation* kein Repertoire von Schritt- oder Bewegungsfiguren. Eine ähnliche Entwicklung wird deutlich im Paartanz, wo stärker improvisierte Tänze wie Tango Argentino und Salsa an Beliebtheit gewinnen im Vergleich zu Standard-Latein-Tän-

zen, die ein festes Repertoire von Bewegungsfiguren und Regeln ihrer Verknüpfung kennen.

Die Figur als Grundlage der Rezeption

Die Formen der Figur spielen, wie beschrieben, eine entscheidende Rolle für den Rezeptionsprozess. Grundlage der Wahrnehmung tänzerischer Körperbewegung ist eine Art imaginativer Mitvollzug von Bewegung durch den Zuschauer. Diesen Vorgang bezeichnet der US-amerikanische Tanzkritiker und -theoretiker John J. Martin als »Metakinese«: »There is a kinesthetic response in the body of the spectator which to some extent reproduces in him the experience of the dancer« (Martin 1972, 48). Martin nahm an, dass der Zuschauer die Bewegungen des Tänzers auf der Bühne in ähnlicher Weise wahrnimmt wie seine eigenen Bewegungen, sie »through kinesthetic sympathy« (ebd., 23) mitvollzieht. Zu dieser Annahme gelangte er, indem er Ergebnisse der physiologischen und psychologischen Forschung zur Kinästhesie (Bewegungswahrnehmung) aufnahm und auf die Wahrnehmung von Tanz übertrug.

Das Phänomen, dass die Vorstellung oder Wahrnehmung von Bewegungen in der Muskulatur Tonusveränderungen auslöst, die unwillentlich zum ansatzweisen oder sogar vollständigen Mitvollzug bzw. zur Nachahmung der Bewegung führen können, beschrieb der britische Physiologe und Zoologe William B. Carpenter bereits 1874 in seinen *Principles of Mental Physiology* als »ideomotorische Bewegung«: Wenn wir sehen, wie sich ein menschlicher Körper bewegt, nehmen wir diese Bewegung wahr als eine, die auch unser Körper potentiell ausführen könnte, und vollziehen die Bewegung in diesem Sinne mit. Heute wird diese Theorie bestätigt durch neurowissenschaftliche Forschung. Der Forscher und Choreograph Ivar Hagendoorn beschreibt dieses Phänomen des empathischen Mitvollzugs von Fremdbewegungen als »motorische Einbildungskraft«, die auf neuronaler Ebene in den so genannten Spiegelneuronen begründet liegt: Sie verbinden die Wahrnehmung von Bewegungen und Handlungen mit ihrer Bedeutung im Sinne des Effekts dieser Bewegung bzw. Handlung. Das führt dazu, dass bei der Beobachtung einer Bewegung die gleichen Neuronen aktiviert werden wie bei der Ausführung der Bewegung. Allerdings wird die motorische Aktivität blockiert, so dass der Wahrnehmende die Bewegung nicht etwa tatsäch-

lich ausführt. Auf diese Weise vermittelt sich dem Wahrnehmenden die Empfindung der Bewegung, ohne dass er sich selbst bewegt (vgl. Hagendoorn 2002, 431f). Daraus leitet Hagendoorn die Hypothese ab, dass »der Zuschauer (im Gehirn) virtuell mittanz« (ebd., 439).

An diese Grundlage der Bewegungswahrnehmung schließt die Rezeption »abstrakter« Bewegungsfiguren unmittelbar an, die keine psychologische Identifikation mit dem Tanzgeschehen erlauben. Sobald bekannte visuelle Muster wie beispielsweise geometrische Figuren erkannt werden können, dienen sie der Strukturierung von Wahrnehmung und Erinnerung. Gerade solche tänzerischen Formenspiele werden häufig als eine Art bewegtes abstraktes Bild rezipiert. Spielt die choreographische Komposition mit den Bedingungen der Wahrnehmung, so wird die für die moderne Kunst typische Selbstreflexion des Zuschauers provoziert, der sich der Möglichkeiten und Grenzen seiner Wahrnehmung von Körper und Bewegung sowie seiner Wahrnehmungsgewohnheiten bewusst wird.

Insbesondere der zeitgenössische Tanz rückt häufig diese Möglichkeiten und Grenzen der Wahrnehmung in den Mittelpunkt: zum Beispiel spielt die Lichtdramaturgie mit der Sichtbarkeit der Körper, die Choreographie spielt mit der Einheit bzw. Fragmentierung der Tänzerkörper usw. Ein Beispiel ist hier der Choreograph William Forsythe, der mit der Dezentrierung des Körpers und der Isolation einzelner Körperteile arbeitet: Jedes Körperteil bzw. jedes Gelenk eines Tänzerkörpers kann in seinen Choreographien eine Bewegung initiieren und sich isoliert bewegen.⁶ Damit löst sich das Körperzentrum in mehrere Initiationspunkte auf, so dass die Einheit des Körpers als »operative unity« (Forsythe zitiert nach Brandstetter 1997b, 616) in ein komplexes System polyrhythmischer Bewegungen zerfällt. Nicht mehr die Gesamtgestalt des Körpers bildet eine geometrische Figur, sondern jedes Körperteil und seine Bewegungslinien im Raum können als Raumfigur betrachtet werden. Hier wird die Funktion der Figur als Wahrnehmungseinheit in Frage gestellt. Das klassische Figurenkonzept, das Einheit, Gesamtheit, Identität behauptet, wird durch Konzepte abgelöst, die von Gabriele Brandstetter als »Figuration« im Sinne eines »transformatorischen Vorgangs« (Brandstetter 2000a, 194) beschreiben werden, um zu betonen, dass es sich um einen unabgeschlossenen Prozess handelt. Zur Diskussion stehen damit die beiden Pole von statischer Pose und dynamischem Schritt, zwischen denen sich der Tanz bewegt und die dem Zuschauer

⁶ Zur Dezentralisierung des Körpers bei Forsythe vgl. auch Evert 2003, 124-127.

unterschiedliche Rezeptionshaltungen abverlangen: Während in der Pose der Körper zumindest momenthaft eine Figur im Raum bildet und einen bildhaften Eindruck erzeugt, dominiert im Schritt die Bewegtheit und der Bewegungsfluss den Eindruck des Zuschauers.

Rollenfiguren hingegen werden – anders als die abstrakteren Bewegungsfiguren – auf einer psychischen Ebene rezipiert. Typisch für die Rezeption von Rollenfiguren im Tanz ist – wie bei anderen narrativen Medien – die identifizierende Bezugnahme: Die psychologische Rollenfigur des Bühnentanzes ermöglicht dem Zuschauer die Identifikation mit dem Bühnengeschehen. Sie erleichtert die Rezeption, indem sie Strategien der Kunstrezeption aufruft, die bei textlichen und bildlichen Darstellungsmedien bekannt und verbreitet sind.

Die Rollenfigur ist in diesem Sinne eine Anleihe einer rezeptionsästhetischen Strategie aus anderen Kunstformen, die eine größere Tradition aufweisen und entsprechend leichter für das Publikum rezipierbar sind. Im zeitgenössischen Tanz ersetzt der sich präsentierende Performer in der Regel die dargestellte Rollenfigur; der Modus des Als-ob, der die Darstellung einer Rollenfigur kennzeichnet, wird durch verschiedene Stilmittel gebrochen oder offen gelegt. Gleichwohl erfüllt auch die Figur des Performers eine ähnliche Funktion, indem er vom Zuschauer als Identifikationsfolie oder auch als Gegenüber genutzt werden kann. Doch psychologische Rollen- und Performerfiguren liefern, wie schon die Bewegungsfiguren, nicht nur dem Zuschauer eine orientierende Kategorie zur Rezeption, sondern auch dem Akteur eine Struktur, die ihn bei der Ausführung der Tanzbewegung unterstützt: Die Rollenfigur und – wenn auch in anderer Weise – die Figur des Performers liefern dem Tänzer eine Art Interpretationsrahmen für die Ausgestaltung seiner Tanzbewegungen.

Literatur

- Brandstetter, Gabriele (1997a): „Choreographie und Memoria. Konzepte des Gedächtnisses von Bewegung in der Renaissance und im 20. Jahrhundert“. In: Öhlschläger, Claudia; Wiens, Birgit (Hg.): Körper – Gedächtnis – Schrift. Der Körper als Medium kultureller Erinnerung. Berlin, S. 196-218.
- Brandstetter, Gabriele (1997b): „Defigurative Choreographie. Von Duchamp zu William Forsythe“. In: Neumann, Gerhard (Hg.): Poststrukturalismus. Herausforderung an die Literaturwissenschaft. Stuttgart/Weinheim, S. 598-623.
- Brandstetter, Gabriele (2000a): „Figur und Inversion. Kartographie als Dispositiv von Bewegung“. In: Brandl-Riesi, Bettina; Ernst, Wolf-Dieter; Wagner, Meike (Hg.): Figuration. Beiträge zum Wandel der Betrachtung ästhetischer Gefüge. München, S. 189-212.
- Brandstetter, Gabriele (2000b): „Choreographie als Grab-Mal. Das Gedächtnis von Bewegung“. In: Dies.; Völckers, Hortensia (Hg.): ReMembering the body. Körper-Bilder in Bewegung. Ostfildern-Ruit, S. 102-134.
- Cunningham, Merce (1986): Der Tänzer und der Tanz. Gespräche mit Jacqueline Lesschaeve. Frankfurt a.M.
- Dinkla, Söke; Leeker, Martina (Hg.) (2002): Tanz und Technologie / Dance and Technology. Berlin.
- Evert, Kerstin (2003): Dance. Lab. Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien. Würzburg.
- Foellmer, Susanne (2006): Valeska Gert. Fragmente einer Avantgardistin in Tanz und Schauspiel der 1920er Jahre. Bielefeld.
- Hagendoorn, Ivar (2002): „Einige Hypothesen über das Wesen und die Praxis des Tanzes“. In: Klein, Gabriele; Zipprich, Christa (Hg.): Tanz Theorie Text. Jahrbuch Tanzforschung 12. Münster, S. 429-444.
- Hardt, Yvonne (2004): Politische Körper. Ausdruckstanz, Choreographien des Protests und die Arbeiterkulturbewegung in der Weimarer Republik. Münster.
- Humphrey, Doris (1959): The art of making dances. New York.
- Huschka, Sabine (2000): Merce Cunningham und der Moderne Tanz. Körperkonzepte, Choreographie und Tanzästhetik. Würzburg.
- Köhne-Kirsch, Verena (1989): Die „schöne Kunst“ des Tanzes. Phänomenologische Erörterungen einer flüchtigen Kunstart. Frankfurt a.M. u.a.
- Kostelanetz, Richard von (Hg.) (1998): Merce Cunningham. Dancing in Space and Time. Pennington/N.J.
- Martin, John (1972): The Modern Dance. New York.
- Peter, Frank-Manuel; Thoraus, Thomas (1999): „Deutsches Tanzarchiv Köln: Tanzdokumente digital“. In: Forsythe, William (Hg.): Improvisation Technologies. A Tool for the Analytical Dance Eye. Ostfildern, S. 8-9.

III. Schrift – Text – Ton

Nicolas Pethes

Helden, Hunde, Eigenschaften

Figurenkonzepte in der literarischen Narration

Der Beitrag entfaltet die lange Tradition der Konstruktion literarischer Figuren und versteht sie als textintern generierte Instanzen, denen Handlungen und Aussagen zugeordnet werden. Während hierbei bis ins 18. Jahrhundert statische Charaktertypen dominieren, treten vor dem Hintergrund der neuen Semantik von Individualität Figuren in den Vordergrund, die dynamischen und nicht immer zielgerichteten Entwicklungsprozessen unterworfen sind. Die damit einhergehende Entfaltung der innerpsychischen Dimension von Charakteren ermöglicht den in der älteren Forschung so genannten Übergang von ›flachen‹ zu ›runden‹ Charakteren. Dieser Übergang betrifft aber nicht nur anthropologische Aspekte, sondern verweist auf die Relevanz verschiedener Erzählperspektiven bei der Gestaltung literarischer Figuren: Neben auktorialen Beschreibungen sowie Aussagen literarischer Figuren übereinander betrifft das in der modernen Literatur zunehmend implizite Selbstcharakterisierungen von Figuren durch Techniken der internen Fokalisierung. Für alle diese Fälle lässt sich zeigen, dass das Bild einer literarischen Figur, indem es sich aus Fremd- und Selbstaussagen strukturiert, auf die gleiche Weise entsteht, wie Vorstellungen über reale Personen, so dass die vieldiskutierte (ggfs. auch historische) ›Realität‹ literarischer Figuren eher in dieser strukturellen Analogie ihrer jeweiligen Konstitution als in mimetischen Referenzen auf die außertextuelle Wirklichkeit zu sehen ist.

Struktur und Funktion

Wie viele Mediengeschichten hat auch diejenige der ›Figur‹¹ eine Vorgeschichte, die erst *nach* dem Aufkommen so genannter ›neuer‹ Medien im 19. und 20. Jahrhundert überhaupt in ihrer Medialität erkannt und reflektiert wurde: die Geschichte der Literatur. Die literarische Tradition des Abendlands ist so eng mit der Vorstellung personaler Figuren verbunden, dass die semiotische und mediale Konstruiertheit dieser Form kaum wahrgenommen wurde. Grund dafür ist die Intuition, dass die Literatur im Unterschied zu den anderen beiden traditionell unterschiedenen Künsten auf menschliche Akteure angewiesen scheint – zumindest solange literarische Texte auf Handlungszusammenhänge referieren.² Während die Musik grundsätzlich nicht bzw. nur sehr randständig zu mimetischer Darstellung geeignet ist, steht der bildenden Kunst neben menschlichen ›Figuren‹ eine ganze Reihe von diesen unabhängigen Sujets zur Verfügung. Dichtung, die dramatische und erzählende zumal, aber auch die Lyrik, ist ohne menschliche oder zumindest anthropomorphisierte Figuren kaum denkbar, und man wird noch das kontemplativste Naturgedicht hinsichtlich der Instanz seiner Artikulation auf eine, in diesem Fall implizite, Figurenrede zurückführen müssen.

Im Vergleich zu den übrigen Künsten (vielleicht auch: zu akustischen und visuellen Medien) ist die Literatur mithin im Besonderen auf Figuren angewiesen. Diese Angewiesenheit ist allerdings nicht auf die Literatur im engeren belletristischen Sinne beschränkt. Vielmehr ist die Figur eine Form, die sich in allen mündlichen, schriftlichen und gedruckten Texten findet, soweit diese Texte Handlungen, Gedanken und Aussagen (und nicht lediglich Sachinformationen oder philosophische Reflexionen) zum Gegenstand haben. In diesem Sinne wird hier im Folgenden von Narration die Rede sein, und zwar zunächst unabhängig von ihrer konkreten Kunst-, Medien- oder Gattungsform. Unter Narration ist vielmehr eine Struktur zu verstehen, innerhalb derer für alle berichteten oder vollzogenen Handlungen, Gedanken und Aussagen Instanzen erzeugt werden. Für die struktu-

¹ Ich setze für die folgende Argumentation die Bedeutung des Begriffs ›Figur‹ als personaler Handlungsträger voraus, ohne ihn eigens von seiner mathematischen und rhetorischen Gebrauchsweise abzugrenzen.

² Zur Notwendigkeit der Literatur, Menschen darzustellen, vgl. Forster 1949, 52; zur Definition von Dichtung als Nachahmung handelnder Personen vgl. Aristoteles *Poetik*, 1448a (i.d. Ausg. v. 1982, 7).

relle Position und Funktion solcher Instanzen ist es dabei zunächst unerheblich, ob sie auf textexterne Referenzen bezogen werden oder ›erfunden‹ sind: Auch historische Berichte müssen narrativ organisiert werden und also dieselbe interne Struktur generieren wie fiktionale Texte.³

Aus der Perspektive der narrativen Organisation eines Textes sind diese textintern erzeugten Instanzen daher keine Menschen, sondern ›Figuren‹.⁴ Solche Figuren werden erzeugt, indem innerhalb eines Erzähltextes Handlungen Personen zugerechnet werden. Natürlich sind ›Text‹, ›Erzählung‹ und ›Handlung‹ sowie das Verhältnis zwischen ihnen ihrerseits definitionsbedürftige und historisierbare Konzepte: Zwar ist schwer denkbar, wie Handlungszusammenhänge ohne einen narrativen Rahmen vermittelt werden sollen, dieser narrative Rahmen muss aber keineswegs in Form eines Textes im engeren Sinne (das heißt schriftlich fixierter Zeichen) erfolgen. Andere Medien, insbesondere der Film, belegen das unmittelbar. Ebensowohl ist es denkbar, dass im engeren Sinne literarische Texte, um die es im Folgenden gehen wird, etwas vermitteln, was nicht zwingend als Handlung erscheint – etwa im Fall von Gedichten, die lediglich Wahrnehmungen und Reflexionen zum Inhalt haben. Oder aber Texte bestehen, wie im Fall von Dramen, ausschließlich aus Aussagen und Dialogen von Figuren, aus denen sich die – von Ausnahmen abgesehen – nicht explizit ›erzählte‹ – Handlung erschließen lässt.⁵

Auch Wahrnehmungen und Reflexionen bzw. Aussagen und Dialoge müssen aber, wie Handlungen, mindestens einer Figur zugerechnet werden, selbst wenn diese ungenannt bleibt oder aber mit dem Autor des Textes identisch zu sein scheint. Man kann vor diesem Hintergrund sagen, dass eine Figur in Erzähl-, Aussage- oder Hand-

³ Die These, dass auch Figuren in historischen Texten textinterne (das heißt rhetorische und narrative) Konstruktionen sind, ist von Hayden Whites Geschichtstheorie in seinem Buch *Metahistory* (1991) angeregt, wird hier aber nicht weiterzuverfolgen sein. Auch die Unterscheidung zwischen Geschichtsschreibung (als Faktographie) und Dichtung (als Möglichkeitsentwurf) leitet sich bekanntlich bereits aus Aristoteles' Poetik her.

⁴ Als Forschungsüberblick und theoretischen Entwurf vgl. Jannidis 2004a.

⁵ Die drei literarischen Basiskategorien *erzählende Prosa*, *lyrische Dichtung* und *dramatische Interaktion* werden hier weder normativ noch kategorisierend, sondern strukturierend verstanden. Tatsächlich besteht Literatur zumeist aus Hybriden; umgekehrt sind auch sogenannte nicht-literarische Texte von narrativen, lyrischen oder dramatischen Bauelementen durchzogen, die hier mithin nicht als stabile Genres, sondern als textgenerierende Strukturelemente betrachtet werden. Im weiteren Verlauf der Darstellung wird hier, bedingt durch die weitestgehend narratologisch informierte literaturwissenschaftliche Theorie der Figur, in erster Line von Figuren in Erzähltexten die Rede sein.

lungszusammenhängen als textstrukturinternes Korrelat zu einer etwaigen textexternen Person die Verdopplung der Beobachtungsebenen eines Textes mit sich bringt: So, wie man jeden Text als kommunikativen Akt einem (bekannten oder unbekannten) Autor zuschreiben kann, der die Struktur des Textes durch spezifische Beobachtungsunterscheidungen erzeugt, wird jeder Akt innerhalb des Textes einer Figur zugerechnet, die in der gleichen (wenngleich nun fiktionalen, das heißt, bloß textintern referentialisierbaren) Art und Weise zwischen Wahrnehmung und Kommunikation unterscheidet.⁶ Figuren sind diesem Verständnis zufolge textgenerierte Instanzen, denen die Beobachtung bzw. das Handeln in einer textexternen Welt zugeschrieben wird und die auf diese Weise strukturanalog zu textexternen Welten sowie den Autoren und Lesern in ihnen verfasst sind.

Diese abstrakte Bestimmung literarischer Figuren wird im Folgenden hinsichtlich der aufgeworfenen Problemstellungen systematisch, vor allem aber auch literaturhistorisch, zu differenzieren sein: zum einen mit Blick auf die Erscheinungsformen von Figuren auf der Ebene des inhaltlich Erzählten, das heißt, bezüglich der verschiedenen Charaktere, Typen und Individuen, die die Literatur bevölkern.⁷ Zum anderen mit Blick auf die Gestaltungsweise dieser Figuren auf der Ebene der Erzählform, das heißt, bezüglich der Erzählperspektive sowie der quantitativen und qualitativen Darstellungsmittel, die das mehr oder weniger einheitliche Bild einer literarischen Figur erzeugen. Schließlich wird an beide Untersuchungsebenen, *discours* und *récit*,⁸ die Frage nach der Realität literarischer Figuren zu stellen und im Spiegel der wichtigsten Entwicklungsstufen der abendländischen Literatur exemplarisch zu vertiefen sein.

Für die Frage nach Form- und Funktionswandel der Figur im Medienwandel kann dieser Rückblick auf die Literaturgeschichte des Konzepts in doppelter Hinsicht instruktiv sein: Zunächst ist kaum zu bestreiten, dass die Erscheinungsweisen von Figuren in der abendländischen Literatur viele Figurenkonzepte in späteren Medienformen strukturiert und geprägt haben – und sei es im Modus des Zitats oder des Gegenentwurfs. Umgekehrt kann gerade vor dem Hintergrund einer Analyse textuell konstruierter Figuren die jeweilige Medienspe-

⁶ Zur Terminologie vgl. Luhmann 1995.

⁷ Ich beschränke mich hinsichtlich der exemplarischen Veranschaulichung meiner Argumentation auf den Traditionszusammenhang der europäischen und hier besonders der deutschsprachigen Literatur.

⁸ Diese wie alle weiteren im Folgenden gebrauchten narratologischen Fachtermini sind Gérard Genette (1998) entnommen.

zifik anderer Erscheinungsformen von Figuren differenzierter in den Blick rücken. Beide Aspekte sollen im Zuge dieses Beitrags integrativ entfaltet werden, das heißt, die literaturhistorischen Entwicklungsstufen und gattungspoetologischen Differenzierungen der literarischen Figur werden überblickartig und exemplarisch so zu rekonstruieren sein, dass ihre das Textmedium übersteigende strukturbildende Funktion daraus abgeleitet werden kann.

Typen und Charaktere

Die eingangs getroffene Festlegung, dass literarische Texte kaum ohne Figuren vorstellbar sind, kann weiter zugespitzt werden, indem man sagt, dass diese Texte sogar primär von Figuren handeln. Das belegt auf Anhieb die Vielzahl kanonischer Werke, die schlicht genau so heißen wie ihre jeweils zentrale Figur: *Odyssee*, *Antigone*, *Erec*, *Hamlet*, *Don Quijote*, *Tristram Shandy*, *Faust*, *Anna Karenina*, *Nana*, *Molloy*, *Minetti*, *Austerlitz*. In diesen Fällen – denen sich mit der *Ilias*, der *Divina Commedia*, *As you like it*, den *Wahlverwandtschaften* oder *À la recherche du temps perdu* ohne weiteres Gegenbeispiele an die Seite stellen ließen – sind die genannten Figuren auch Hauptfiguren, das heißt, die ›Helden‹ oder ›Protagonisten‹ der entsprechenden Werke.⁹ Im Sinne der Angewiesenheit literarischer Texte auf solche Figuren haben aber auch alle Werke ohne Figurentitel mehr oder weniger deutlich konturierte Protagonisten. Zudem kommen die meisten von ihnen nicht nur mit einer solchen Hauptfigur zu Rande und werfen daher die Frage nach Unterschieden und Beziehungen zwischen verschiedenen Figuren innerhalb eines Textes auf.

Diesen Differenzen und Relationen widmet sich die Literaturtheorie, seit es sie gibt, und das heißt also seit Aristoteles *Poetik*, die sich vornehmlich mit dramatischen Texten beschäftigt. Gemäß der rhetorischen Stillehre, die als *genera* die hohe, die mittlere und niedere

⁹ Der Begriff ›Protagonist‹ leitet sich vom griechischen Begriff für den ›ersten Handelnden‹ ab und bezeichnete die – zunächst einzelne – Rolle innerhalb der Tragödie, die dem Chor gegenübertrat; in der weiteren Entwicklung der attischen Tragödie wurde sie durch die zweite Rolle, den ›Antagonisten‹ (also ›Gegenhandelnden‹), ergänzt. Erst in Folge der weiteren Zunahme des Dramenpersonals konnte sich dann die Semantik ›Hauptperson‹ etablieren, die heute unabhängig von Gattungsformen und zumeist synonym mit ›Held‹ verwendet wird, wenngleich die Geschichte dieses Begriffs auf die mythische Vorstellung gottähnlicher Heroen verweist und nicht lediglich auf die strukturelle Position der Figur innerhalb des Erzählzusammenhangs.

Sprachebene kennt, unterscheidet Aristoteles Tragödie und Komödie, indem er der ersten »bessere«, der zweiten »schlechtere« Charaktere zuordnet (Aristoteles *Poetik*, 1448a; 1982, 9).¹⁰ Das hat zunächst nur mit den jeweiligen Erfordernissen an eine tragische Fallhöhe bzw. der Erzeugung lächerlicher Situationen zu tun, führt in der Folge aber zu einer dichotomischen Typisierung literarischer Figuren, die von einer angenommenen »Mitte« her stets in zwei mögliche Extreme abweichen können: Figuren sind gut oder böse, klug oder dumm, schön oder hässlich usw. Entscheidend ist, dass sie diese Eigenschaften gemäß des antiken Dichtungsverständnisses zu Beginn zugesprochen bekommen und dann im Verlauf der weiteren Geschichte auch nicht mehr verlieren: So kann *Odysseus* stets als »der Listenreiche« bezeichnet werden, *Kreon* als der Unerbittliche oder *Sokrates* (bei Aristophanes) als seniler Schwätzer.

Die zentrale Funktion derartiger Typen ist bis heute spürbar, wenn etwa Figurenkonstellationen in der Populärkultur mit dem *good guy/bad guy*-Schema operieren. Dieses Beispiel zeigt aber zugleich, dass die Figurentypen stets in Relation zueinander stehen: Jeder Held braucht einen Gegenspieler, jeder Liebende eine Geliebte, jeder Dumme einen Lehrer, jeder Herr einen Knecht. In solchen zweipoligen Gegenüberstellungen kann man dem jeweiligen Protagonisten einen Antagonisten entgegenstellen, tatsächlich existieren aber mitunter eine Vielzahl weiterer Figuren, angesichts derer sich die möglichen Bezüge unter ihnen multiplizieren.

Der Versuch, die Figuren zu hierarchisieren, indem man etwa von Haupt- und Nebenfiguren spricht, übersieht trotz einer zumeist schier quantitativen Evidenz, dass auch vom Rande einer Erzählung große Wirkungen ausgehen können und kein literarischer Text Personen benennt und handeln lässt, ohne dass ihnen eine spezifische Funktion zukäme. Als produktiver erscheint daher der Versuch, eben jene Funktionen näher zu bestimmen. Das kann dadurch geschehen, dass man diese Funktionen selbst hypostasiert und die jeweiligen Figuren, die sie ausführen, nur noch als mehr oder weniger kontingente Handlungsträger versteht: So unterscheidet der französische Linguist Julien Greimas zwischen *actant* und *acteur*, um in literarischen Texten immer wiederkehrende Handlungsformen von den jeweils kon-

¹⁰ Insbesondere der Roman der Neuzeit wird dann, als Prosagattung und »bürgerliche Epöpe« (Hegel), Anspruch auf die mittlere Stilebene und das entsprechend durchschnittliche Personal erheben.

kreten Handelnden abzugrenzen (Greimas 1971).¹¹ Greimas stützt sich dabei auf den Versuch des russischen Formalisten Vladimir Propp, Handlungsrollen in Märchen zu systematisieren und als Strukturelemente zu verstehen, die bestimmte narrative Schlüssel-funktionen übernehmen. Auf diese Weise ordnet Propp einer Reihe von Handlungsschemata – Bestehen einer Prüfung, Kampf gegen das Böse, Rettung vor Gefahr – bestimmte Handlungsrollen – Held, Gegenspieler, Opfer, Helfer usw. – zu, anhand derer verschiedene Märchentexte und -figuren auf wiederkehrende Bauelemente zurückgeführt werden können (Propp 1972). Solche strukturalistischen oder protostrukturalistischen Figurentheorien weisen eine gewisse Schnittmenge mit C.G. Jungs Archetypen-Lehre auf, die ja in Mythen und Träumen ebenfalls keine konkreten Individuen am Werk sieht, sondern Repräsentanten kollektiver Wünsche und Bedürfnisse.¹²

Held und Individuum

Allen diesen Ansätzen ist aber gemein, dass sie Figuren als mehr oder weniger statische und einheitliche Instanzen konzipieren. Sie sind Typen, das heißt, durch einige wenige Charakterisierungen klar und zuverlässig bestimmte Handlungsträger, die sich im Lauf einer Geschichte weder ändern noch Alternativen zu ihrer Weltsicht erproben oder gar psychologisch differenziert werden. Im Sinne der oben erwähnten dichotomischen Bestimmung solcher Typen kann man sagen, dass sie sich – wie im erwähnten Beispiel vom »listenreichen Odysseus« – durch eine einzige Bestimmung nahezu vollständig charakterisieren lassen. Entsprechend hat der amerikanische Literaturwissenschaftler E.M. Forster von »flachen« Charakteren gesprochen, denen als »runde« alle diejenigen entgegenstehen, die variabel, entwicklungsfähig und gewissermaßen nicht zuverlässig erwartungskonform konzipiert sind (Forster 1949, 74ff).

Diese Gegenüberstellung ist als ihrerseits zu statisch kritisiert worden, weil sie die vielen Zwischenstadien und Übergänge nicht berücksichtigt (Rimmon-Kenan 1983, 40ff). Das zugestanden behält sie aber möglicherweise ihre Berechtigung, wenn man sie historisiert und fragt, ab wann denn überhaupt die »Rundung« literarischer Figuren

¹¹ Zur Kritik dieses Modells vgl. Jannidis 2004a, 100f.

¹² Vgl. Campbell (1999) sowie in explizitem Anschluss an die Archetypenlehre für die Schreibpraxis Vogler (1998, 79ff).

beginnt. Forsters Metaphorik bezieht sich nicht umsonst auf den Zugewinn einer Dimension im Sinne der Entstehung räumlicher Vorstellungen, die ja in der Kunstgeschichte auch mehr oder weniger exakt einem bestimmten Zeitpunkt in der Entwicklung der Malerei zugeordnet werden kann. Entsprechend ist die Ablösung der statischen Typen durch entwicklungsfähige Charaktere ihrerseits an spezifische geistes-, wissenschafts- und mentalitätsgeschichtliche Rahmenbedingungen geknüpft, die man für die Geschichte der literarischen Figur mit dem Prozess der Säkularisierung des Denkens, dem Entstehen einer empirischen Anthropologie und der so genannten ›Entdeckung‹ des modernen Individuums in Verbindung sehen kann (vgl. van Dülmen 1997).

Alle diese Tendenzen lassen sich historisch dem Umbruch von Spätmittelalter und Renaissance zur Neuzeit und Aufklärung und also, schematisch gesprochen, einem sehr ›langen‹ 17. Jahrhundert zuordnen. In dieser Zeit verliert nicht nur das heilsgeschichtliche Weltbild, demzufolge der Mensch als Geschöpf und Ebenbild Gottes vollendet und vollkommen sei, an Kredit. Auch die noch aus der Antike ererbte humoralpathologische Lehre von der Regulierung von Gesundheit und Krankheit einerseits, den (vier) verschiedenen Charaktertypen andererseits, durch das Verhältnis der (ebenfalls vier) Säfte im menschlichen Körper wird durch die Entdeckung des Blutkreislaufs, des Muskel- und Nervensystems sowie der Zentralfunktion des Gehirns zunächst relativiert und dann widerlegt.¹³

In Folge dieser beiden Entwicklungen wird der Mensch nicht mehr als fest gefertigter Typ, der als solcher weder eigenverantwortlich noch unverwechselbar ist, angesehen, sondern als unfertiges Wesen, dem jeweils spezifische Entscheidungs- und Bestimmungskompetenzen zugeschrieben werden können – da ja die bisher gültigen externen (Gott) wie internen (Säfte) Determinanten seines Seins und Wesens ihre Alleingültigkeit verloren haben. Die Semantik der Individualität entsteht im 18. Jahrhundert mithin weniger aufgrund einer mehr oder weniger emphatisch betriebenen Aufklärung des Menschen als aufgrund der struktur- und semantikgeschichtlichen Notwendigkeit, die

¹³ Die antike und frühneuzeitliche Medizin definierte Gesundheit als Gleichgewicht der vier Säfte Blut, gelbe Galle, schwarze Galle sowie Schleim und ordnete dem jeweiligen Überwiegen eines Saftes die auch literaturhistorisch – man denke etwa an die Dramen Molières – einschlägigen Charaktertypen des Sanguinikers, Cholerikers, Melancholikers und Phlegmatikers zu. Erst die physiologischen Forschungen von William Harvey, Albrecht von Haller sowie Franz Josef Gall im 17. und 18. Jahrhundert legten dann die Grundlage für das moderne medizinische Körperbild.

leere Systemstelle der Bestimmung des Menschen zu füllen. In Ermangelung dieser Systemstelle wurde sie in den Menschen selbst verlegt, der damit im Wortsinne ›autonom‹ gedacht wurde, und in der Folge der Tatsache, dass sich der Mensch als autonomer zuerst noch bestimmen muss, entsteht die zeitliche Vorstellung einer Entwicklungsfähigkeit bzw. -notwendigkeit jedes einzelnen Menschen zu einer entsprechend unvorherbestimmbaren und unverwechselbaren Biographie. Dass an die Stelle des Konzepts gottgegebener Perfektion irdische Perfektibilität tritt, macht Menschen mithin überhaupt erst als individuelle und wandelbare Wesen kenntlich. Der jeweilige Charakter des einzelnen ist in der Folge nicht mehr über ein vorgegebenes und typisiertes Raster zu bestimmen, sondern Resultat des individuellen Selbstbestimmungsprozesses – und mithin offen für Brüche, Widersprüche und Fehler aller Art.¹⁴

Diese hier knapp referierten sozial- und begriffsgeschichtlichen Zusammenhänge schlagen sich mehr oder weniger unmittelbar literaturhistorisch nieder, und zwar in der Abnahme von flachen und der Zunahme runder Charaktere – die man in diesem modernen (das heißt nicht mehr humoralpathologischen) Sinn nun von den vormodernen ›Typen‹ abgrenzen kann: Wenn, um das vielleicht prägnanteste Beispiel für diese Umstellung aus der deutschen Literaturgeschichte anzuführen, die Titelfigur aus Goethes Roman *Wilhelm Meisters Lehrjahre* sich in ihrem Versuch, am Theater Fuß zu fassen, zunächst mit der *Commedia dell'arte* und anschließend mit Shakespeares Dramen beschäftigt, so erscheint ihr im Fortgang des Romans weder befriedigend, noch aber, nach der anfänglichen identifikatorischen Verkörperung, eine Figur wie Hamlet, die ja noch ganz dem klassischen Typus des Melancholikers nachgebildet ist. *Wilhelm Meister* muss diese Figurenmuster überwinden, will er sein vorgebliches Ziel, »mich selbst, ganz wie ich da bin, auszubilden«, (Goethe 1994 [1795/96], 290) realisieren. Das heißt mit anderen Worten, dass die Figur *Wilhelm Meister* bereits als modernes Individuum konzipiert ist, dessen innere Entwicklung der Roman erzählt, ohne sie zu einer wie immer gearteten ›Vollendung‹, ›Einheitlichkeit‹ oder ›Vollkommenheit‹ zu führen.

Diese Aspekte einer literarischen Figur sind uns derart vertraut, dass die mit ihr einhergehende literarästhetische Revolution kaum mehr spürbar oder nachvollziehbar ist: Bereits zeitgenössischen Le-

¹⁴ Sozial- und semantikgeschichtlich rekonstruiert finden sich diese Zusammenhänge bei Luhmann (1980 sowie 1982).

sern gilt ›der Meister‹ (der eben keiner mehr ist) nicht als prototypischer Bildungsroman, weil Goethe hier sein während seiner italienischen Reise gefasstes humanistisches Bildungsideal auf den Roman projiziert habe. Vielmehr meint ›Bildung‹, wie sie dann zeitgleich auch von Wilhelm von Humboldt im pädagogischen, didaktischen und institutionellen Sinne gedacht wird, die erwähnte Prozessualisierung jeder einzelnen individuellen Biographie, die nun nicht mehr über typisierte Wendepunkte (man denke etwa an das Motiv von Schuld und Strafe in der tragischen oder Verfehlung und Bekehrung in der biographischen Tradition) sondern über einen vielschichtigen und offenen Vorgang der Selbstbestimmung durch Fremdbegegnung gedacht wird.

Zu dieser Selbstbestimmung gehört auch, dass literarische Figuren seit der Mitte des 18. Jahrhunderts ihr ›Inneres‹ entdecken, das heißt im Anschluss an pietistische Programme der Selbstbeobachtung, aber auch der Betonung der Inkommensurabilität von Gefühlen, deutlich vom Personal frühneuzeitlicher und barocker Dichtungen abgesetzt werden, die Affekte ja stets im Einklang mit rhetorischen Ausdruckslehren und also geprägt durch generalisierbare Codes und nicht durch individuelles Empfinden kommuniziert hatten. Empfindsamkeit und Sturm und Drang, um bei der Phaseneinteilung der deutschen Literaturgeschichte zu bleiben (die darin aber intensiv von der französischen Anthropologie in der Nachfolge Rousseaus sowie der englischen Genieästhetik und ihren *sentimental journeys* und *epistolary novels* beeinflusst ist), setzen auf diese Weise die sozialgeschichtliche Umstellung auf eine Semantik der Individualität in Gestalt neuer, autonom und entwicklungsfähig gedachter Figuren um – und befördern sie natürlich im Gegenzug auch, insofern literarische Figuren die mit ihnen korrespondierenden anthropologischen Semantiken stets auch postulieren oder vorwegnehmen können.

In dieser Weise ist bis in die aktuelle Forschungsdiskussion von der „*textinterne[n] Anthropologie*“ (Jannidis 2005, 24; vgl. auch ders. 2004b) literarischer Figuren die Rede, der Tatsache also, dass ›Menschen‹ in fiktionalen Texten nach bestimmten Vorstellungen über Körper und Geist, Charakter und Moral, Freiheit und Notwendigkeit, Männlichkeit und Weiblichkeit etc. geformt werden. Im Sinne dieses anthropologischen Referenzdiskurses sind Figuren in Texten zwar nicht tatsächlich Menschen, sie sind aber *wie* Menschen konzipiert, und dokumentieren auf diese Weise die verschiedenen Möglichkeiten anthropologischer Beschreibung. Wenn etwa Johann Karl Wezel

1776 im *Belphegor* ein Romanpersonal entwirft, das er in der Einleitung noch einmal deutlich (und das heißt hier bereits: überdeutlich) anhand der typologischen Charakterlehre einteilt, diese Einteilung im Fortgang jedoch ad absurdum führt, indem seine Figuren in immer extremeren und groteskeren Szenarien gezwungen werden, ihre Welt-sicht zu ändern, dann reflektiert ein solcher Roman den skizzierten Wandel der Aufklärungsanthropologie ausdrücklich.

Subjekt und Welt

Die weitere Geschichte der Erforschung des Menschen, die nach der idealistischen Phase zwischen Aufklärung und Romantik im 19. Jahrhundert in der empirischen Physiologie und Psychologie weitergetrieben wird, aber auch die ›anthropologischen Kränkungen‹ durch Evolutionstheorie und Psychoanalyse umfasst, beeinflusst die Erscheinungsform literarischer Figuren in Realismus, Naturalismus und Moderne in der gleichen Weise. Dennoch erfasst ein anthropologie-historischer Blick auf die Entwicklungsgeschichte der literarischen Figur nicht alle Dimensionen ihres Wandels in der Moderne.

Neben den mehr oder weniger expliziten Attributionen von Eigenschaften und Charakterzügen sind literarische Figuren auch durch ihre Position und Relation innerhalb des gesamten Erzählkosmos bestimmt. Darauf hat der ungarische Literaturtheoretiker Georg Lukács bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts aufmerksam gemacht, als er in seiner *Theorie des Romans* auf die dramatische Umgewichtung, wenn nicht gar völlige Verkehrung, des Verhältnisses zwischen erzählter Figur und erzählter Welt in der Literaturgeschichte von der Antike bis zur Moderne hinwies: Denn die Statik und ›Flachheit‹ literarischer Figuren bis zum 18. Jahrhundert impliziert ja auch, dass die entsprechenden Texte – selbst wenn sie *Aeneis*, *Parzival* oder *Der abentheuerliche Simplicissimus Teutsch* heißen – noch nicht von Subjekten im modernen Sinne handeln. Vielmehr überwiegt in diesen Texten das Gewicht der Welt, in der sich diese Figuren bewegen. Erst die erwähnte Entdeckung des ›Inneren‹ von Menschen eröffnet eine Alternative zur Dominanz der Außenwelt in antiken, mittelalterlichen und frühneuzeitlichen Erzählungen. Indem die Sphäre der Emotionen, Erinnerungen und Assoziationen zunehmend mehr Gewicht innerhalb literarischer Texte beansprucht, gewinnen die Figuren diejenige ›Rundheit‹ – aber auch Tiefe, Komplexität und Wandlungsfähigkeit –

die sie bereits seit der Wende zum 19. Jahrhundert prägt bzw. prägen (Lukács 1994).

Zugleich aber, auch darauf weist Lukács hin, verlieren die Figuren im Zuge dieser Wendung zum Inneren denjenigen Halt, den die vormoderne Welt ihren Bewohnern noch gegeben hatte. Figuren der modernen Literatur spiegeln diejenige »transzendente Obdachlosigkeit« (ebd., 32), in die der Prozess der Säkularisierung im 20. Jahrhundert mündet. Hinzu kommt, dass der Blick nach innen ja nicht nur Positives zeitigt, sondern auch – die Psychoanalyse wurde bereits erwähnt – Abgründe zutage fördert: Obsessionen, Wahnsinn, und, ironischerweise, den Verlust einer stabilen Ich-Instanz.

Die Figuren der Literatur des 20. Jahrhunderts legen ein beredtes Zeugnis dafür ab: Die Protagonisten bei Proust und Breton, Kafka und Döblin, Woolf und Joyce, bei Schnitzler, Rilke, Beckett, Borges, Mann, Camus, Frisch oder Bernhard, sind zwar noch namentlich benennbar, haben aber den festen Boden der Subjektidentität verloren, was entweder krisenhaft erfahren oder, im Rahmen postmoderner Erzählexperimente, etwa bei Paul Auster, als Entlastung vom semantischen Ballast der Aufklärung gefeiert wird – auch hier wieder im Spiegel zeitgenössischer Debatten über den Tod, zumindest aber das Ende des Subjekts (vgl. Fokkema 1991).

Allerdings sind diese Phänomene keineswegs eine Erfindung des 20. Jahrhunderts, sondern suchen die Literatur heim, seitdem sie von der Welt auf das Subjekt umfokussiert hat. Um eben die genannte Epochenschwelle um 1800 bevölkern Doppelgänger die Literatur – z.B. bei Jean Paul, E.T.A. Hoffmann oder Edgar Allen Poe – und stellen damit das eben erst gewonnene Verständnis von der Individualität literarischer Figuren in Frage. Auch anhand weiterer Beispiele kann man beobachten, wie diese Figuren gerade im Zuge ihrer Differenzierung diejenige Qualität verlieren, die ihnen zumindest im Fall von Protagonisten fraglos zugekommen war: Helden im engeren Sinne zu sein. Zwar relativiert auch die vormoderne Literatur im Register des Komödiantischen den Zentralstatus ihrer Protagonisten durch seine Verstrickungen in selbstgesponnene Verwicklungen. Und auch im Drama bedeutet Held zu sein nicht etwa, am Ende zu obsiegen – im Gegenteil. Die Charaktertypologie hatte den Protagonisten aber mit positiven Eigenschaften wie Mut, Kraft und Gerechtigkeitsempfinden, oder, in der Komödie, immerhin mit Witz und Schlagfertigkeit versehen.

Bereits an der Wende zum 16. Jahrhundert kommt diese Gestaltung des Helden *als* Held ins Schwanken, und zwar sowohl im komödiantischen wie im dramatischen Register: *Don Quijote*, der noch einmal ausziehen will, um Held eines Ritterromans zu werden, und sich bereits in einer Welt wieder findet, in der dieses Heldentum keinen Ort mehr hat. Oder *Hamlet* (und mit ihm auch der Souverän im deutschen Trauerspiel), der Held einer Tragödie ist, ohne über Tatkraft zu verfügen.

Im Anschluss an die Semantik der (bürgerlichen) Individualität und der Etablierung des Romans als (ebenfalls »bürgerlichem« und das heißt: hinsichtlich der Stilebene »mittleren«) Zentralgenre der Literatur ist das Auseinanderdriften der Semantiken von »Held« und »Protagonist« (das Neal Stephensons Benennung der Figur *Hiro* Protagonist im Roman *Snow Crash* von 1992 ironisch reflektiert) unübersehbar: Schon Goethe bezeichnet seinen *Wilhelm Meister* als »Armer Hund«, (Goethe 1994 [1795/96], 619) Carl Philipp Moritz zeichnet ein Jahrzehnt davor ein depraviertes und deprimiertes Bild seines Titelhelden *Anton Reiser*, und die weitere Geschichte des Bildungsromans im deutschsprachigen Raum über Tiecks *William Lovell*, Kellers *Grünen Heinrich* und Stifters *Nachsommer* kennt nur mehr ihrer selbst ungewisse Figuren, denen das Erzählprinzip der (im doppelten Sinne) Bildung des eigenen Ich eine Suchbewegung auferlegt, deren Leitfaden und Ziel sich als höchst unzuverlässig erweisen.

Die bereits erwähnten Radikalisierungen dieser reflexiven Geste in der literarischen Moderne um 1900 sowie die postmoderne Subjektkritik leisten das ihre dazu, dass literarische Figuren in den meisten Fällen das Gegenteil von Helden sind. Wenn Robert Musil sein monumentales und doch fragmentarisches Romanprojekt *Der Mann ohne Eigenschaften* nennt, dann spielt er mit diesem Titel auch auf die Unmöglichkeit an, eine literarische Figur noch im herkömmlichen Sinne zu »charakterisieren«. Zwar hat die Literatur des 20. Jahrhunderts solche Radikalisierungen nicht standardisiert, sondern ist, zumal im Anschluss an die Erfahrung von Krieg und Terror, zu weniger gebrochenen historischen und biographischen Erzählschemata zurückgekehrt. Der Zweifel an konsistenten Figuren blieb aber – nicht zuletzt wegen des prekären Status der Erinnerung an die genannten Katastrophen – bestehen, und mit ihm eine grundsätzliche Skepsis gegenüber der Figur des »positiven« Helden. Dieses Konzept wanderte in die propagandistische (völkische oder sozialistisch-realistische) Literatur, vor allem aber in die Populärkultur des Kinos bzw.

des Comics und seiner Superhelden ab, während die ›hohe‹ Literatur ihre existentiellen Krisen zu dokumentieren beansprucht (vielleicht aber auch nur Distinktionsgewinn daraus bezieht), wenn sie sich nicht länger zu solch ›trivialen‹ Darstellungen verführen lässt. Den Komplexitätsgewinn, der der literarischen Figur im Zuge der modernen Subjektivitätstheorie zukam, hat sie mithin mit der Preisgabe der Möglichkeit bezahlt, von ›eindeutigen‹ Helden zu erzählen.

Darstellung und Perspektive

Die bisherigen Ausführungen haben sich auf die literarische Figur als inhaltlichen Gegenstand literarischer Narrationen beschränkt. Sie stehen damit in einer Tradition der Erzähltheorie von Forster über Propp und Greimas bis Genette, denen in jüngerer Zeit eine reduktionistische Perspektive vorgeworfen wurde: Insofern literarische Texte nie nur als Handlungsbericht, sondern stets auch als dessen sprachliche Gestaltung zu lesen sind, dürfen literarische Figuren nicht nur als Charaktere betrachtet, sondern müssen hinsichtlich ihrer Charakterisierung analysiert werden.¹⁵ So unbestreitbar die anschauliche Vielfalt und differenzierte Entwicklungsgeschichte literarischer Figuren auch ist, so erschließt doch erst diese Herangehensweise die eingangs skizzierte strukturelle Zentralstellung der Figur in literarischen Narrationen, insofern sie nicht nur als Erzählgegenstand, sondern zugleich als Gravitationspunkt des Erzählens selbst betrachtet werden kann.

Zu diesen narrativen Modi der Charakterisierung gehören zunächst einmal quantitative Entscheidungen wie z.B. diejenige, ob man den Lebenslauf einer Figur vollständig wiedergibt (*full life circle*) – ein Vorhaben, dessen Exorbitanz bereits Sternes *Tristram Shandy* ironisch konterkariert – oder es bei einem elliptischen Verfahren (*single moments*) belässt. Die Metapher vom Gravitationspunkt soll aber vor allem illustrieren, dass Aussagen in Erzähltexten unabhängig von ihrer expliziten Referenz stets auch auf die Figuren des Texts bezogen werden können. Dieser qualitative Aspekt gilt nicht nur für diejenigen Aussagen, in denen das Personal eines Romans ausdrücklich durch einen Erzähler charakterisiert wird: »Eduard – so nennen wir einen reichen Baron im besten Mannesalter«. Auch Aussagen fiktiver

¹⁵ Vgl. Docherty (1983), Margolin (1983), Koch (1991, 156-197); für die Figurenanalyse in dramatischen Texten Pfister (1977).

Figuren übereinander erfüllen dieselbe Funktion: »Ich weiß«, versetzte [Eduards Ehefrau; NP] Charlotte, »daß du in zweifelhaften Fällen gerne wetttest oder würfelst«. Vor allem aber tragen Aussagen, die gar nicht beschreibend sind, zur Konturierung eines Figurencharakters bei, vor allem wenn Gedanken, Handlungen oder Äußerungen von Figuren referiert werden, die bestimmte ihrer Dispositionen offenlegen: »Auf eine solche Weise brachte er Charlotten diesen Morgen erst in die heiterste Laune, dann durch anmutige Gesprächwendungen ganz aus der Fassung, so dass sie zuletzt ausrief: »Du willst gewiß, daß ich das, was ich dem Ehemann versagte, dem Liebhaber zugestehen soll.«¹⁶

Diese Beispiele zeigen, wie unterschiedlich Verfahren der narrativen Figurencharakterisierung sind: Zunächst einmal ist zwischen Beschreibungen eines Erzählers und Selbstaussagen von Figuren zu unterscheiden. Im ersten Fall kann mithilfe der Narratologie präzisiert werden, wieviel Überblick dem Erzähler zur Verfügung steht: Im ersten Beispielzitat scheint die Erzählstimme über einen Gesamtüberblick über Biographie und Umstände *Eduards* zu verfügen. Einen solchen Erzähler nennt man nullfokalisiert (auktorial), weil sein Wissen über die Figuren keinerlei Einschränkungen unterliegt. Er kann bei Bedarf auch einen Rückblick auf das bisherige (Analepse) oder einen Vorblick auf künftige Ereignisse (Prolepse) geben oder über Körperbau, Kleidung und soziale Stellung informieren. In der Literatur des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts, am prominentesten bei Thomas Mann, treten zu diesen auktorialen Mitteln Leitmotive hinzu, die den Auftritt einer Figur wiederholt begleiten und als symbolische Strategie ihrer Charakterisierung begriffen werden können.

Demgegenüber steht im dritten Beispielzitat ein wesentlich aus der Perspektive einer bestimmten Figur, in diesem Fall *Charlotte*, berichtender Erzähler. Er scheint einen unmittelbaren Einblick in die Befindlichkeiten dieser Figur zu haben, allerdings um den Preis des Gesamtüberblicks. Eine solche Erzählerstimme bezeichnet man als intern fokalisiert (personal). Die Intensität dieser Fokalisierung ist beliebig zu steigern, bis hin zu dem Grad, an dem die Erzählung die Gedanken und Sichtweise der Figur selbst erzählt – in den verschiedenen Abstufungen von der erlebten Rede bis zum Bewusstseinsstrom. Insbesondere die Erzählliteratur zu Beginn des 20. Jahrhunderts verzichtet teilweise ganz auf explizite Charakterisierungen und

¹⁶ Die drei Beispielzitate stammen aus Goethes *Wahlverwandtschaften* (1993 [1809], 242, 248, 250.

entwirft Figuren anhand einer protokollartigen Wiedergabe ihrer Wahrnehmungen. *Leutnant Gustl* oder *Molly Bloom* existieren als literarische Figuren nicht oder nur am Rande unabhängig von ihrer Selbstdarstellung. Alfred Döblin montiert für die Charakterisierung von *Franz Biberkopf* verschiedene Fokalisierungsgrade und kann so die Außensicht auf einen um soziale Integration bemühten Arbeiter mit der Innensicht auf psychotische Wahrnehmungsmuster kontrastieren.

Der oben angedeutete Abschied von positiven oder auch nur einheitlichen Figuren in der literarischen Moderne hängt auf diese Weise unmittelbar mit der Diversifizierung intern fokalisierter Erzähltechniken zusammen. Wie im Falle wörtlicher Aussagen wird die literarische Figur hier nicht explizit, sondern implizit und nicht narrativ, sondern figural charakterisiert. Der Effekt ist einerseits, dass man als Leser das Gefühl hat, wesentlich unmittelbarer mit der Figur vertraut zu werden und den Charakter quasi selbst interpolieren zu können, anstatt sich auf Aussagen eines mehr oder weniger autoritär auftretenden Erzählers verlassen zu müssen. Zu solchen impliziten Figurencharakterisierungen gehört neben Aussagen der Figuren auch deren spezifischer Ton – etwa bestimmte Ideolekte, Dialekte oder sonstige Eigenheiten. Andererseits geht mit dem Rückzug eines auktorialen Erzählers zugunsten von Figurenrede und interner Fokalisierung ein Vertrauensverlust in die Zuverlässigkeit der entsprechenden Charakterisierungen einher (vgl. allg. Nünning 1998, sowie speziell Harvey 1968, 74ff). Das Bild einer Figur, das über eine Serie von Szenen als Lektüreeffekt emergiert, stützt sich nach dem Zeitalter der Charaktertypologie auf Aussagen, die auf möglicherweise subjektiven, verzerrten oder gezielt in die Irre führenden Selbst- und Fremdeinschätzungen beruhen – kulminierend in jenem ersten Satz des Ich-Erzählers von Max Frischs Roman *Stiller*: »Ich bin nicht Stiller« (Frisch 1984, 9). Damit wirft die Analyse narrativer Charakterisierungen das Problem der Konsistenz, Plausibilität und Wirklichkeit von Figuren in literarischen Erzählsammenhängen auf.

Form und Realität

Die vielschichtigen Modi der Charakterisierung einer literarischen Figur und die Anbindung ihrer Eigenschaften und Verhaltensweisen an anthropologische Diskurse erzeugen beim Lesen literarischer Texte den Eindruck einer Lebendigkeit, der nicht nur im Fall fiktiver Figuren ungedeckt ist. Auch Texte über historische oder gar noch lebende Personen erzeugen, sobald diese Personen als Figuren in einem Text auftreten, eine sprachliche Struktur, der gegenüber das tatsächliche Sein des oder der Gemeinten gänzlich unabhängig ist. Lediglich ein im Text genannter Name einer realen Person erzeugt einen textinternen Verweis auf die textexterne Realität – was allerdings auch für die Namen von Städten oder historischen Ereignissen gilt, die als solche benannt werden können, in ihrer textuellen Darstellung aber Bestandteil des Textes und nicht etwa der Wirklichkeit sind.

Das in der Forschung immer wiederkehrende Eingeständnis, literarische Figuren bestünden aus nichts anderem als aus Buchstaben (vgl. Stückrath 1992), ist aber ebenfalls fragwürdig. Denn die schiere Materialität der Buchstaben oder Lautzeichen fällt ja weder mit der narrativen Funktion noch mit dem Vorstellungskomplex einer Figur zusammen. Diese ergeben sich nicht aus den bloßen Wortzeichen, sondern sind Effekt einer strukturellen Zurechnung (von Eigenschaften und Handlungen) sowie Projektionen (des Autors und Lesers – wobei die Frage, ob diese Projektionen von Figurenbildern tatsächlich Vorstellungskomplexe im visuellen Sinn sein müssen, hier nicht verfolgt werden soll). Literarische Figuren ›gibt‹ es mithin nur innerhalb des Textgefüges und im Vollzug von dessen Aktivierung durch Leser (zu denen auch der Autor gehört).

Ob die Figuren realen Vorbildern nachgeahmt sind oder nicht, ist aus dieser Perspektive sekundär. Entscheidend für die Figurenkonstruktion ist nicht, ob Elisabeth bei Schiller oder Napoleon bei Tolstoj Ähnlichkeit mit den jeweiligen historischen Vorbildern haben oder nicht – selbst wenn es in den beiden Beispielfällen außer Frage steht, dass in den Texten eindeutig und ohne jede Ironie die englische Königin bzw. der französische Kaiser gemeint sind. Prägend für die Figurenkonstruktion ist vielmehr das strukturelle Netz, das aus den verschiedenen Charakterisierungselementen innerhalb des Textes emergiert und die Figur mithin aus einem Ensemble möglicher Ei-

genschaften, Aussagen und Handlungen anhand einer gezielten Auswahl aus diesen Möglichkeiten konkretisiert.¹⁷

Figuren sind, anders gesprochen, mediale Formbildungen, das heißt feste Kopplungen aus einem Arsenal nicht zwingend verbundener Strukturelemente. Leser eines Romans oder Zuschauer eines Dramas greifen diese Kopplung auf und ergänzen sie zu einer mehr oder weniger stimmigen Person, die hinter der Figur zu stehen scheint. Fotis Jannidis hat die literarische Figur daher als Ergebnis einer Interferenz zwischen Text und Rezipient bezeichnet, und wenn wir über literarische Figuren wie *Marianne Dashwood*, *Frédéric Moreau* oder *Thomas Buddenbrook* sprechen, dann meinen wir weder eine Person aus Fleisch und Blut noch eine bloße Zeichenserie, sondern das »mentale [...] Modell eines Modell-Lesers« (Jannidis 2004a, 11).

Die Frage nach der Realität literarischer Figuren ist damit nicht abgetan, sondern lediglich verschoben und differenziert: Innerhalb eines Textes und für den Prozess der Lektüre sind fiktive Figuren natürlich real, und zwar in dem Sinne, dass ein Leser bestimmte Eigenschaften, Handlungen, Aussagen stets einer bestimmten, weil benennbaren und wiederkehrenden, Figur zuordnet. Aus diesem Zuordnungsprozess emergiert die Figur als strukturierte Form: Jede implizite oder explizite Information wird zugeordnet und per Interferenz ergänzt. Daraus wird die Lektüre zu jedem Zeitpunkt von einem Komplex erinnerter Informationen begleitet, die zugleich eine Erwartungshaltung gegenüber künftigen Informationen ausbildet. Diese Erwartung kann durch die nächste Information entweder bestätigt, das heißt konkretisiert, oder enttäuscht, das heißt differenziert werden. Auf diese Weise können literarische Figuren als prozessual generierte Instanz der Zurechnung unterschiedlicher Eigenschaften beschrieben werden, die ihre Einheit nur dadurch gewinnt, dass verschiedene Zurechnungen auf dieselbe Referenz zielen. »Struktur« (das heißt die Instanz der Zurechnung) und »Ereignis« (das jeweilige narrative Element) konstituieren und modifizieren sich wechselseitig.

Der Realitätseindruck der Figur in literarischen Narrationen basiert aus dieser Perspektive nicht auf Mimesis, sondern auf Konsistenz: Eine Figur ist dann als Figur kenntlich, wenn sich alle ihre Gedanken und Taten zu einem stimmigen Bild fügen bzw. wenn es gerade das Fehlen einer solchen Stimmigkeit ist, die eine Figur ausmacht (und

¹⁷ Auf diese Weise rekonstruiert z.B. auch Roland Barthes (1987) die Zuschreibung eines Charakters an eine literarische Figur wie Balzacs *Sarrasine*.

die daher auf der nächst höheren Ebene wiederum in sich stimmig ist).¹⁸ Entscheidend für das Problem der Realität dieser Einheit ist daher letztlich, dass die Strukturierung einer fiktiven Figur mehr oder weniger genau dem Umgang mit lebensweltlich realen Personen entspricht: Auch in der sozialen Interaktion konstruieren wir anhand von Aussagen und Handlungen unseres Gegenübers ein bestimmtes Figurenmodell, das in der Folge affirmiert oder modifiziert wird. Das Kennen des Anderen – dessen tatsächliche Möglichkeit in philosophischen Schulen wie dem Solipsismus entsprechend skeptisch gesehen wird – entspricht dem Emergenzmodell einer literarischen Figur. Umgekehrt bedeutet das: Ein literarischer Text evoziert aufgrund seiner Struktur ein Wahrnehmungsmuster, das demjenigen der Wirklichkeit entspricht. Daraus abzuleiten, dass auch die Welt ein Text sei oder ähnliches, ist weder zwingend noch zielführend. Entscheidend ist, dass literarische Figuren weniger reale Personen nachahmen, als sie die Präsentations- und Wahrnehmungsweise von Personen aufgreifen und inszenieren. Darin liegt die Realität einer Figur.

Auch diese Realität stützt sich in der Literaturgeschichte der vergangenen 250 Jahre auf die in der Aufklärung aufkommende Semantik autonomer Individuen. Parallel zum emphatischen Programm genieästhetischer Souveränität entstehen Erzählkonstruktionen, innerhalb derer fiktiven Figuren eine ebensolche Autonomie zugesprochen und die Verfügungsgewalt von Autor bzw. Erzähler über sie mithin relativiert wird: Schon Christoph Martin Wieland spielt mit der Gegenüberstellung von Geschichtsschreiber und Romanautor, wenn sein Erzähler in der *Geschichte des Agathon* immer wieder eingesteht, den Schicksalen seines Protagonisten gerne eine andere Richtung geben zu wollen, sich aber dessen eigenen Entscheidungen bzw. dem Gang der berichteten Ereignisse beugen zu müssen. Über die metadiegetischen Herausgeberfiktionen in der Romanliteratur der Empfindsamkeit und des Sturm und Drang wird der Dialog zwischen Figur und Autor in der Romantik zum intradiegetischen Topos, so z.B. in Anselmus Dichtungsversuchen *über* und *mit Serpentina* in E.T.A. Hoffmanns *Der goldene Topf*. In der literarischen Moderne werden diese Interferenzen weiter zugespitzt, wenn bei Pirandello *Sechs Personen [...] ihren Autor [suchen]* oder sich in Flann O'Briens *At Swim to Birds* gegen ihn verschwören.

¹⁸ Vgl. in diesem Sinne auch allgemein Blumenberg 1969.

Nicht alle diese literarischen Spielarten einer *mise en abyme* dienen aber der ironischen Subversion des Literaturmarkts. Es gibt auch durchaus ernst gemeinte Hinweise auf die Realität fiktionaler Figuren, in der deutschen Nachkriegsliteratur am prominentesten bei Uwe Johnson, der in seinem vierbändigen Roman *Jahrestage* »aus dem Leben von Gesine Cresspahl« erzählt, sich in Kommentaren und Interviews aber stets und beharrlich weigerte, diese Titelfigur als fiktiv anzuerkennen. Johnson gab stattdessen zu Protokoll, er sei dieser *Gesine* vor Abfassung des Romans in New York begegnet und habe von ihr den Auftrag zur Niederschrift des Romans erhalten. Entsprechend kommt es im Roman auch zu Dialogen zwischen Autor und Figur, in denen Johnson immer wieder eingestehen muss, keine Verfügung über das (von ihm aber doch de facto erfundene) Geschehen zu haben (vgl. Johnson 1985). Einem dokumentarischen Ethos verpflichtet, wird die Kopplung derjenigen narrativen Elemente, aus denen sich die Figur *Gesine Cresspahl* in den verschiedenen Romanen Johnsons herausgebildet hat, als so stark vorgeführt, dass sie auch die weitere Charakterentwicklung und künftige Entscheidungen vorab zu strukturieren scheint. Dieses strukturelle Eigenleben einer fiktiven Figur nicht als Marotte eines Autors, sondern als letzte Konsequenz narrativer Konsistenzerwartungen zu verstehen, lehrt die Geschichte der literarischen Figur in der europäischen Dichtungstradition.

Literatur

- Aristoteles (1982): Poetik. Übersetzung. Hrsg. v. Manfred Fuhrmann. Stuttgart.
- Barthes, Roland (1987): S/Z. Frankfurt a.M.
- Blumenberg, Hans (1969): „Wirklichkeitsbegriff und Möglichkeit des Romans“.
In: Jauß, Hans-Robert (Hg.): Nachahmung und Illusion. Poetik und Hermeneutik Bd. 1, zweite Auflage. München, S. 9-27.
- Campbell, Joseph (1999) [1949]: Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt a.M./Leipzig.
- Docherty, Thomas (1983): Reading (Absent) Character. Towards a Theory of Characterization in Fiction. Oxford.
- Pfister Manfred (1977): Das Drama. Theorie und Analyse. Information und Synthese. München.
- van Dülmen, Richard (1997): Die Entdeckung des Individuums. Frankfurt a.M.
- Fokkema, Aleid (1991): Postmodern Characters. A Study of Characterization in British and American Postmodern Fiction. Amsterdam/Atlanta.
- Forster, E.M. (1949) [1927]: Ansichten des Romans. Frankfurt a.M.
- Frisch, Max (1954): Stiller. Frankfurt a.M.

- Genette, Gérard (1998) [1966-1972]: *Die Erzählung*. Hrsg. v. Jochen Vogt. München.
- Goethe, Johann Wolfgang (1993) [1809]: „Die Wahlverwandtschaften“. In: *Werke*. Hamburger Ausgabe, 13. Aufl., Bd. 6. München.
- Goethe, Johann Wolfgang (1994) [1795/96]: „Wilhelm Meisters Lehrjahre“. In: *Werke*. Hamburger Ausgabe, 13. Aufl., Bd. 7. München.
- Greimas, Algirdas Julien (1971) [1966]: *Strukturelle Semantik*. Braunschweig.
- Harvey, William J. (1968): *Character and the Novel*. Ithaca/New York.
- Jannidis, Fotis (2004a): *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin.
- Jannidis, Fotis (2004b): „Zu anthropologischen Aspekten der Figur“. In: Zymner, Rüdiger; Engel, Manfred (Hg.): *Anthropologie der Literatur. Poetogene Strukturen und ästhetisch-soziale Handlungsfelder*. Paderborn, S. 155-172.
- Jannidis, Fotis (2005): „Zur Erzähltheorie der Figur. Alte Probleme und neue Lösungen“. In: *Der Deutschunterricht*. Heft 2, S. 19-29.
- Johnson, Uwe (1985) [1978]: „Einführung in die Jahrestage“. In: Bengel, Michael (Hg.): *Johnsons Jahrestage*. Frankfurt a.M., S. 15-27.
- Koch, Thomas (1991): *Literarische Menschendarstellung. Studien zu ihrer Theorie und Praxis*. Tübingen.
- Luhmann, Niklas (1980): „Frühneuzeitliche Anthropologie: Theorietechnische Lösungen für ein Evolutionsproblem der Gesellschaft“. In: *Gesellschaftsstruktur und Semantik. Studien zur Wissenssoziologie der modernen Gesellschaft*, Band 1. Frankfurt a.M., S. 162-234.
- Luhmann, Niklas (1982): „Individuum, Individualität, Individualismus“. In: *Gesellschaftsstruktur und Semantik. Studien zur Wissenssoziologie der modernen Gesellschaft*, Band 3. Frankfurt a.M., S. 231-258.
- Luhmann, Niklas (1995): *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt a.M.
- Lukács, Georg (1994) [1916]: *Theorie des Romans. Ein geschichtsphilosophischer Versuch über die Formen großer Epik*. München.
- Margolin, Uri (1983): „Characterization in Narrative: Some Theoretical Prolegomena“. In: *Neophilologus* 67, S. 1-14.
- Nünning, Ansgar (Hg.) (1998): *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis ungläubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Literatur*. Trier.
- Propp, Vladimir (1972) [1928]: *Morphologie des Märchens*. München.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1983): *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*. London.
- Stückrath, Jörn (1992): „Figur und Handlung“. In: Brackert, Helmut; Stückrath, Jörn (Hg.): *Literaturwissenschaft. Ein Grundkurs*. Reinbek, S. 40-54.
- Vogler, Christopher (1998): *Die Odyssee des Drehbuchschreibens*. Frankfurt a.M.
- Hayden White (1991): *Metahistory. Die historische Einbildungskraft im 19. Jahrhundert in Europa*. Frankfurt a.M.

Iris Hermann

Formen der Figur in der Lyrik

Lyrisches Ich und lyrisches Du

Wenn hier von den Formen der Figur in der Lyrik die Rede ist, dann geht es nicht um rhetorische Figuren, nicht um sogenannte Figuren-gedichte, auch sind mit ihnen weniger anthropomorphe Gestalten gemeint, sondern, abstrakter betrachtet, Markierungen und Positionierungen, von denen aus im Gedicht gesprochen wird. Das, was als Ich spricht, muss von den Lesenden erst noch in ihrer Vorstellung ausgefüllt werden. Das Ich im Gedicht ist, Kaspar Spinnen (1975) folgend, als eine *Leerdeixis* anzunehmen, weil es in erster Linie als zeigendes operiert. Wenn ein Ich im Gedicht eine in überlieferten Kontexten hergestellte Rolle übernimmt, innerhalb der es sich im Gedicht artikuliert, spricht man vom *Rollengedicht*. Weniger schematisch als es anmuten mag, ist es von dort auch möglich, die von der Rolle geschürte Erwartung zu durchbrechen.

Die Auffassung, mit welcher Art ›Ich‹ man es in der Lyrik zu tun hat, ist abhängig von den Diskursen, die eine Gesellschaft über Individualität und Subjektivität führt. Im Kontext dekonstruktivistischer und psychoanalytischer Theorien ist nicht mehr davon auszugehen, dass das Ich zumindest seit dem ausgehenden 19. Jahrhundert noch als eine Ganzheit wahrzunehmen ist, vielmehr ist gerade auch in der Lyrik zu bemerken, dass das Ich in Fragmenten von sich spricht, denen ein *Mantel-Ich* (Böschstein 1990) womöglich aber dennoch zu einem Ich-Bewusstsein verhilft.

Auch wenn Gedichte vielerorts eine monologische Struktur aufweisen, sind dialogisch aufgebaute ebenso häufig anzutreffen. In einer Du-Figur wird der Ich-Figur ein Resonanzraum eröffnet, der manches Mal jedoch dazu genutzt wird, im Du sich selbst auf eine etwas distanziertere Art anzusprechen. Im Dinggedicht ist es schließlich eine dritte Person, die beobachtet. Gattungsübergreifend lassen sich sogar Funktionen eines Erzählers bemerken.

Merkmale des lyrischen Sprechens

Mehr als dass sie jene beschreibt, reflektiert Lyrik über Dinge, die abwesend sind. Sie wählt sich eine Position, von der aus sie spricht und markiert so den Ort, von dem aus sie redet. Fast allen lyrischen Produktionen ist gemeinsam, dass man sie als Sprechen auffasst, als Form eines imaginären Dialogs (Burdorf 1997, 181). Ihre Dialogizität, wie ausgeformt oder auch wie negiert sie erscheint, stellt sie zwischen ein Ich und ein Du, damit sind die in ihr vorkommenden Hauptfiguren genannt. Da sie nur die Sprache hat, um das Abwesende zu evozieren, geht sie mit der Sprache so um, dass sie deren bildnerisches Potential in besonders akzentuierter Weise nutzt: Hans Blumenberg hat diesen Zusammenhang in seinem Ausblick auf eine *Theorie der Unbegrifflichkeit* (1997) hervorgehoben. Er betont dort, welche Sprengkraft Sprache besitzt, die ihre Metaphorizität einsetzt, um Bilder des Abwesenden entstehen zu lassen. Diese Bilder durchlaufen dabei einen Prozess der Eidetisierung, um das nicht Vorhandene in der Vorstellung der Lesenden anwesend zu denken. So gesehen ist Lyrik angewiesen darauf, dass sie gelesen, von den Lesenden vorgestellt, d.h. imaginiert wird. Das Gedicht entsteht erst im Kopf der Lesenden: Es ist sicher die Lyrik, über die die sogenannte Rezeptionstheorie¹ am meisten zu sagen hat.

Des Weiteren und nicht zuletzt verweist die Onomastik der Lyrik auf ihre Klanglichkeit: Lyrik kommt von der *lyra*, ursprünglich sind das Lyrische und das Musikalische verwandte Dinge und sie bleiben es fortan. Rhythmus, Takt, Vokal- und Konsonantenklang formen ein klangliches Gebilde, das den Sprachbildern einen Klang unterlegt. Laut gesprochen wird diese Dimension präsent. Vor die Semantik schiebt sich die Lautlichkeit und überlagert sie bis hin zur Unkenntlichkeit der Aussage. Dennoch muss man nicht so weit gehen zu sagen, es gebe eine eigene lyrische Sprache, ein eigenes lyrisches Sprechen (Schiedermaier 2004, 25ff). Der spezielle Blick, der hier angestellt werden soll, benötigt diese eher idealistische und im Kontext der *Erlebnislyrik* aufgetauchte Vorstellung nicht. Es geht hier um ein vergleichsweise nüchternes Betrachten des ›lyrischen Sprechens‹. Zunächst denkt man dabei an die Funktionseinheiten innerhalb eines rhetorischen Systems, das heißt an die rhetorischen Figuren. Paul de Man hat die Bedeutung der Rhetorik immens ausgeweitet, wenn er

¹ Siehe dazu: Eco 1998, Ingarden 1968, Iser 1994, Jauß 1979.

davon ausgeht, dass alles, was wir für wirklich halten, rhetorisch verfasst, d.h. sprachlich geriert ist (de Man 1988). Dass eine solche Auffassung Konsequenzen für die grundsätzliche Betrachtung literarästhetischer Zusammenhänge hat, darüber ist schon seit mehreren Jahrzehnten nachgedacht worden.² Die Figuren, von denen hier die Rede sein soll, werden aber nicht in ihrer Verwendung als rhetorische Figuren verstanden, sondern so, wie sie im Reallexikon für Literaturwissenschaft nahezu kantianisch definiert werden: »Neben Handlung, Raum und Zeit bildet die Figur mit ihrer sinnkonstituierenden und handlungsprogressiven Funktion einen elementaren Baustein der fiktiven Welt eines Textes. Die Konzeption der Figur ist dabei je nach Gattung und Epoche verschieden« (Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft 2000).

Die historische Dimension der Figuren in der Lyrik

Die lateinische *figura* findet sich im Altfranzösischen *figure* wieder und ist im Mittelhochdeutschen als *figiûre* zu lesen. Sie bezeichnet die äußerliche Gestalt eines Menschen (womöglich aber auch anderer Körper). Im hier entfalteten Kontext ist erwähnenswert, dass die Fiktion vom Lateinischen *fingere* abzuleiten ist: *bilden*. Fiktion und Figur sind demnach eng verwandt. Fiktion und Imagination denken sich viel weniger häufig neue Räume aus, als vielmehr sich der Aufgabe zu stellen, neue Figuren zu bilden und von ihnen ausgehend eine Handlung voranzutreiben. In der Lyrik, vom Standpunkt einer bestimmten Figur aus, dient sie dazu, innere Standpunkte dieser Figur zu reflektieren.

Ab wann aber hat man der Lyrik als eigener Gattung einen Stellenwert zugesprochen? Während Karlheinz Stierle ihr seit der Antike diese Rolle zuspricht, ohne dies allerdings weiter auszuführen (1979), kann man davon ausgehen, dass zumindest zu Beginn des 18. Jahrhunderts verschiedene Gedichtarten zu einem lyrischen Gesamtdispositiv zusammengefasst werden. Als richtungsweisend ist der Aufsatz von Moses Mendelssohn *Von der lyrischen Poesie* (1778) zu nennen, später zudem Goethes Bemerkungen zur Eigenständigkeit der Gat-

² Siehe dazu insbesondere die Arbeiten von Judith Butler, Hélène Cixous, Jacques Derrida, Soshana Felman, Werner Hamacher, Anselm Haverkamp, Luce Irigaray, Julia Kristeva, Philippe Lacoue-Labarthe, W.J.T. Mitchell u.a.

tung der Lyrik in seinen *Noten und Abhandlungen zum besseren Verständnis des westöstlichen Diwan* (1819).

Womöglich ist genealogisch anzunehmen, wie oben auch schon erwähnt, dass das lyrische Sprechen sich Ausdrucksweisen des Musikalischen zu Nutze macht: Wiederholungsstrukturen, Rhythmik, Klanglichkeit des sprachlich Hervorgebrachten. Ist aber wirklich eindeutig zu sagen, ob Menschen zuerst gesprochen oder womöglich zuerst gesungen haben oder aber, dass sie beides nicht immer unterschieden haben? Es bleibt festzuhalten, dass die Lyrik diejenige Gattung ist, die der Musik am nächsten steht, wer wen beeinflusst hat, wer welche Formen des Artikulierens zuerst erprobt hat, ist nicht eindeutig festzustellen. Adorno hat in seiner *Philosophie der neuen Musik* den Ursprung der Musik, das heißt speziell des Singens, mit dem Weinen verglichen:

»Wie das Ende, so greift der Ursprung der Musik übers Reich der Intentionen, das von Sinn und Subjektivität hinaus. Er ist gestischer Art und nah verwandt dem des Weinens. Es ist die Geste des Lösens. [...] Der Mensch, der sich verströmen läßt im Weinen und einer Musik, die in nichts mehr ihm gleich ist, läßt zugleich den Strom dessen in sich zurückfluten, was nicht er selber ist und was hinter dem Damm der Dingewelt gestaut war. Als Weinender wie als Singender geht er in die entfremdete Wirklichkeit ein« (Adorno 1958, 122f).³

Wenn Adorno bemerkt, dass der Ursprung der Musik über Sinn und Subjektivität hinausgreife, so gilt dies auch für die hier angestellten Überlegungen zu Formen der Figuren in der Lyrik. Immer wieder hat man die Lyrik als subjektivste Form der Literatur betrachtet, am Ende meiner Ausführungen wird in Anlehnung an die neuere Forschungsdiskussion jedoch die Einsicht stehen, dass dies ein unzulässiger, weil nicht entscheidbarer Gedanke ist. Nur weil im Gedicht jemand »Ich« sagt, ist das noch kein Hinweis auf ein Subjekt, schon gar nicht auf das eines Autors, einer Autorin. Das wirft aber die grundlegende Frage auf, welche Funktionen die Figuren in der Lyrik generell erfüllen.

³ Ähnlich denkt Émile Michel Cioran, der der Musik zudem religiösen Charakter zugesteht: »Alle wahre Musik entspringt dem Weinen, da sie aus der Sehnsucht nach dem Paradies hervorgeht« (Cioran 1987, 10).

Die Funktion der Figuren in der Lyrik

Die Funktion des *lyrischen Ich*

Die Figur in einem Gedicht, die am häufigsten vorkommt, ist zweifelsohne das Ich. Es ist nur konsequent, wenn die allermeisten Untersuchungen über die Figur in der Lyrik das Ich in den Mittelpunkt stellen. Es sind insbesondere mit Goethes so genannter *Erlebnislyrik*⁴ verbundene Beobachtungen, die es der älteren Forschung nahe legten, im Ich des Gedichtes den Autor zu erblicken.⁵ Dass dies noch nicht einmal so veraltet ist, wie stete Warnungen in Proseminaren, solchermaßen zu verfahren, vermuten lassen, zeigt etwa noch Dieter Lamping (1993).⁶

Wenn es aber nicht der Autor ist, der seine Erlebnisse im Gedicht darbietet, wer spricht dann im Gedicht? Wie das Ich in einem Gedicht gestaltet ist, hängt wesentlich davon ab, welche Ich-Konzeption ihm zu Grunde liegt. Diese resultiert aus den Auseinandersetzungen mit den hegemonialen Diskursen der Zeit. So ist es beispielsweise offensichtlich, dass die *Barocklyrik* in ihren Ich-Figuren kein individuelles Ich entwirft, sondern ein für eine bestimmte Gruppe von Menschen repräsentatives. Das repräsentativ gestaltete Ich im Barockgedicht spielt exemplarisch durch, wie es einer bestimmten Figur, die Ich sagt, ergangen sein, wie es die Welt erfahren haben könnte, zum Beispiel im Dreißigjährigen Krieg. Frappierend ist aber sicherlich, wie suggestiv das geschieht. Grundlage dafür ist eine ausgefeilte Körpersymbolik, die an die sinnliche Erfahrbarkeit der Außenwelt appelliert.

Es geht im lyrischen Diskurs im Wesentlichen um Übertragungsphänomene. Ein Ich spricht so, wie ein Ich geredet haben könnte und

⁴ Literarhistorisch gesehen ist damit die Lyrik gemeint, die von Klopstock bis hin zu Theodor Storm geschrieben wurde (vgl. Burdorf 1997, 188). Zum Begriff der Erlebnislyrik siehe Feldt 1990. Der für die Erlebnislyrik programmatische Begriff des Erlebnisses wurde systematisch durchdacht von Wilhelm Dilthey (1905).

⁵ Carolin Fischer spricht in diesem Zusammenhang in Anlehnung an Lejeunes »pacte autobiographique« vom poetischen Pakt: »Der implizite poetische Pakt ist also die textimmanente Struktur eines jeden Gedichtes, in dem ein poetisches Ich als Aussagesubjekt und damit in der Funktion des *poeta* auftritt. Er führt dazu, die Äußerungen des Ich für Äußerungen des empirischen Autors zu halten« (Fischer 2007, 73).

⁶ Vor ihm sind dies insbesondere Käthe Hamburger und Heinrich Henel.

folgt so noch Aristoteles Mimesiskonzeption, der kein Wahrheitsgebot, sondern ein Plausibilitätsgebot zu Grunde liegt.⁷

Margret Susman hat diesen Gedanken schon 1910 zum ersten Mal systematisch durchdacht und auf die Frage, wer denn nun dieses Ich sei, das sich im Gedicht artikuliere, mit der Konzeption eines *lyrischen Ich* geantwortet und damit einen Begriff geprägt, der auch noch fast 100 Jahre später wie selbstverständlich verwendet wird (Susman 1910).⁸ Susman hatte dort die Position des Ich in der Lyrik vom realen Ich des Autors bzw. der Autorin streng unterschieden. Das Ich in der Lyrik sei kein Ich im wirklichen Sinne, sondern Ausdruck und objektive Form eines Ich.⁹

Selbst dort, wo konkrete Erlebnisse als poetisches Schwungrad angenommen werden können (immer wieder zitiertes Beispiel: *Willkommen und Abschied* von Goethe), ist das *lyrische Ich* in erster Linie als eine Instanz zu betrachten, eine Position, von der aus formuliert wird. Das *lyrische Ich* markiert die Perspektive eines Ich im lyrischen Text. Diese Instanz kann dabei, unabhängig von dem Ich, das sie geschaffen hat, jede nur zu imaginierende Rolle einnehmen. Ist es bei Goethe in den *Römischen Elegien* die Rolle des liebenden Mannes, so wird auch hier deutlich, wie exemplarisch ein solches Ich aufgefasst werden kann, als Liebender nämlich. Wo im Gedicht ein Ich imaginiert wird, das eine bestimmte Rolle einnimmt, eine Maske sozusagen aufsetzt und die Sprechinstanz in einer mitunter vorgefertigten Weise inszeniert, womöglich als eine historisch vorgegebene Rolle, ist ein so genanntes *Rollengedicht* entstanden. Auch in der zeitgenössischen Lyrik bieten Rollengedichte eine besonders akzentuierte Möglichkeit, ein Ich zu entwerfen, wie das folgende Beispiel eines aktuellen Gedichtes (2008) von Robert Schindel zeigt:

»Amfortas

Es breitet sich das Körperfremde im Körper aus

⁷ Zur neueren Mimesisforschung s. Taussig 1997, Helm 2002, Auerbach 2001, Metscher 2004, Gebauer/Wulf 1992.

⁸ Zwischen 1970 und 1990 begeben sich viele Untersuchungen in das von Susman aufgezeigte Fahrwasser: Pestalozzi (1970), Peper (1972), Müller (1979), Gnüg (1983), Sorg (1984), Kaiser (1988) und Feldt (1990). Vgl. dazu auch Schiedermair 2004, 34.

⁹ Burdorf weist sicher zu Recht darauf hin, dass diese Auffassung heute als zu idealistisch gedacht zurückzuweisen wäre, betont aber ebenso nachdrücklich, dass diese sorgsame Differenzierung zwischen empirischem Ich und lyrischem Ich in der Folge nicht mehr unbeachtet bleiben konnte, wollte man nicht noch idealistischer bei Hegel verweilen, der in seinen Ästhetik-Vorlesungen davon ausging, dass das Dichter-Ich in sein eigenes Inneres hinabsteigt und von diesem Sich Bewusstwerden in der Dichtung berichtet.

Macht eine Strichpunktexistenz aus meinesgleichen
 Wird mich in Allerseelenruhe gar nicht mehr erreichen
 Ich seh mich aufgesattelt letztes Mal als Kichergraus
 Es greift mein Atemüberschwangeres sich in die
 Schmerzensspeichen
 Ich pass. Ich ziehe Linien nach, bin abgezappelt
 Vom süßen Mutterweib. Ich seh auf Murks und
 Gralbleiglas
 Indes die Frommen der Natur davongedabbelt
 Komm ich im Haufen an. Da bin ich und das wars«
 (Schindel 2008, 30).

Das Ich spricht in der Rolle der Amfortasfigur aus Wolfram von Eschenbach *Parzival* und ist deutlich als kranker, vor allem aber auch alternder Gralskönig inszeniert. Die Schreibweise von »Amfortas« (und nicht »Anfortas«) schließt in diese Rolle die Wagnersche Rezeption mit ein. Innerhalb der Rollenkonzeption agiert das Amfortas-Ich aber mit allen möglichen Freiheiten, es geht in der genannten Rolle nicht auf, sondern nutzt den Rollenkontext, um innerhalb einer Altersklage das Rollenvorbild eines der großen Leidenden der Weltliteratur als Anspielungskontext zu nutzen. Das ist sicher ein Entindividualisierungskonzept, gleichwohl liegt das Exemplarische des Textes auf der Hand. So gesehen, sind gerade moderne *Rollengedichte* in der Lage, die angestrebte Rolle nicht nur zu vergegenwärtigen, sondern in Hinblick auf neue, so noch nie gesehene Aspekte zu erweitern. Hier ist der leidende Gralskönig ein »Kichergraus«, der sich in großer Selbstironie zu seinem letzten Liebesabenteuer ausreiten sieht und, moderner, als es Wolfram von Eschenbach möglich war, mit resignativem Gestus zu versehen.¹⁰

Ist hier noch eine anthropomorph anmutende Gestalt eines Ich imaginiert, so zeichnen sich die meisten Gedichte eher durch etwas anderes aus: Dadurch nämlich, dass sie ein Ich setzen, das funktionaler zu betrachten wäre, d. h. als funktionales Bauelement des Textes. Um diese Funktionalität näher zu zeigen, ist es notwendig, über die sprachliche Bedeutung des Ausdrucks Ich nachzudenken. Das Konzept der *Deixis* bietet die beste Möglichkeit dazu. *Deixis* stammt vom griech. »deikmyini«, »ich zeige«. Die moderne Deixisforschung¹¹ hat

¹⁰ Siehe dazu Hermann/Schumacher 2007.

¹¹ Während die Deixis ein etabliertes Konzept in der Linguistik darstellt und dort eine breite Forschungsaktivität entfaltet hat, sind es in der Literaturwissenschaft nur einige wenige

weniger vom pragmatischen Ansatz eines Charles S. Peirce oder dem der Logik verpflichteten Ansatz von Bertrand Russell übernommen, als vielmehr den sprachpsychologisch orientierten Ansatz Bühlers rezipiert, so wie er ihn 1934 vor seiner erzwungenen Emigration in den USA in seiner *Sprachtheorie* niedergelegt hatte.¹² Vor allem Konrad Ehlich knüpft an Bühler an und formuliert in diesem Kontext eine Theorie sprachlichen Zeigens. Dieses sprachliche Zeigen verwirklicht sich insbesondere im Gebrauch der Zeigewörter, die in den meisten Sprechsituationen eine dominierende Rolle spielen. »Die Funktion der deiktischen Ausdrücke, zu denen ›ich‹ zählt, besteht [...] auf Seiten des Sprechers in der Neufokussierung und auf Seiten des Lesers in der Orientierung« (Schiedermaier 2004, 82).

Kaspar Spinner entwirft, in Anlehnung an die oben genannten Konzepte, das Ich im Gedicht als eine *Leerdeixis*. Das so aufgefasste Ich ist Ausgangspunkt eines mit ihm verbundenen Zeigens und markiert so eine Position, die von den Lesenden erst noch ausgefüllt werden muss. Diese rezeptionsästhetische Überlegung verlangt vom Leseprozess, das Gedicht in der Perspektive wahrzunehmen, die durch das *lyrische Ich* angezeigt wird und dann in einer Art Probehandeln, die so von ihm gezeigten Raum- und Zeitstrukturen eidetisierend zu realisieren: »Das Ich im Gedicht ist also unter doppeltem Aspekt zu sehen: im Sinne der Autoreflexivität des Textes bezogen auf den innertextlichen Funktionszusammenhang, im Sinne seiner kommunikativen Rolle als Element, das den Rezeptionsvorgang steuert« (Spinner 1975, 18f).

Das Gedicht gibt mit der Ichfigur seine zentrale Positionierung an, die Lesenden sind aufgerufen, diese *Leerdeixis* mit ihren Erfahrungen, Erwartungen und Wahrnehmungen zu füllen. Hans Robert Jaufß geht so weit zu sagen, dass das Gedicht »wie eine Partitur [zu betrachten ist], auf die immer erneute Resonanz der Lektüre angelegt, die der Text zu aktuellem Dasein bringt« (Jaufß 1979, 129). Jaufß ist insbesondere dort zuzustimmen, wo der Autor oder die Autorin in Lesungen ihre Gedichte erklingen lassen, manche sie sogar regelrecht aufführen. Hier ist es die Präsenz der Stimme, die die Positionierungen des Gedichtes deutlich werden lässt: Die *Leerdeixis* wird dann

Arbeiten, die versuchen, insbesondere den sprachphilosophischen Ansatz Konrad Bühlers für die Erforschung der Lyrik nutzbar zu machen, siehe dazu insbesondere Spinner (1975) und Krusche (2001).

¹² In Deutschland wird Bühlers Sprachtheorie erst spät aufgenommen, nachdem er 1938 vor dem Naziregime in die USA fliehen musste. Sie setzt erst 1965 ein (vgl. Wunderlich 1969, 53).

nicht nur von den stumm Lesenden gefüllt, sondern schon von der Stimme des Autors akustisch wahrnehmbar gemacht.

Das *lyrische Ich* Margaret Susmans ist von denen, die sie weitgehend zustimmend rezipiert haben, weiter ausdifferenziert worden. Erkenntnistheoretisch motiviert entwirft etwa Ulrich Charpa sein *lyrisches Ich*, das er allerdings *poetisches Ich* nennt, als *persona per quam*. So bekommen die Lesenden vorgeführt, was es für ein Subjekt bedeuten mag, es selbst zu sein (vgl. Charpa 1985, 167).¹³ Dieter Burdorf plädiert schließlich dafür, den Begriff des *lyrischen Ich* fallen zu lassen und ihn durch die Wendung *artikulierte Ich* zu ersetzen. Von ihm grenzt er das Textsubjekt ab:

»Das Textsubjekt ist ein analytisches Konstrukt, das notwendig ist, um dem Gedicht als einem poetischen Text eine kohärente Bedeutung und einen literarischen Eigenwert zuschreiben zu können, der weder in den Aussagen des artikulierten Ich noch in den außertextlichen Willenbekundungen des empirischen Autors aufgeht. Das Textsubjekt ist daher zwischen dem im Text zur Sprache kommenden Ich und dem realen Produzenten des Textes anzusiedeln; es strukturiert die Perspektive des Gedichts und setzt das Ich, ohne mit ihm identisch zu sein« (Burdorf 1997, 195).

Burdorf räumt aber auch ein, dass es mitunter schwer fällt, ein Ich, das als einziges im Gedicht vorkommt und nicht als Rollen-Ich identifizierbar ist, vom Textsubjekt zu unterscheiden. Frühere Generationen hat es dazu verleitet, dieses Ich auf das empirische Autorsubjekt zu beziehen. Das ist gerade auch immer dort der Fall, wo ein Gedicht in erster Linie poetologisch und selbstreflexiv argumentiert, wie zum Beispiel das folgende Gedicht von Ingeborg Bachmann, das lange als Indiz dafür galt, das Ende der Lyrikproduktion der Autorin anzukündigen, obwohl es nachweisbar nicht ihr letztes Gedicht war (vgl. Kaulen 1991). Der Anfang lautet:

»Nichts mehr gefällt mir.
Soll ich

¹³ Ähnlich auch Karlheinz Stierle, der das *lyrische Ich* als Identifikationsfigur begreift, die es den Lesenden ermögliche, einen Ich-Entwurf von innen zu erfahren (vgl. Stierle 1979, 522).

eine Metapher ausstaffieren
mit einer Mandelblüte?
die Syntax kreuzigen
auf einen Lichteffect?
Wer wird sich den Schädel zerbrechen
über so überflüssige Dinge?« (Bachmann 1978, 172f).

Burdorf weist in Anlehnung an Kaulen zu Recht darauf hin, dass es weit darüber hinaus reicht, die Abkehr Bachmanns von der Lyrik einzuläuten, als vielmehr eine generelle Überlegung zur Schwierigkeit, in den späten 1960-Jahren Lyrik zu verfassen, darzustellen.

Das Textsubjekt und das artikulierte Ich scharf trennend, unterscheidet Burdorf drei grundlegende Funktionen der Verwendung des artikulierten Ich: 1. ein radikal subjektives Erlebnis-Ich 2. ein poetologisches Ich und, 3. ein abstraktes, über allgemein menschliche Fragen reflektierendes Ich (Burdorf 1997, 198).

Zumindest noch ein Punkt ist zu bedenken, wenn man das *poetische* oder *lyrische Ich* in den Blick nimmt. Es ist nicht davon auszugehen, dass man, wie das oft geschieht, von einem ganzen, integralen Ich auszugehen hat. Sehr oft spricht das Ich, das sich im Gedicht artikuliert, von sich selbst als einzelnen Körperteilen (siehe bspw. Mörikes *Im Frühling*). Ein dissoziatives Ich, das sich seiner Stückhaftigkeit bewusst ist, wie die Psychoanalyse nahe legt¹⁴, ist der häufiger anzutreffende Normalfall des Ich im Gedicht als ein als Ganzheit vorgestelltes. Renate Böschstein hat in diesem Zusammenhang den Begriff des *Mantel-Ich* geprägt: »Das Pronomen ›ich‹ kann also eine Art Mantel-Ich bezeichnen, das verschiedene Ich-Teile einhüllt, wie auch solche Teile selber. Dazu treten die distinkten Namen einzelner, eine gewisse Autonomie gewinnender Teile« (Böschstein 1990, 74). Noch wichtiger als diese Begriffsfindung scheinen mir die bei Böschstein konzipierten Fragen zu sein, die sie in Hinblick auf das Ich in lyrischen Texten zu stellen empfiehlt:

- »1) Wie verhält sich, was formal als Ich auftritt, zum Ich als Ganzheit und zu dessen Teilen?
- 2) Wie ist die Ich-Instanz beschaffen, die vorhanden sein muss, damit das Ich gesprochen werden kann?
- 3) Muß die Evokation der Stückhaftigkeit des Ich notwen-

¹⁴ Vgl. etwa den Artikel *Ich* in *Das Vokabular der Psychoanalyse* (Laplanche/Pontalis 1975).

dig eine Zerfallstendenz anzeigen, oder kann sie vielleicht sogar positive Möglichkeiten nutzen?« (Böschstein 1990, 74).

Es sind solche Fragen (und womöglich noch andere, von Gedicht zu Gedicht verschiedene), die es ermöglichen, die Ich-Figur in der Lyrik möglichst differenziert wahrzunehmen, in seiner Teilestruktur, die ein Ich hervortreten lässt, das selten eine Person entwerfen, als vielmehr einen Punkt fixieren möchte, auf den sich die gedanklichen Bewegungen im Gedicht beziehen. Beispiele dafür finden sich nicht nur in der Moderne, sondern schon bei Sappho (vgl. Böschstein 1990, 79ff), aber auch im Barock bei Catharina von Greiffenberg:

»Du treuer Augensafft! Wann ich schier gar verschmachte /
In Ohnmacht sink dahin / so spritztu ins Gesicht.
Du bist bey mir / wann ich bin bey mir selber nicht.
Sonst alle Labnuss ich / nur deine nicht / verachte.
[...]
Du trauer = saure flut / mein Leben mir verkürze!
ihr Thränen / trennet mich von diesem jammer Ort!
Als Perlen / Diamant werdt ihr mich zieren dort«
(von Greiffenberg 1967, 54).

Die Tränen nehmen hier eine Sonderstellung ein, sie gewähren dem Ich ein Wissen von sich selbst, selbst dann, wenn ihm ein Bewusstsein seiner selbst fehlt. Sie können das, weil sie allegorisch auf die göttliche Belohnung im Jenseits verweisen und weil sie zudem als Reaktion auf seelische Pein eine körperliche Reaktion aktivieren. Renate Böschstein weist an dieser Stelle den Tränen die Mantel-Ich-Funktion zu, d.h. die Fähigkeit, ein fast personal ausgestaltetes Ich-Bewusstsein aufrechtzuerhalten.

Die vielleicht extremste Position, die das Ich im Gedicht einzunehmen in der Lage ist, ist die eines Ich im Angesicht des Todes, wie das letzte Gedicht Rilkes zeigt:

»Komm du, du letzter, den ich anerkenne,
heilloser Schmerz im leiblichen Geweb:
wie ich im Geiste brannte, sieh, ich brenne
in dir; das Holz hat lange widerstrebt,
der Flamme, die du loderst, zuzustimmen,

nun aber nähr' ich dich und brenn in dir.
Mein hiesig Mildsein wird in deinem Grimmen
ein Grimm der Hölle nicht von hier.
Ganz rein, ganz planlos frei von Zukunft stieg
ich auf des Leidens wirren Scheiterhaufen,
so sicher nirgend Künftiges zu kaufen
um dieses Herz, darin der Vorrat schwieg.
Bin ich es noch, der da unkenntlich brennt?
Erinnerungen reiß ich nicht herein.
O Leben, Leben: Draußensein.
Und ich in Lohe. Niemand der mich kennt«
(Rilke 1996, 412).

Das Ich ist trotz seiner Todesqual noch eines, das das Reflektieren der eigenen Befindlichkeit aufrechterhalten kann. Es ist sich aber bis zu dem Punkt fremd geworden, dass es sich in dieser auf die Empfindung des Schmerzes reduzierten Sicht nicht mehr zu erkennen vermag. Die einzelnen Ich-Teile werden im Verfall erlebt, dennoch, und das ist das Erstaunliche, vermag selbst ein solchermaßen gestaltetes Ich an einer Identität festzuhalten, die es ihm erlaubt ›Ich‹ zu demjenigen zu sagen, der den Schmerz in diesem extremen Maße erlebt.

Funktionen der zweiten und der dritten Person im Gedicht

Längst nicht so häufig wie das *lyrische Ich* taucht in manchen Gedichten eine Resonanzstruktur des Ich in Form eines Du auf. Das Ich steht somit nicht alleine in einer entpersönlichten Welt, sondern es wendet sich an ein Gegenüber, das allerdings, anders als in anderen literarischen Gattungen, auch als Emanationen des reflektierenden Ich betrachtet werden kann. Brigitta Coenen-Mennemeier hat das von ihr als Pendant zum *lyrischen Ich* so bezeichnete *lyrische Du* als »Inkarnation der Alterität« verstanden, und es in seiner Funktion des (text-externen¹⁵ oder textinternen) Adressaten, als grundsätzlich offen beschrieben.

Das bedeutet, dass es sehr unterschiedliche Ausprägungen annehmen, bis hin als Teil des Inneren des Ich fungieren kann (vgl.

¹⁵ Um den soll es hier allerdings weniger gehen, da so der Status des Textes hin zur Außenwelt überschritten wird. Gegenstand ist die Form der Figur *in* der Lyrik, also *innerhalb* ihres Imaginationsraums.

Coenen-Mennemeier 2004, 11f). Im Folgenden sollen diese beiden grundsätzlichen Typen des lyrischen Du beschrieben werden.

Das *lyrische Du* als Sprechen zu einem textinternen Adressaten

In vielen Fällen spricht das *lyrische Ich* mit dem Du einen potentiellen Leser des Gesagten an. Insbesondere in der Vanitas-Lyrik des Barock sind Gedichte entstanden, die sich im Du an Ich und Leser / Leserin wenden: »Du siehst, wohin du siehst, nur Eitelkeit auf Erden« heißt es etwa in Gryphius Sonett *Eitelkeit*, das an jeden einzelnen Menschen appelliert, sich mit der Hinfälligkeit und Vergänglichkeit des Menschen auseinanderzusetzen. Im weiteren Verlauf des Gedichtes wird aus dem Pronomen *Du* ein *uns* und *wir*, zuletzt der *Mensch*. Das *Du* hat hier die Funktion, das Erkannte zu verallgemeinern, zu allegorisieren, wie das bekannte Abendlied von Matthias Claudius verdeutlicht:

»Seht ihr den Mond dort stehen? –
Er ist nur halb zu sehen,
Und ist doch rund und schön!
So sind wohl manche Sachen,
Die wir getrost belachen,
Weil unsre Augen sie nicht sehn«
(Claudius 1783, 57f).

Die Adressatenfunktion des Gedichtes ermöglicht hier, die Menschen im Allgemeinen anzusprechen, wen immer auch Claudius im Blick gehabt haben mag. Es wird manches Mal mehr als deutlich, dass der Adressatenbezug dazu benutzt werden kann, dem Gedicht eine Didaktik mitzugeben. Diese Funktion wird von Schiller gerne genutzt, aber auch in so enigmatischen Gedichten wie Goethes Gedicht *Selige Sehnsucht* finden sich in der Ansprache moralistisch wirkende Funktionen:

»Und so lang du das nicht hast,
Dieses: stirb und werde!
Bist du nur ein trüber Gast
Auf der dunklen Erde«
(Goethe 1994, 24f).

Eine solche Aufklärungsfunktion bis hin zur Propaganda findet sich in gesteigerter Form auch bei Bertolt Brecht, vor allem in seinem Gedicht *Gegen Verführung*, das mit dem Vers beginnt: »Lasst Euch nicht verführen!« (Brecht 1982, 157). Gewählt wird dafür der Imperativ, die Funktion ist die Aufklärung der Massen, das politische Ziel die Desillusionierung der leeren Versprechen.

Auch wenn Gottfried Benn 1951 in seiner Rede *Probleme der Lyrik* insbesondere den monologischen Charakter der modernen Lyrik betont hat, kann davon so generell nicht die Rede sein. Einen viel beachteten Einspruch gegen solch falsche Pauschalisierung einzelner Beobachtung stellt zum Beispiel Paul Celans Dankesrede zum Erhalt des Büchnerpreises (1958) dar, die in erster Linie poetologisch argumentierende Meridianrede. In ihr geht Celan von einer grundlegenden Dialogizität des Gedichtes aus, so umkämpft und schwierig sie sich auch gestalten möge. Seine Lyrik entspricht dem von ihm hier Dargelegten genau, fast immer wendet sich dort das *lyrische Ich* an ein Du, nicht zuletzt dann, wenn es sexuell konnotiert ist (vgl. dazu Hermann 2006, 261ff). Verbunden ist damit zudem eine Anrede der Toten an die Überlebenden, eine Tradition, die sich etwa auch bei Villon findet (im *Lied der Gehenkten*, vgl. Coenen-Mennemeier 2004, 54f), in ähnlicher Form wenden sich bei Nelly Sachs auch die Überlebenden an eine nicht näher als Kollektiv definierte Gemeinschaft:

»Wir Geretteten
Bitten euch:
Zeigt uns langsam eure Sonne,
Führt uns von Stern zu Stern im Schritt«
(Sachs 1961, 50f).

Es wird an dieser Stelle deutlich, dass die Shoah und ihre Auswirkungen eine ganz eigene Funktion, Du oder Euch zu sagen, hervorgebracht hat. Es ist deutlich zu sehen, dass die Anreden sich prekär gestalten, so als müsse erst geklärt werden, an welches Du die Ich-Instanz sich richtet: an ein Du, das das Schicksal teilt oder an ein solches, das dieses Schicksal verschuldet hat: Von den Tätern aber ist doch zumeist in der »Er-Form« die Rede, eine direkte Anrede ist normalerweise kaum möglich.

In manchen Fällen führt die Einführung des Du dazu, dem Gedicht einen intertextuellen Kontext mitzugeben. Das ist dort explizit der

Fall, wo ein Gedicht eine Widmung trägt und diese Widmung einem Kollegen, einer Kollegin gilt und dessen Werk sozusagen hineinragen lässt in das eigene Gedicht.¹⁶ Auch dort fällt es wohl schwer, das Du mit der empirischen Person, die sich hinter der Widmung versteckt, gleichzusetzen. Es ist methodisch auf jeden Fall neutraler, das solchermaßen angesprochene Du im Werkkontext und nicht vorschnell und unreflektiert als persönlichen Konnex zu begreifen. Reizvoll ist die Du-Figur auf jeden Fall deshalb, weil sie wiederum das Ich konturiert. Eine entscheidende Größe ist dabei, welchen Intimitätsgrad Ich und Du entwickeln, wie sehr sie aufeinander hin entworfen sind, ja ob sie sogar, wie das bei Goethes Buch *Suleika* aus dem *Westöstlichen Diwan* der Fall ist, in einer Wechselrede sprechen, die beide Standpunkte gegeneinander führt. In ähnlicher Weise lässt sich dies auch andernorts in der Goethezeit als Kompositionsmöglichkeit bemerken, so etwa auch in Karoline von Günderrodes Gedicht *Wandel und Treue*.

Eine der am häufigsten verwendeten Figurenausprägungen des lyrischen Du sind göttliche Figuren. Ein christlicher Hintergrund ist gar nicht nötig, um sich die Vielzahl der göttlichen und himmlischen Anrufungen vorzustellen, die in der Lyrik insgesamt verwendet werden. Zwei Beispiele mögen genügen, um diese Vielfalt zu illustrieren. Der Abstand, den das *lyrische Ich* zu dem Gott spürt, von dem es sich dennoch oder gerade seine Erlösung erhofft, könnte nicht größer sein:

»Aus tiefster Not schrei ich zu dir,
Herr Gott, erhöhr mein Rufen.
Dein gnädig Ohren kehr zu mir
Und meiner Bitt sie offen.
Denn so du willst das sehen an,
Was Sünd und Unrecht ist getan,
Wer kann, Herr, vor Dir bleiben?«
(Luther 1953, 229).

In Luthers Rezeption des 130. Psalms wendet sich das Ich an Gott in einer ausweglosen Situation. So übergroß die Du-Figur Gottes erscheint, so vehement erfolgt der Anruf. In solchen Anrufungen an eine transzendente Instanz kommt der deutlichste Abstand zwischen

¹⁶ Ein Beispiel ist das Gedicht *Einweißen in Wundwurzel* von Robert Schindel (2005), das er Sabine Gruber gewidmet hat, deren erster Roman *Aushäusige* im Gedicht Schindels an programmatisch wichtiger Stelle einen Resonanzboden findet.

Ich und Du im Gedicht zum Ausdruck. Das ist auch dort der Fall, wo von einem positiven Gottesbild nicht mehr die Rede sein kann, etwa in Paul Celans *Tenebrae*:

»*Tenebrae*

Nah sind wir, Herr,
nahe und greifbar.
Gegriffen schon, Herr,
Gegriffen schon, Herr,
der Leib eines jeden von uns
dein Leib, Herr.

Bete, Herr,
Bete zu uns,
wir sind nah.
Windschief gingen wir hin,

gingen wir hin, uns zu bücken
nach Mulde und Maar.

Zur Tränke gingen wir, Herr.
Es war Blut, es war,

was du vergossen, Herr.
Es glänzte.

Es warf uns dein Bild in die Augen, Herr.
Augen und Mund stehn so offen und leer, Herr.
Wir haben getrunken, Herr.
Das Blut und das Bild, das im Blut war, Herr.

Bete, Herr.
Wir sind nah«
(Celan 2000, 163).

Auch hier ist die Du-Figur eine göttliche Figur, aber die Wir-Figuren haben sich an dessen Stelle gesetzt: Mit dem immer wieder formulierten Anruf ist keine Hochachtung verbunden, sondern die Aufforderung, zum Wir zu beten. Beide, das Wir und der Herr, stehen auf einer Stufe, denn beide sind Opfer blutigen Mordens. So führt der

Anruf an die göttliche Instanz zu einer nur wenig verborgenen Theodizeeproblematik: Ein Gott, der die Shoah geschehen ließ, muss sich nun gefallen lassen, von den Menschen, die dieses Martyrium erdulden mussten, welches dem des Menschensohnes in nichts nachstand, auf eine Stufe gestellt zu werden: Menschliches Wir und göttliches Du erleben die gleiche Ohnmacht. Das göttliche Du hat an Autorität eingebüßt, seine Transzendenz verloren.

Das *lyrische Du* als Selbstadressieren des *lyrischen Ich*

Länger schon als in der Prosa, ist es in der Lyrik üblich, dass das Ich die Rede an sich selbst richtet und dafür das Pronomen Du benutzt. Die Adressatenfunktion richtet sich an ein eigenes Inneres, etabliert also mitnichten eine personal andere Identität, sondern erweitert die Facetten des Ich um viele Möglichkeiten. Im *lyrischen Du* ist somit die Funktion verborgen, der Ich-Instanz eine Möglichkeit der Selbstreflexion zu gestatten. Dies ist vor allem dort der Fall, wo solche Selbstbefragungen einen großen Raum einnehmen wie etwa bei Baudelaire und Rimbaud. Damit ist manches Mal eine Aufspaltung verbunden, Rimbauds berühmtes »Je est une autre« ist ein komprimierter Ausdruck dessen, was in seiner Lyrik grundsätzlich diskutiert wird: Entwürfe eines Ich, das sich ebenso aus zusammen- wie aus entgegengesetzten Teilen gefügt erlebt. Möglich ist dabei aber auch, dass sich durch solche Personifizierungen ganz grundsätzliche Dichotomien allegorisierend darstellen lassen.

Im Kontext der Klassischen Moderne ist etwa bei Georg Trakl zu beobachten, dass das in seinen Gedichten verwendete Ich nahezu immer als Du angeredet wird. So erscheint dieses als Ich zu identifizierende Du viel distanzierter, als wenn es sich unproblematisch als Ich anreden ließe. Die inneren Beobachtungen werden so in einen Imaginationsrahmen gestellt, der es ermöglicht, auch im Kontext mit Dingen und Tieren, die Melancholie, die dem Traklschen Werk eigen ist, auszuleuchten. Als Du angesprochen, lässt sich das Ich zudem aufspalten (vgl. Böschstein 1990). Zudem kann die Du-Figur im Gedicht auch dazu verwendet werden, eine persönlichere Form dafür zu finden, als »man« zu sagen.

Auch wenn es relativ selten der Fall ist, gibt es Gedichte, in denen die *dritte Person* überwiegt, bzw. auch alleine vorkommt. In vielen Balladen, Lehrgedichten (Albertsen 1967), Tiergedichten, Naturgedichten (G.E. Grimm 1984) hat die dritte Person unterschiedliche

Funktionen zu erfüllen. In der Ballade, die erzählend verfäht, taucht in der Regel ein Erzähler in der dritten Person auf, eine solche Verwendung ist gattungsübergreifend zu betrachten: Die Erzähler in Ballade und Novelle ähneln einander, beide erzählen von einem auffälligen Ereignis mit großer emotionaler Beteiligung.

Die ausschließliche Verwendung von der dritten Person in einem Gedicht wirkt leicht eintönig und ist vor allem im sogenannten *Dinggedicht* (W.G. Müller 1995) der Fall. Den Terminus hatte 1926 Kurt Oppert geprägt, und als Funktion des *Dinggedichtes* die episch-objektive Beschreibung eines Seienden herausgestellt. Die berühmtesten *Dinggedichte* stammen von Rilke, der in einigen seiner *Neuen Gedichte* von 1907/08 Gedichte diesen Typus vorlegt, der nach ihm fast komplett verschwindet. Vor Rilke sind es insbesondere Mörike (*Auf eine Lampe*) und Conrad Ferdinand Meyer (*Der römische Brunnen*), die *Dinggedichte* geschrieben haben. *Dinggedichte* ermöglichen es, die geschilderten Dinge mit großer Symbolik aufzuladen, darin liegt ihr (mitunter monotoner) Reiz.

Von Rilke stammt das womöglich berühmteste *Tiergedicht*: *Der Panther*. An diesem Beispiel, das in jedem Lesebuch steht, wird deutlich, wie sehr jemand in der Lage sein kann, sich in ein Drittes hineinzuversetzen. Menschliche und tierische Wahrnehmung werden so eng zusammengeführt, dass sie sich weniger unterscheiden als vielmehr gegenseitig kommentieren und so erhält das Panthergedicht den Charakter einer Parabel. Auch hier weist die Verwendung der dritten Person Parallelen auf zu ihrer Nutzung in einer Parabel o.ä. Prosatexten. Es ist nicht Objektivität, die mit der Verwendung der *dritten Person* in der Lyrik erreicht werden soll. Besonders Rilkes Gedichte zeigen auf, dass die *dritte Person* eine subjektive Sicht auf diese Dinge oder auch Menschen nicht ausschließt. Dieter Burdorf sieht hierin Parallelen zur erlebten Rede in der Prosa (Burdorf 1997, 212).

Die sprachliche Realisierung von Ich und Du im Gedicht

Die beiden Hauptfiguren lyrischen Sprechens sind natürlich nur sprachlich vorhanden, es ist die sprachliche Verwendung allein, die ein Ich und ein Du modelliert. Es kommt darauf an, die sprachlichen Mittel daraufhin zu untersuchen, wie sie eine Ich-Position, bzw. eine Du-Position markieren. Burdorf unterscheidet in diesem Kontext die folgenden sprachlichen Mittel: Eigennamen, Anredeformeln, Imperative, Wunsch- oder auch Fragesätze, in erster Linie aber die Personalpronomina und die zu ihnen gehörigen Possessivpronomina.

In diesem Kontext sei noch einmal auf Kaspar Spinner verwiesen, der angelehnt an Karl Bühlers Sprachtheorie darauf aufmerksam macht, dass das Pronomen Ich keinen derartigen Inhalt meint, sondern vielmehr innerhalb einer Redesituation auf den jeweiligen Sprecher verweist (Spinner 1975, 12). Hier ließe sich auch an Wittgenstein denken, der im ersten Teil der *Philosophischen Untersuchungen* zu bedenken gibt: »Ich« benennt keine Person, »hier« keinen Ort, »dieses« ist kein Name. Aber sie stehen mit Namen in Zusammenhang. Namen werden mittels ihrer erklärt« (Wittgenstein 2001, 921).

Womit korrespondieren die Formen der Figuren in der Lyrik?

Wie es sich bei Wittgenstein schon andeutet, korrespondieren die Formen der Figuren in der Lyrik mit grundsätzlicheren philosophischen Überlegungen zu Ich und Du, ohne dass sich allerdings zweifelsfrei sagen ließe, welcher Art diese Korrespondenzen genau sind. Es lässt sich aber feststellen, dass eine Theorie über Lyrik immer auch theoretische Aussagen über Individualität, Subjektivität, über Ich- und Du-Entwürfe, impliziert. Davon ausgehend, dass die Sprache nicht auf eine hinter der Sprache vorhandene Wirklichkeit referiert, sondern die Sprache lediglich die Illusion einer hinter ihr liegenden Wirklichkeit erzeugt, betont Paul de Man die rhetorische Struktur der Sprache und bestimmt in diesem Kontext die *Prosopopöie* als die der Lyrik zu Grunde liegende Rhetorik. Die *Prosopopöie* ist die rhetorische Figur, die Abwesenden und Toten eine Stimme verleihen kann (de Man 1993, 141). So gesehen, vermittelt Lyrik die Illusion, hinter ihrer Sprache, hinter ihrem Sprechen, verberge sich ein Subjekt. Die *Prosopopöie* kann zudem auch als die Funktion be-

trachtet werden, die es den Lesenden ermöglicht, sich unter dem Gesagten eine Person vorzustellen, manchmal so lebendig, dass deren illusionärer Charakter in Vergessenheit tritt (Menke 1993).

Wie anthropomorph also ist das *lyrische Ich* zu denken? Lässt sich jenseits einer fest gefügten Subjektivität eine Individualität im Gedicht denken? Renate Böschstein bezeichnet mit der Metapher vom Mantel-Ich die fragile und nur vorübergehend Einheit herstellende Ummantelung verschiedenster Fragmente. Anselm Haverkamp denkt Individualität in der Lyrik im Sinne einer »kryptischen Subjektivität«, und damit letztlich nicht als Figur, sondern als Spur im Sinne von Levinas (Levinas 1983). Was bedeutet dies im hier entfalteten Kontext der Figur in der Lyrik? Haverkamp geht von einer melancholischen Ich-Figur aus, die eine Trauerarbeit im Sinne Freuds und Benjamins zu bewältigen habe. Diese Figur stelle eine Subjektivität her, die darauf beruht, dass sie sich als fingierende herstellt:

»Als melancholisches [...] trägt es das Stigma einer bloß »fiktiven Einzigartigkeit«, einer im Akt des Fingierens hergestellten Subjektivität, die über ihre »Dezentrierung« ebenso notwendig sich hinwegtäuscht, wie sie sie darstellt und in der Darstellung thematisch macht. Der »individuelle« Ausdruck, mit anderen Worten, den sie zu produzieren vorgibt, verstellt zwangsläufig, was er postuliert. Er reduziert zum individuellen »Moment«, was als »Ausdruck« Moment des Individuellen sein soll« (Haverkamp 1988, 355).

Was diese Subjektivität allerdings ausmacht, ist ihre Kryptik, d.h., die Kommunikation dessen im Gedicht, wovon unproblematisch nicht mehr die Rede sein kann. Für Haverkamp bedeutet das, gezeigt etwa an Hölderlins letzter Hymne *Mnemosyne*, dass die Sprache sich nicht jenseits vom Subjekt aufhält, sondern an seiner Stelle redet. Wo diese melancholische Sprache sich artikuliert, betrauert sie den Tod der von ihr vorgestellten Figuren und so letztlich deren Scheitern. Lesen, auch das Hineinversetzen in diese Figuren, ist dann die Einsicht in ihre Unlesbarkeit. Das ist für Haverkamp die grundlegende Signatur des *Anthropomorphismus* der Figuren in der Lyrik mit und nach Hölderlin: ihre Melancholie.

»Was die Dichter stiften im Anthropomorphismus der lyrischen Stimme, ist was nach aller Enttäuschung bleibt im Zeichen. Was Hölderlin »jenseits des Subjekts« führt mit hin, ist die Ent-täuschung (oder De-konstruktion) des Menschen als Echo, der lyrischen Melancholie als Anthropomorphismus« (Haverkamp 1988, 382).

Haverkamp hat hier die Einsichten der Linguistik, dass die Figur eher einen Ort des Sprechens markiert, als eine wirklich ausgestaltete anthropomorphe Figur imaginiert, einerseits ernst genommen, indem er diesen Ort in einem dekonstruktivistischen Kontext als höchst unsicheren beschreibt, andererseits umgeht er sie, indem er noch einmal fragt, was die Stimme (für ihn durchaus synonym für das *lyrische Ich* gebraucht) trotz ihres unsicheren Status in der Lyrik generell kennzeichnet. Weniger philosophisch, als vielmehr angebunden an ein neueres Medium, das des Chat nämlich, führt Axel Krommer das lyrische Ich mit dem virtuellen Ich des Chats zusammen.

»Der an die Autoreflexivität gekoppelten Fiktionalität des lyrischen Ich entspricht in diesem Kontext die Virtualität der Netzhidentität, deren Bezugssystem nur durch die medianimmanente Textbühne des Chats garantiert wird. Diese strukturelle Gemeinsamkeit impliziert, dass nicht nur das lyrische Ich, sondern auch das virtuelle Ich als Leerdeixis aufzufassen ist [...]. Und mit dem Hinweis auf die Simulation einer fremden bzw. »anderen« Blickrichtung ist nicht nur eine wichtige Funktion des lyrischen Ich, sondern gleichzeitig auch ein elementarer Wesenszug des virtuellen Ich genannt« (Krommer 2002, 94f).

Welche figuralen Besonderheiten in im Internet publizierter Lyrik zu beobachten sind, wäre eine nachdenkenswertere weitere Aufgabe.

Literatur

- Albertsen, Leif Ludwig (1967): Das Lehrgedicht. Eine Geschichte der antikisierenden Sachepik in der neueren deutschen Literatur. Aarhus.
- Adorno, Theodor W. (1958): Philosophie der neuen Musik. Frankfurt a.M.
- Auerbach, Erich (2001): Mimesis. Dargestellte Wirklichkeit in der abendländischen Literatur. Tübingen.
- Bachmann, Ingeborg (1978): Werke. Erster Band: Gedichte, Hörspiele, Libretti, Übersetzungen. Hrsgg.v. Koschel, Christine; von Weidenbaum, Inge; Münster, Clemens. München/Zürich.
- Benn, Gottfried (1990): „Probleme der Lyrik“. In: Völker, Ludwig (Hg.): Lyriktheorie. Texte vom Barock bis zur Gegenwart. Stuttgart, S. 357-365.
- Blumenberg, Hans (1997): „Ausblick auf eine Theorie der Unbegrifflichkeit“. In: Ders.: Schiffbruch mit Zuschauer. Paradigma einer Daseinsmetapher. Frankfurt a.M.
- Böschstein, Renate (1990): Das Ich und seine Teile. In: Gerhard Buhr u.a. (Hg.): Das Subjekt der Dichtung. FS Gerhard Kaiser. Würzburg, S. 73-97.
- Brecht, Bertolt (1982) [1927]: Die Hauspostille. Frankfurt a.M.
- Bühler, Karl (1982) [1934]: Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache. Stuttgart.
- Burdorf, Dieter (1997): Einführung in die Lyrikanalyse. Stuttgart.
- Celan, Paul (2000) [1959]: Tenebrae. In: Ders.: Gesammelte Werke in sieben Bänden, Bd 1. Hrsgg.v. Allemann, Bodo; Reichert, Stefan. Frankfurt a.M.
- Charpa, Ulrich (1985): „Das poetische Ich – Persona per quam“. In: Poetica 17, S. 149-169.
- Cioran, Émile Michel (1987): Von Heiligen und von Tränen. Frankfurt a.M.
- Claudius, Matthias (1783): „Abendlied“. In: Ders. (Hg): Asmus omnia sua secum portans, oder Sämtliche Werke des Wandsbecker Bothen. Vierter Theil. Wandsbeck.
- Coenen-Mennemeier, Brigitta (2004): Das lyrische Du. Funktionen und Variationen einer poetischen Sprechsituation. Frankfurt a.M.
- Dilthey, Wilhelm (1905): Das Erlebnis und die Dichtung. Leipzig.
- Eco, Umberto (1998): Lector in fabula – Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten. München.
- Feldt, Michael (1990): Lyrik als Erlebnislyrik. Zur Geschichte eines Literatur- und Mentalitätstypus zwischen 1600 und 1800. Heidelberg.
- Fischer, Carolin (2007): Der poetische Pakt. Rolle und Funktion des poetischen Ich in der Liebeslyrik bei Ovid, Petrarca, Ronsard, Shakespeare und Baudelaire. Heidelberg.
- Gebauer, Gunter; Wulf, Christoph (1992): Mimesis. Kultur, Kunst, Gesellschaft. Reinbek b. Hamburg.
- Gnüg, Hiltrud (1983): Entstehung und Krise lyrischer Subjektivität. Vom klassischen lyrischen Ich zur modernen Erfahrungswirklichkeit. Stuttgart.
- Goethe, Johann Wolfgang (1994): „Selige Sehnsucht“. In: Ders.: Sämtliche Werke. West-Östlicher Divan I. Hrsgg. v. Hendrik Birus. Frankfurt a.M., S. 24-25.

- Goethe, Johann Wolfgang (1952): West-östlicher Divan. 2. Noten und Abhandlungen. Bearbeiter des Bandes Ernst Grumach. Berlin.
- von Greiffenberg, Regina Catharina (1967) [1662]: Geistliche Sonette, Lieder und Gedichte. Nürnberg (1662)/Darmstadt (ND 1967).
- Grimm, Gunter E. (1984): „Erfahrung, Deutung und Darstellung der Natur in der Lyrik“. In: Wessels, Hans Friedrich: Aufklärung. Ein literaturwissenschaftliches Studienbuch. Königsstein, S. 206-244.
- Hamburger, Käte (1957): Die Logik der Dichtung. München.
- Hartung, Harald (1996): Masken und Stimmen. Figuren der modernen Lyrik. München.
- Haverkamp, Anselm (1988): „Kryptische Subjektivität – Archäologie des Lyrisch-Individuellen“. In: Frank, Manfred; Haverkamp, Anselm (Hg.): Individualität (= Poetik und Hermeneutik XIII). München, S. 347-383.
- Helm, Franz (2002): Der Code der Dinge. Die Phänomenologie der Mimesis. Wien.
- Henel, Heinrich (1968): „Conrad Ferdinand Meyer. Lyrik der Beschaulichkeit“. In: Monatshefte 60, S. 221-234.
- Hermann, Iris (2006): Schmerzarten. Prolegomena einer Ästhetik des Schmerzes. Heidelberg.
- Hermann, Iris; Schumacher, Meinolf (2007): „Da bin ich das war's“. In: Sprachkunst 1/2008, S. 59-76.
- Ingarden, Roman (1968): Vom Erkennen des literarischen Kunstwerks. Tübingen.
- Iser, Wolfgang (1994): „Die Appellstruktur der Texte“. In: Warning, Rainer (Hg.): Rezeptionsästhetik. München, S. 228-252.
- Jauß, Hans Robert (1979): „Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft“. In: Warning, Rainer (Hg.): Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis. München, S. 126-162.
- Kaiser, Gerhard (1988): „Das Ich im Gedicht: Wandlungen seit der Goethezeit“. In: seminar. A Journal of Germanic Studies XXIV. 2, S. 97-132.
- Kaulen, Heinrich (1991): „Zwischen Engagement und Kunstautonomie. Ingeborg Bachmanns letzter Gedichtzyklus ‚Vier Gedichte‘“ (1968). In: DVjs 65, S. 755-776.
- Krommer, Axel (2002): „Chatten mit dem lyrischen Ich. Ein literatur- und medienpädagogisches Experiment“. In: Wermke, Jutta (Hg.): Medien im Deutschunterricht Jahrbuch. München, S. 87-103.
- Krusche, Dieter (2001): Zeigen im Text. Anschauliche Orientierungen in literarischen Modellen von Welt. München.
- Lamping, Dieter (1993): Das lyrische Gedicht. Definitionen zu Theorie und Geschichte der Gattung. Göttingen.
- Laplanche, J. und Pontalis, P (1975): Das Vokabular der Psychoanalyse. Bd. 1., Stuttgart, Artikel *Ich*.
- Levinas, E. (1983) [1947]: „Die Spur des Anderen“. In: Ders.: Die Spur des Anderen. Freiburg, S. 231ff.
- Luther, Martin (1953) [1524]: „Psalm 130“. In: Evangelisches Kirchengesangbuch. Stuttgart, S. 229.

- de Man, Paul (1988): *Allegorien des Lesens*. Frankfurt a.M.
- Moses Mendelssohn (1972): *Gesammelte Schriften. Jubiläumsausgabe*. Bd. 3,1: *Schriften zur Philosophie und Ästhetik*. Hrsg. von Fritz Bamberger und Leo Strauss. Faksimile-Neudruck der Ausgabe Berlin 1932. Stuttgart-Bad Cannstatt, S. 335-341.
- Menke, Bettine (1993): „De Mans ‚Prosopopöie‘ der Lektüre. Die Entleerung des Monuments“. In: Bohrer, Karl Heinz (Hg.): *Ästhetik und Rhetorik. Lektüren zu Paul de Man*. Frankfurt a.M., S. 34-78.
- Metscher, Thomas (2004): *Mimesis*. Bielefeld.
- Müller, Wolfgang G. (1995): „Das Problem der Subjektivität der Lyrik und die Dichtung der Dinge und Orte“. In: Nünning, Ansgar u.a. (Hg.): *Literaturwissenschaftliche Theorien, Modelle und Methoden. Eine Einführung*. Trier, S. 93-105.
- Peper, Jürgen (1972): „Transzendente Struktur und lyrisches Ich“. In: DVjs 46.3, S. 381-434.
- Pestalozzi, Karl (1970): *Die Entstehung des lyrischen Ich. Studien zum Motiv der Erhebung in der Lyrik*. Berlin/New York.
- Petersdorff, Dirk von (2005): *Fliehkräfte der Moderne. Zur Ich-Konstitution in der Lyrik des frühen 20. Jahrhunderts*.
- Rilke, Rainer Maria (1996): *Werke. Kommentierte Ausgabe in vier Bänden*. Bd. 2., *Gedichte 1910-1926*. Hrsgg.v. Engel, Manfred; Fülleborn, Ulrich. Frankfurt a.M.
- Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft, Bd 2: H-O (2000). Hrsgg.v. Fricke, Harald. In Zusammenarb. mit Braungart, Georg; Grubmüller, Klaus; Müller, Jan-Dirk; Vollhardt, Friedrich; Weimar, Klaus. Berlin.
- Sachs, Nelly (1961): „Chor der Geretteten. Wohnungen des Todes“. In: Dies.: *Fahrt ins Staublose. Die Gedichte der Nelly Sachs*. Frankfurt a.M., S. 50f.
- Schiedermaier, Simone (2004): *Lyrisches Ich und sprachliches Ich. Literarische Funktion der Deixis*. München.
- Schindel, Robert (2005): *Wundwurzel*. Frankfurt a.M.
- Schindel, Robert (2008): *Mein mausklickendes Saeculum*. Frankfurt a.M.
- Sorg, Bernhard (1984): *Das lyrische Ich: Untersuchungen zu deutschen Gedichten von Gryphius bis Benn*. Tübingen.
- Spinner, Kaspar H. (1975): *Zur Struktur des lyrischen Ich*. Frankfurt a.M.
- Stierle, Karlheinz (1979): „Die Identität des Gedichts – Hölderlin als Paradigma“. In: Marquard, Odo; Stierle, Karlheinz: *Identität. Poetik und Hermeneutik VII*. München, S. 505-552.
- Susman, Margret (1910): *Das Wesen der modernen deutschen Lyrik*. Stuttgart.
- Taussig, Michael (1997): *Mimesis und Alterität. Eine eigenwillige Geschichte der Sinne*. Hamburg.
- Wittgenstein, Ludwig (2001): *Philosophische Untersuchungen. Kritisch-genetische Edition*. Hrsgg.v. Joachim Schulte. Frankfurt a.M.
- Wunderlich, Dieter (1969): *Karl Bühlers Grundprinzipien der Sprachtheorie*. In: *Muttersprache* 79, S. 52-62.

Christoph Jacke

Figurenkonzepte in der Popmusik

Popmusik ist als ständig neu erzeugtes Resultat des massenkommunikativen Prozesses ihrer Produktion, Distribution, Rezeption und Weiterverarbeitung zu beobachten. Dabei bedienen sich die Akteure aller Stufen des Prozesses der vier verschiedenen Komponenten von Medien: Kommunikationsinstrumente, Medientechnologien, sozial-systemische Organisationen und Medienangebote. Popmusik ist ein gesellschaftlicher Teilbereich und ebenso ein Teilbereich populärer Kultur, die hier als derjenige kommerzialisierte, gesellschaftliche Bereich verstanden wird, der Themen industriell produziert und massenmedial vermittelt, die durch zahlenmäßig überwiegende Bevölkerungsgruppen mit Vergnügen genutzt und weiterverarbeitet werden.

Im Prozess Popmusik sind Figuren und Personen auf zwei sich wechselseitig beeinflussenden Ebenen zu analysieren: *Textuelle Figuren* in den Texten der Popsongs und *Personen-Figuren*, die als Präsentatoren und Interpreten auftreten, kurzum die Popmusiker als Handlungsträger des oben genannten Bereichs der Popmusik. Diese Popmusiker werden in nicht immer klar zwischen Fiktion und Realität zu trennenden Geweben von Geschichten, Images und Mythen konstruiert und können zu Prominenten und Stars avancieren. Die beiden Figurentypen der Popmusik, also Figuren in den Lyrics und Personen-Figuren in den Geschichten der Popmusik, werden auf der Rezeptionsstufe unterschiedlich rekonstruiert in Form von Konsum seitens der Fans, der wiederum durchaus kreativ zur Produktion neuer Medienangebote führen kann. Fest gehalten werden kann, dass Popmusik ohne diese beiden Figurentypen nur sehr schwierig kommunizierbar wäre und sie aufmerksamkeitsökonomisch die Anker und Knotenpunkte der popmusikalischen Texte her- und darstellen.

Allgemeine Merkmale des medialen Dispositivs

»Pop defined this way thus provides a kind of map of a changing society just as it maps our own lives, helping give emotional shape to our memories of childhood, friendship, love affairs, life changes. And pop becomes too a resource, a social storehouse from which musicians of all sorts draw and quote and sample« (Frith 2001, 180).

Popmusik ist ubiquitär. Ebenso weit verbreitet sind unterschiedliche Auffassungen und Definitionen von Popmusik oder ursprünglich Populärer Musik. Popmusik wird im Folgenden als Teilbereich von Populärer Kultur oder kurz Popkultur verstanden. Diese soll wiederum als derjenige kommerzialisierte, gesellschaftliche Bereich definiert werden, der Themen industriell produziert und massenmedial vermittelt, die durch zahlenmäßig überwiegende Bevölkerungsgruppen – egal, welcher Schicht oder Klasse zugehörig – mit Vergnügen genutzt und weiterverarbeitet werden (vgl. Jacke 2004, 21), bis hin zur Produktion neuer Medienangebote. Die Akteure der Popkultur stehen unter einem ganz besonderen Innovations- und Zeitdruck. Das gilt sowohl auf der Produktions- und Distributions- als auch auf der Rezeptions- und Weiterverarbeitungsebene des massenmedialen Kommunikationsprozesses. Handelnde der Popkultur zeigen sich besonders einfallsreich in Sachen Aufmerksamkeitsökonomie – vom Mainstream und der von ihm benötigten Dissidenz, also dem permanenten, prozessualen Gegenüber zwischen Innovation und Tradition angetrieben. Sowohl die Kommodifizierung der Themen, Gegenstände und Akteure der Popkultur als auch die Strategien und Taktiken der alltäglichen Produktion und Rezeption von Kommunikationsangeboten machen den Bereich der Popkultur für die heutigen Motiv-, Markt- und Werbeforscher so überaus reizvoll:

»Globalization is producing two contradictory effects, sameness and difference – that is, a sense that the world is becoming similar as it shrinks under the pressure of time-space compression, but also that it is characterized by an increasing awareness of difference« (Storey 2003, 114f).

Popkultur dient als Landkarte – siehe das Zitat zum Eingang dieses Kapitels von Simon Frith – Popkultur ist ein Seismograph gesell-

schaftlicher Entwicklungen (vgl. Jacke 2006). Die Handelnden in der Popkultur operationalisieren diese Attraktion von Differenz in Form von ständigen Identitätskonstruktionen, die zwischen Anpassung und Abweichung mäandern. Diese Identitätsarbeiten auf individueller und sozialer Ebene bereiten den Beteiligten offensichtlich Vergnügen, Distinktion wird in der Popkultur ständig versprochen. Und hat man sie gewonnen, gewinnt man auch noch emotionale Genugtuung dazu. Man unterhält sich.

Unterhaltung soll wiederum als zentraler Fokus der massenmedialen Popkultur verstanden werden. Ganz ähnlich definiert der Kommunikationssoziologe Joachim Westerbarkey Unterhaltung als »*communication light*, [...] zwanglose Partizipation« (2003, 13), als »[...] *Schmiermittel* für Kommunikationen aller Art und [...] gleichsam als *Katalysator*« (ebd., 14). Unterhaltung katalysiert und integriert, weil sie den Sammelpunkt für die Flucht vor der Langeweile darstellt. Auf der Flucht vor dieser Langeweile verschafft man sich Entspannung durch Spannung, Ablenkung durch Hinlenkung, Schärfung des Verstands durch ostentative Zerstreuung. Vergnügen kann an jede Handlung gekoppelt sein, ist kein isoliertes Empfinden, sondern eine Eigenschaft dieser Handlungen gegen die Langeweile, die einen Mehrwert an Genuss und Erkenntnis leisten helfen kann, aber nicht muss. Die »ausstrahlende Eigenschaft« (Shusterman 2006, 90) von Vergnügen weist bereits auf die Bedeutung der Mitteilung und Teilhabe, der Kommunikation von Vergnügen hin, die es, auch in der Popkultur, erst sozial lohnenswert gestaltet und die den Einzelnen nicht (nur) monadenhaft vor dem Medium isoliert, sondern auch immer wieder in Gruppen einbindet:

»Wenngleich jeder von uns, der eine Kunstaussstellung, einen Film oder ein Rock-Konzert besucht, ästhetischen Genuss innerhalb seines eigenen Bewusstseins erfährt, widerspricht dies dem geteilten Charakter unserer Freude ebenso wenig wie der Tatsache, dass unsere Freude durch das Gefühl, dass sie geteilt wird, wächst. Ästhetische Erfahrung wird durch das Gefühl, etwas Bedeutsames und Wertvolles zu teilen, intensiviert, und dies beinhaltet das Gefühl geteilter Freuden« (Shusterman 2006, 90).

Die durchaus aktive Rezeption, Nutzung und Weiterverarbeitung von Medienangeboten mit sozial-kommunikativ abgeglichenem Vergnü-

gen kann demnach als popkulturell verstanden werden.¹ Diese Popkultur als Unterhaltung² ist nun nicht irgendein diffuses Feld, sondern mittlerweile eine durchorganisierte, institutionalisierte und professionalisierte Unterhaltungsindustrie, nicht erst seit der Partnervermittlung im Internet, sondern spätestens seit ihrer elektronisch-massemedialen Verankerung zu den ersten Blütezeiten Hollywoods Ende des 19. Jahrhunderts. So sind die einzelnen kommerzialisierten Bereiche der Unterhaltungsindustrien samt der Popkulturindustrie angetreten, um Kapital aus der grunddynamischen Flucht vor Langeweile zu schlagen.

Den Nukleus der Popkultur bildet noch immer die Popmusik. Daneben können im kulturellen Geschehen auch andere Teilbereiche beobachtet werden, auf die die oben genannte Definition ebenso zutrifft und die sich mit der Popmusik koppeln: Literatur, Kunst, Computerspiele, Design oder Sport sind nur einige der für die Popkulturindustrien wichtigen Felder. Aus dem ›Mutter‹-Dispositiv Popkultur schält sich für die anschließenden Ausführungen hier also das eigentliche Dispositiv der Popmusik heraus, auf das ähnliche Kriterien wie auf die Popkultur zutreffen. Auch Popmusik bewegt sich innerhalb der paradoxen Struktur zwischen Zerstreuung und Ernst³ in ihrer Produktion, Distribution, Rezeption/Nutzung und Weiterverarbeitung.⁴ Teilt man sensu Siegfried J. Schmidt den massenmedialen Vermittlungsprozess analytisch in die genannten, sich gegenseitig bedingenden Bereiche ein, dann gibt es für alle Dimensionen jeweils in Rollen handelnde Individuen (Akteure), die ebenfalls durchaus wechselseitig (ob nun direkt oder indirekt) aufeinander einwirken. Ein übergreifender Blick auf Popmusik und Medien⁵ ist vonnöten, um Einseitigkeiten zu vermeiden, vor denen auch schon der Musikwissenschaftler Dietrich Helms gewarnt hat:

¹ Vgl. zu produktivem Vergnügen Fiske 1990, 49-68 und generell zu Formen des Vergnügens in der Geschichte der Massenkultur Maase 2007.

² Die oftmals verwirrende Doppeldeutigkeit von Unterhaltung als interpersonaler Kommunikation und Vergnügen fällt beim Begriff der Popkultur allerdings weg (vgl. dazu Westerberkey 2003).

³ Hans-Otto Hügel diskutiert diese Ambivalenz seit Jahren ausführlich mit Bezug auf die Ästhetik von Unterhaltung und Populärer Kultur (vgl. etwa Hügel 2007).

⁴ Ich schlage hier das Präfix ›Weiter‹ vor, um den Unterschied zur Rezeption von Medienangeboten noch deutlicher zu machen. Vgl. allgemein Schmidt 1994, 2002 und aktuell Schmidt/Zurstiege 2007, 63-70, vgl. für den Bereich von Popkultur Jacke 2004.

⁵ Vgl. dazu ausführlich Jacke 2008a und Jacke 2009.

»Der Fokus der Populärmusikforschung hat sich von Beginn an statt auf die Frage nach der Aussage eines Stücks auf die Frage nach seiner Bedeutung für den Rezipienten konzentriert. Die Untersuchung des Verhaltens von Musikern und Hörern sowie der Systeme der wechselseitigen Verhaltensorientierung wird zunehmend wichtiger« (Helms 2003, 225).

Nach Phasen der Konzentration auf die ›Werke‹ der Popmusik wurde insbesondere mit der Entwicklung einer Popmusikpsychologie und der Integration von Ansätzen der angloamerikanischen Cultural Studies die Betonung sozial- und geisteswissenschaftlicher Herangehensweisen auf Rezeption und Nutzung deutlich. Währenddessen, so stellte der schon erwähnte Popmusiksoziologe Simon Frith (2001) fest, wurde Popmusik ebenso häufig über Verkaufszahlen oder Chart-Platzierungen definiert. Letztlich verführt der weite Begriff von Pop, gerade weil er uns so bekannt erscheint, vorschnell zu Konzepten, die Frith als »slippery« (ebd., 168) bezeichnet. Seine an anderen Stellen (1996, 2003, 2007) geforderte Integration von Musikproduktion und -nutzung in theoretische Konzepte sowie praktische Ausbildungen wird in den Überlegungen von Schmidt (aus medienwissenschaftlicher Perspektive) und Helms (aus musikwissenschaftlicher Perspektive) geleistet. Helms versteht Pop als System, welches sich aufgrund der zentralen Differenz Individuation/Proliferation ständig reproduziert:

»Abgrenzung und Vereinnahmung, Vereinzelung und Vermassung, Anpassung und Protest, Individuation und Proliferation. Nur durch diese Differenz erhält Pop seine Dynamik, bzw. theoriekonformer: seine Temporalität, die ihn zu einem selbstreferenziellen und autopoietischen System macht« (Helms 2008, 78).

Ob aus einer orthodoxen systemtheoretischen Perspektive Pop als System unserer Mediengesellschaft zu fassen ist, sei hier offen gelassen.⁶ Wichtiger ist die Konsequenz aus den Überlegungen von Schmidt, Frith und Helms: Der Bereich Popkultur mit dem Nukleus Popmusik ist äußerst komplex und dennoch auch strukturiert, zumal, wenn man ihn als an Medien gekoppelten Bereich beobachtet. Und

⁶ Vgl. zu dieser Diskussion Helms 2003, 2008 und die Beiträge in Huck/Zorn 2007.

genau damit tauchen auch die Probleme für Figurenkonzepte auf, die man sich mit solch umfassenden Beobachtungsrastern einhandelt.

Intermediale Voraussetzungen der Figur im Medium

»Popsongs taugen nicht als empirische Basis für die systemtheoretische Beschreibung des Systems. Nein: Pop ist das System, Musik ein mögliches Medium« (Helms 2008, 77).

Versteht man Pop als massenmedial gesteuerten Bereich oder als auf Kommunikationen basierendes System, dann wird deutlich, dass Popmusik aus weit mehr als »nur« Songs oder Fans besteht und dass dieser Bereich sich ständig wandelt. Popmusik wird von Produktion bis Weiterverarbeitung durch ganz unterschiedliche Kommunikationsinstrumente, Medientechnologien, Organisationen und letztlich Medienangebote konstruiert. Es reicht daher nicht aus, sich »nur« – z.B. literaturwissenschaftlich – auf die Texte der Popmusik, die Popsongs, zu konzentrieren, um die Konstruktionen von Figuren zu beobachten. Die Songtexte, die Lyrics, haben einen wichtigen Einfluss auf die Bedeutung von Popmusik, das hat auch Simon Frith (1987) entschieden eingeräumt. Dennoch sind gerade in der Popmusik weitere Texte und Kontexte mindestens genauso wichtig, wenn es um Identitäts- und Image-Konstruktionen geht. Ramona Curry hat etwa in ihrer wegweisenden Studie zum kulturellen Zeichen »Madonna« (1999) darauf hingewiesen, dass *Madonna* ein inter- bzw. sogar transtextuelles Phänomen sei, ein auf einzelnen Medientexten wie Lyrics, Clips, Fotos, Werbung, Konzerte, Schallplatten, Interviews etc. aufbauendes »Gesamtstarbild« (Curry 1999, 181). Ähnlich kontextualisierend argumentiert Hans J. Wulff (1999) in Bezug auf Musik(video)clips, der zudem die Reflexivität von popmusikalischen Phänomenen herausstreicht.

Die vielfältigen Ebenen, die Paradoxien und die produktive Kreisschließung des inter- und transmedialen Prozesses Popmusik beschreibt Helms sehr treffend, weswegen er hier noch einmal ausführlicher zitiert wird:

»Man stellt seine Individualität dar, indem man die neuesten Platten kauft und bisher unbekannte Musiker entdeckt und dann für die Verbreitung des eigenen Gesch-

macks sorgt: indem man seine Musik möglichst laut spielt, oder auf Parties die Funktion des DJs übernimmt, indem man Mix-CDs zusammenstellt und seine Freunde am eigenen Geschmack teilhaben lässt. Die Funktionalisierung von Songs in anderen sozialen Systemen als Medium der Darstellung von Differenz und Individualität wirkt auch auf das System Pop zurück, indem es Hörer dazu veranlasst, vor allem den Mitteilungen von Musikern Aufmerksamkeit zuzuwenden, die ›Distinktionsgewinne‹ versprechen, weil sie sich selbst deutlich von anderen Musikern und anderen Songs unterscheiden. Diese ›Distinktionsversprechen‹ wiederum befördern die Proliferation der Songs, wodurch sie nach einer bestimmten Zeit und einem bestimmten Verbreitungsgrad wiederum an Wert für die Individuation verlieren, so dass neue Sounds produziert werden müssen. Auch auf der Hörerseite löst sich das Paradoxon der Differenz von Individuation und Proliferation durch die Koppelung mit anderen Systemen in die typische Temporalität des Systems Pop auf« (Helms 2008, 85f).

Auf allen Ebenen des massenmedialen Kommunikationsprozesses Popmusik finden Bezugnahmen und Vernetzungen – und sei es durch Ablehnung – statt, es gilt prinzipiell das gleiche wie es die Soziologen Stefanie Würtz und Roland Eckert für das Feld modischer Kommunikation beobachtet haben: Der Bereich ist ein »[...] Zeichensystem auf Zeit. Die Produktion, Reproduktion und Konsumtion von nonverbalen Zeichen diffundieren in den Weltmedien. Es entsteht ein sich ständig wandelndes Esperanto der Zeichen« (Würtz/Eckert 1998, 189). Diese nonverbale und verbale Zeichenvermittlung über kommunikative Handlungen auf den genannten Dimensionen kann für Popmusik und Medien für folgende Komponenten beobachtet werden:⁷

1. Kommunikationsinstrumente: Sprachen, Gesten, Noten, Töne, Geräusche, Bilder etc.
2. Medientechnologien: Fernseh-, Video, DVD-, CD-, Internettechnologien etc.

⁷ Dabei verwende ich den im Umfeld von Siegfried J. Schmidt immer wieder diskutierten Medienkompaktbegriff (vgl. Schmidt 2002 und aktuell Schmidt/Zurstiege 2007: 63-70).

3. Organisationen: institutionelle Einrichtungen wie Plattenfirmen, Promotion-Agenturen, Redaktionen, Verlage, Rundfunkanstalten.
4. Medienangebote: Clips, Singles, CDs, DVDs, Downloads, Streams und auch Artikel über Popmusik.

Figuren, darauf wird im weiteren Verlauf noch genauer einzugehen sein, sind sowohl in den Bereichen der Popmusik als auch in Popsongs zu beobachten. Vor allen Dingen jenseits der puren Lyrics und ihrer Lesarten sind diese Figuren in Songs und Musik oftmals nicht isoliert zu beobachten, sondern sie treten im Verbund der gerade genannten vier Ebenen zu einander sowie im Verbund der verschiedenen Ausprägungen der jeweiligen Komponente auf. Schmidt und Zurstiege bezeichnen die Knotenpunkte solcher Verbünde von Medienangeboten als »Mediensynndrome« (2007, 62). An welchem Punkt und auf welcher Ebene man auch ansetzt, Figuren scheinen zentral und selbst intermediale/transmediale bzw. intertextuelle/transtextuelle Schnittpunkte in und von Popmusik zu sein.

Figuren – darauf wird im vierten Abschnitt noch genauer einzugehen sein – können als Knotenpunkte von Popmusik und Popkultur symptomatisch auf Entwicklungen hin gelesen werden. Wenn also Wulff die reflexive Bezugnahmen als typisch für Popkultur (hier Rockmusik und Musik(video)clips) nennt (vgl. 1999, 268-270), wenn Schmidt/Zurstiege u.a. Latenzbeobachtung, Reflexivität und Intermedialität als Konstanten der Medienevolution erläutern (vgl. 2000, 106-110), dann könnten diese auch als Konstanten der Popmusik eingesetzt werden: Die oben genannten Ebenen beobachten sich über ihre Akteure ständig und wissen um dieses Beobachtetwerden, wodurch sich ihr Verhalten und Handeln an die Beobachtungskontexte anpasst. Die Akteure und vor allem die Angebote der Popmusik beziehen sich zunehmend auf sich selbst, so zitiert z.B. *Madonna* sich wiederholt selbst, mal parodistisch, mal emanzipatorisch.⁸ Zudem nutzen die Akteure verschiedene Medien zur Atrikulation: So wird *Madonna* erst durch den Verbund von Downloads, Homepages, CDs, DVDs, Konzerte etc. zu der Figur *Madonna* – oder auch zum Gesamtstarbild oder Gesamtpopkunstwerk.

Dieses primäre Syndrom *Madonna* wird zudem zum Thema der Medien, vor allem des Journalismus, wodurch die Komplexität der

⁸ Dies hat Curry 1999 treffend beschrieben, nun müssten ihre Gedanken auf 2008 ausgeweitet werden, denn insbesondere Madonnas neues Album *Hard Candy* kann in Optik und Akustik als eine einzige Selbstzitation gewertet werden.

»Formen massenmedialen Erzählens« (Leschke/Venus 2007, 15) weiter erhöht wird:

»Hier [im Musikjournalismus, C.J.] wird nicht mit Sound (dem Medium), sondern über Sound (als Relation) im Medium Sprache kommuniziert: Es wird Musikgeschichte gemacht, Stammbäume werden gezüchtet, Traditionslinien gezogen und Rangfolgen aufgestellt, es werden Verwandtschaften und Gegnerschaften konstruiert, Nähe und Ferne festgestellt« (Helms 2003, 212).

Neben der Verlinkung unterschiedlicher Texte geht es im Rahmen massenattraktiver Medienproduktion, wie Leschke und Venus in Bezug auf Computerspiele festgestellt haben, »um den Austausch und die Integration von Formen« (Leschke/Venus 2007, 8f). Insbesondere im Bereich der Popmusik sorgen die beschriebenen Entwicklungen für Chaos und Ordnung gleichermaßen, um noch einmal Helms zu bemühen:

»Das System hat durch die vielen beteiligten Verbreitungsmedien – sprachliche Medien, musikalische Medien, Bildmedien – ein enormes Potential an Komplexität, so dass sich trotz millionenfach produzierter Identitäten Individuation und Proliferation nach wie vor nicht ausschließen – und das, obwohl einmal produzierte Identitäten durch die »speichernde« Funktion der Verbreitungsmedien im System ständig present bleiben« (Helms 2008, 79).

Diese grundlegenderen Beobachtungen führen dazu – soviel kann als Zwischenergebnis festgehalten werden –, dass man auf der einen Seite für den jeweils konkret zu untersuchenden Fall genau beachten muss, was man entlang welcher Einteilung analysieren will und welche Ebenen man vernachlässigt. Auf der anderen Seite geschieht eine solche Untersuchung auf der Grundlage des hier genannten Rasters, welches vor allem verschiedene Untersuchungen leichter koppeln und rahmen lässt. Im Bereich der Popmusik werden Medien verwendet, die zumeist von anderen Medien beeinflusst sind, was deren Technik genauso wie deren Ästhetik betrifft.

Ein Beispiel: Die Clips des Regisseurs Michel Gondry haben andere Clips beeinflusst, und zwar seine eigenen wie auch fremde. Ebenso haben Gondrys Ästhetiken (das Spielzeughafte, Handgemachte, leicht Absurde, Surreale etc.) seine eigenen Kinofilme und die von anderen Regisseuren tangiert. Gondry selbst wiederum hat zwischen spielfähiger, experimenteller Visualisierung von Popsongs etwa der *Chemical Brothers* (Kunst) und beauftragten Werbeclips (Werbung) changiert, und so transferieren auch die Images von Gondry, *Chemical Brothers*, *Daft Punk*, *Björk* und *Levi's*, so dass sich bereits in persona Gondry die Bereiche co-evolutiv ver- und entwickeln. Und auf allen diesen medialen Plattformen konstituieren sich in Produktion, Distribution, Rezeption/Nutzung und Weiterverarbeitung Figuren in und von Popmusik.

Zentrale Dimensionen der Figurenkonzeption im Einzelmedium

Im Zusammenhang mit der Konzeption von Figuren in der Popmusik haben wir es mit zwei grundsätzlichen Problemen zu tun, die ich das *mediale* und das *figurale Problem* nennen möchte. Das *mediale Problem* erscheint, wenn wir danach fragen, wo im weiten Feld der Popmusik Figuren in Erscheinung treten. Figuren sind in der Popmusik Bestandteil von Erzählungen verschiedener Art, die durch ganz unterschiedliche Medientechnologien angeboten werden: Popmusik kann über Ton, Wort und Bild in nahezu allen audiovisuellen Medientechnologien (CD, DVD, mp3, Vinyl, Radiosendung, Fernsehsendung, Stream) offeriert werden. Zudem können Medienangebote über Popmusik, etwa journalistisch, dokumentarisch oder als Werbung, gemacht werden. Hier gilt es, den konkreten Einzelfall vor dementsprechenden Fragestellungen zu berücksichtigen. Erst daraus kann sich ergeben, auf welcher medialen Ebene eine Figur der Popmusik her- und dargestellt wird.

Das *figurale Problem* betrifft die Formen der Figur selbst: Hier sind *Text-Figuren* von *Personen-Figuren* zu unterscheiden; erstere werden in den Lyrics, also den Songtexten, beschrieben, zweitere treten als Popmusiker auf, der die Texte vorträgt. Beide Typen, also die Figuren, die auf Basis von Poptexten entstehen und die Personen-Figuren, die Poptexte präsentieren sind wiederum nicht eindeutig voneinander zu trennen, denn das Star-Image der Popmusiker wird zu

großen Anteilen auch durch ihre Texte konstituiert. So lassen sich auf der Ebene der Songtexte sowie auf der Ebene der Präsentatoren unterschiedliche Typen von Text-Figuren und Personen-Figuren finden, auf die im folgenden Kapitel noch einmal genauer eingegangen wird.

Da Popmusik sich diverser Medien bedient, um produziert, distribuiert, rezipiert, genutzt und weiterverarbeitet zu werden, und die verschiedenen Komponenten des jeweiligen Einzelmediums berücksichtigt werden müssen, soll die mediale Ebene hier nicht ausführlicher und jenseits von konkreten Beispielen (geht es also etwa um die Rezeption eines Songs auf einer CD von *Madonna* oder um die Produktion eines Clips von *Portishead* und dessen Präsentation auf Youtube?) bearbeitet werden. Einige grundsätzliche Überlegungen zum figuralen Problem sollen dahingegen in aller Kürze erläutert werden, da sie sowohl für die Bedeutung der Figur innerhalb der Konstruktion von Medienangeboten (konstruktiv-funktional) als auch für die Gestaltung, Positionierung und Verteilung der Figuren in der Popmusik (kompositorisch) entscheidend sind.

»Für die Wahrnehmung ist die wichtigste Unterscheidung die von Figur und Grund«, beschreiben Schmidt und Zurstiege (2007, 26) den Beginn der Erkenntnis. So zeichnen sich auch Figuren in der Popmusik ab, indem sie sich vom Grund unterscheiden. Dieses tun sie nicht willkürlich, sondern sozial orientiert und popkulturell gerahmt:

»Erst in und durch Kommunikation, die kulturell geprägt ist und in jedem Vollzug das Kulturprogramm einer Gesellschaft vollzieht und bestätigt, kann ein Mensch seine Individualität und Identität entwickeln und zugleich gemäß den sozialen Orientierungen seiner Kultur gesellschaftsfähig handeln« (Schmidt/Zurstiege 2007, 42).

Individualität und Identität kann in diesem Zusammenhang in der Popmusik nur die Gruppe der Präsentatoren, der Popmusiker ausbilden.⁹ Figuren in den Texten von Popsongs, den Lyriken der Popmusik, können m.E. generell ebenso analysiert werden, wie es die Literaturwissenschaften in verschiedenen Ausprägungen der Textanalyse etabliert haben und diskutieren,¹⁰ wobei hier der Einbezug von Figurenkonzepten etwa zur narrativen Kommunikation, wie in dem aus-

⁹ Vgl. grundlegend zu Identitätskonstruktionen Kaufman 2005 und zu Medienidentitäten Krotz 2003.

¹⁰ Vgl. statt anderer die Beiträge in Arnold/Detering 1999.

fürlichen Modell von Fotis Jannidis (2004) erarbeitet und vorgestellt, sinnvoll erscheint und es, das hat etwa Frith (z.B. 1987) immer wieder betont, auch um die Performanz der Texte geht.

Wenn man zunächst auf der Seite der Popmusikproduktion nach Figuren sucht, dann werden diese in den Songtexten und in den Formen ihrer Präsentation angeboten. Die Popmusiker selbst werden durch die Texte der Medien partiell zu fiktiven Figuren, und zwar nicht nur in der Schrift, sondern auch in Bild und Ton. Diese Präsentation erfolgt auf der Ebene der medialisierten und persönlichen Präsentation, also durch den Popmusiker, der sich in den Medien oder auch live auf der Bühne präsentiert. Gleichzeitig dürfen die Aufarbeitungen, die mediatisierten Weiterverarbeitungen des Popmusikers z.B. im Musikjournalismus, durch PR und Werbung nicht vergessen werden. Zwischen diesen Präsentationsschritten entwickelt sich die intendierte Konstruktion der Images von Popmusikern.¹¹

Diese kommunikativen Komplexitätsreduktionen sind für die Konstitution von Figuren in der Popmusik entscheidend, da die Beteiligten am massenmedialen Prozess Popmusik Images als »Ersatz für verbürgte Erfahrungen« (Schmidt 2003, 54f) benötigen, wobei Schmidt mit verbürgt offensichtlich persönlich überprüfte Erfahrungen meint, also den »reality check« durch face-to-face-Kommunikation. Das Image als Figur vereinfacht die Konstruktion des Popmusikers aufseiten der Rezipienten. Im Hinblick auf diese Imagekonstruktionen spielen dann übrigens beide Figurentypen, also die textuell und die personell erzeugten, sowie ihre Wechselwirkungen, eine wichtige Rolle. Hier werden dann die Reaktionen der Rezipienten und Weiterverarbeitenden wichtig, denn das Image muss ja Erfolg bei den Journalisten haben, um populär zu werden, was im Begriff der Popmusik bereits angelegt ist.¹²

Fassen wir bis hierher zusammen: Figuren werden im Bereich der Popmusik als Figuren in den Texten von Songs und als Personen-

¹¹ Schmidt (2003) definiert Images als die auf der professionellen Produktionsseite der Medien intendiert entworfenen Bilder von Personen, Unternehmen etc. Die Vorstellungen und Bilder im persönlichen Bereich nennt er Schemata und Stereotypen. Diese Einteilung ist diskutabel, hilft aber auf dem Gebiet der Popmusik zwischen medialer Produktionsseite und persönlicher Rezeptionsseite klar zu trennen. Bei Popmusikern entstehen so synchron und diachron letztlich kontinuierliche Images, die private, privat-öffentliche und öffentliche Geschichten bündeln (vgl. für Fernseh- und Filmstars Faulstich/Korte/Lowry/Strobel 1997).

¹² Auch für den Bereich der Imageforschung zeigt sich der seismographische Charakter der Popkultur und Popmusik. Vgl. Jacke 2006, 2008b. Vgl. zu Images als Konstruktionen wünschenswerter Wirklichkeiten Merten 1999, 213-256, Merten/Westerbarkey 1994 und Herbst 2003.

Figuren beobachtbar, die die Texte und Klänge von Songs präsentieren. Während die Figuren in Songtexten fiktional sein können (nah am Konzept der literarischen Figur), sich aber oftmals offensichtlich autobiographisch auf die Präsentatoren beziehen, erscheinen die Popmusiker zunächst recht real (nah am Konzept der Person). Da sie aber selbst zumeist medial vermittelt sind und ihre Images als operative Fiktionen zu virtuellen Personalisierungen werden, trifft auf sämtliche Figuren der Popmusik das Problem zu, welches Jannidis allgemein für Figurenkonzepte zu Beginn seiner Studie skizziert:

»Es fehlt eine einheitliche Beschreibung des Untersuchungsgegenstandes. Für die einen ist die Figur eine quasi reale Entität, für die anderen ein Objekt in einer fiktionalen Welt, für die dritten nur der Knotenpunkt eines textuellen Verweisnetzes« (Jannidis 2004, 3).

Figuren und Personen der Popmusik verdeutlichen das Erodieren zwischen fiktionaler Figur und realer Person, zwischen Fiktion und Realität.

»Figuren lassen sich weder als bloße textuelle Bezüge noch als direkte Wiedergabe von realen Personen auffassen, aber ganz offensichtlich haben sie von beidem etwas. Dieses ›Etwas‹ genauer zu bestimmen, ist das eigentliche Problem« (Jannidis 2004, 172).

In ihrer Wahrnehmung und Informationsverarbeitung scheinen sich Figuren und Personen laut Jannidis kaum zu unterscheiden. Bestimmte Informationen über die Text-Figur durch den Songtext und über die Person-Figur des Popmusikers durch seine massenmediale Präsentation tragen auf sehr unterschiedliche Art und Weise zur Figurenkonstruktion bei. In sich wechselseitig beeinflussende Geschichten sind beide verwickelt, und zwar sowohl im Verweissystem Songtext als auch im sozio-ökonomisch determinierten Produktionssystem Popmusik. Deswegen ist Jannidis Forderung nach einer Kontextualisierung der Texte (2004, 216) mehr als angebracht. Jannidis kurze Arbeitsdefinition von Figur zu Beginn seiner Überlegungen lautet:

»Eine minimale Arbeitsdefinition von ›Figur‹ kann nach diesen Überlegungen also lauten: menschliche oder in ge-

wisser Hinsicht (z.B. handlungsfähig, spricht, hat Intentionen und andere Innenzustände) menschenähnliche Gestalt in einem fiktionalen Werk« (Jannidis 2004, 119).

Im Verbundsystem der Popmusik gehen die Songs und ihre Interpreten folglich in nicht mehr klar zwischen Fiktion und Realität zu trennenden Images auf, so dass eben auch die Personen der Akteure figurale Qualitäten aufweisen und die fiktiven Figuren stark an personale Konzeptionen gebunden sind. Sowohl durch Songtexte als auch durch die mediale Präsentation von Personen-Figuren in Form des Musikers können Themen personalisiert und Personen thematisiert werden; es findet also ein ständiges Crossover statt.¹³

Diese Wechselwirkungen müssen bei der Figurenanalyse auf allen Ebenen des massenmedialen Vermittlungsprozesses berücksichtigt werden. Letztlich besteht ein Popsong eben weder nur aus den Songtexten noch aus den Klängen noch der Präsentation des Interpreten. Die Performanz der Popsongs, die oftmals in den Analysen wenig beachtet wurde, betrifft sowohl die Stimme als auch den Akzent und die Situation des Präsentatoren, der wiederum durch sein Image gekennzeichnet ist, welches durch die Songtexte, die Klänge, die Instrumente, seine Stimme, die Mode etc. geprägt wird. Wir sehen, dass sich die Figurentypen der Popmusik durch viele Fragmente konstituieren, die zu einem Image zusammengefügt werden können. Die von Henriette Heidbrink (2005) für den postmodernen Film herausgearbeitete Einzelteilhaftigkeit, Fragmentarisierung und Bruchhaftigkeit kann genauso für das Konglomerat aus Fragmenten der Figuren der Popmusik herausgearbeitet werden.¹⁴ Dennoch, das macht ja ihr

¹³ Bei der Analyse der Entwicklung solcher Phänomene sind kommunikationswissenschaftliche Modelle mittlerer Reichweite wie Agenda Setting, Themenkarrieren, Nachrichtenwerte etc. sehr nützlich. Vgl. dazu allgemein Schmidt/Zurstiege 2007 und zur Themenkarriere von Popmusikern exemplarisch Jacke 1998.

¹⁴ Heidbrink bezieht sich auf die in der Postmoderne-Diskussion gängigen Figurenmerkmale für den postmodernen Film, nämlich Fragmentierung, Hybridbildung, Selbstreflexivität, Ironisierung, Subjektivität, Verlust von Echtheit, Einheit, Ordnung und Richtung, bzw. Gerichtetheit, Intertextualität, Spektakel, Ästhetisierung, Selbstreferentialität und Anti-Konventionalität (2005, 163), die sich sicherlich auch bei Figuren der (postmodernen) Popmusik finden lassen. Wulff (1999) hat ganz ähnliche Merkmale für Musik(video)clips festgestellt. Vgl. auch die inspirierende Gegenüberstellung von Jochen Venus (2005) zu Figuren in Erzählungen und Computerspielen, die unbedingt in Zusammenhang mit Figuren der Popmusik gebracht werden sollte: »Hinsichtlich der Handlungsträgerschaft sind in Spielen faktische Personen auf eigentümliche Weise an der fiktionalen Handlungsträgerschaft beteiligt, während die Handlungsträger in Erzählungen vollständig imaginär sind. [Hervorhebung im Original, C.J.]« (Venus 2007, 305). Und schließlich sahen schon Neu-

Faszinosum aus, werden Figuren als Einheit gelesen. Die Belastbarkeit ihrer Images erscheint umso höher, je bekannter die Figur ist: *Michael Jacksons* Image ist zwar zerbrochen, seine Fans hat er immer noch; *Alexander Klaws* könnte sich derartige Ausfälle sicher nicht leisten.

Medientypische Musterbildungen und Formen

Vernachlässigt man auch hier das mediale Problem, da man ansonsten die Spezifika sämtlicher popmusikalischer Medientechnologien für die jeweilige Figurenkonstruktion bearbeiten müsste, was den Rahmen sprengen würde, gelangt man wiederum zum *figuralen Problem*: Untersucht man Text-Figuren in den Songtexten oder die Präsentatoren oder Interpreten als Personen-Figuren oder gar deren Verbund in Form von mehrdimensional kreierten Images?

In den Texten von Songs tauchen sämtliche von Jannidis für die narrative Kommunikation identifizierten Figuren-Typen ebenfalls auf: Hauptfigur, Nebenfigur, Protagonist, Held etc. (vgl. Jannidis 2004, 102-105). Dazu kommt, dass diese Typen – zumal, wenn sie in Form des lyrischen oder autobiographischen Ichs zu beobachten sind – Wandlungen und Entwicklungen unterliegen. Auch hier gilt es wieder, den Einzelfall zu berücksichtigen und es ist schwierig, Gruppierungen außerhalb der bereits von Jannidis genannten herauszufinden. Augenfällig ist in vielen Songtexten überdies die vermeintliche direkte, oftmals auffordernde Ansprache der Zuhörenden, etwa in politischen Songs. An dieser Stelle wären zukünftige Kopplungen von literatur-, medienkultur- und musikwissenschaftlichen Untersuchungen wünschenswert.¹⁵

mann-Braun/Schmidt (1999, 16) in Anlehnung an John Fiske die fragmentarischen Bilderzusammenstellungen in Musikclips als Befreiung von etablierten gesellschaftlichen Darstellungsräumen.

¹⁵ Wie ergiebig könnte eine umfassende synchrone und diachrone Betrachtung etwa der Figur und Person XY aus der Welt der Popmusik sein, wenn man Borgstedts (2007) Image-Analyse (aus musikwissenschaftlicher Perspektive) mit dem wirtschaftswissenschaftlichen Verfahren von Engh (2006) mit den eigenen medienkulturwissenschaftlichen Überlegungen (Jacke 2004, 2007) und den literaturwissenschaftlichen Ansätzen von Jannidis (2004) in Form eines gemeinsamen Forschungsprojekts verbinden würde. Gegenüber der Situation vor zehn Jahren (vgl. Jacke 1998) ist mittlerweile auch im deutschsprachigen Wissenschaftsraum eine Menge an Studien erschienen, nun gilt es, diese zu systematisieren und vor allem zu kombinieren.

In den Geschichten der Popmusik, ihren Images und Mythen, erkennen wir ganz ähnliche Text- oder Personen-Figuren. Wenn man diese im Lichte ihrer eigenen Entwicklung zwischen Popmusik und Medien beobachtet, so lassen sich schnell drei Gruppierungen ausfindig machen, die immer wieder auftreten und bei übergreifenden empirischen Analysen ausfindig gemacht werden können: unbekannte Popmusiker, prominente Popmusiker und (bekannte und beliebte) Pop(musik)-stars. Daneben gibt es – mittlerweile hoch populär – Star-Simulationen, also Figuren oder Personen, die künstlich erstellt und mit hoher Intensität in das Mediensystem implementiert werden. Aus diesen können sich natürlich im weiteren Verlauf sehr wohl Prominente oder Stars der Popmusik entwickeln, zunächst wird aber von der Produktions- und Distributionsseite nur so getan, also ob sie es schon wären, um dieses ›als-ob‹ in Form der Popmusikstargenese zu kommerzialisieren und zu popularisieren. Hier lässt sich besonders deutlich die Konfusion von Figur und Person erkennen, um deren Trennung sich Jannidis so bemüht, wenn er seine Dreiteilung der Analyse von Figureninformationen vorstellt:

»Unter dem mimetischen Aspekt wird der Beitrag einer Figureninformation zum Eindruck einer ›Person‹ untersucht, unter dem thematischen Aspekt der Beitrag einer Figureninformation zum Thema des Textes oder zu einer Idee und unter dem synthetischen Aspekt wird das Gemachtsein der Figur als artifizielles Konstrukt analysiert« (Jannidis 2004, 229).

Der synthetische Aspekt des ›Gemachtseins‹ könnte also die Star-Simulationen zu Figuren per excellence werden lassen. Genau wegen dieser Schwierigkeit der Einordnung von Popmusikern möchte ich hier die oben genannte Einteilung in Text- und Personen-Figuren aufrechterhalten. ›Gemachte‹, artifizielle Konstrukte, sind etwa aus marktwirtschaftlicher oder medialer Perspektive auch die *Sex Pistols* oder *Madonna*, denn letztlich ist jeder Popmusik-Prominente oder -Star auf die eine oder andere Art artifizuell. Hier sollte der Mythos der Authentizität gegenüber der vermeintlichen Künstlichkeit zumindest auf der Produktionsseite von Popmusik entmystifiziert werden.¹⁶ Wenn man also Handelnde der Popmusik, wie oben skizziert, einteilen möchte und diese dann auf den sichtbarsten sowie medial und

¹⁶ Vgl. einführend dazu Böhm 2000, Jacke 2008b und Rauch 2006.

ökonomisch erfolgreichsten Typ eingrenzen will, die Popmusikstars, dann lassen sich innerhalb dieses Typus drei Untergruppen feststellen.¹⁷

Modi der rezeptiven Bezugnahme

Die Einordnung der Typen von Figuren und Personen-Figuren in der Popmusik und ihrer medialen Darstellung ist, wie schon öfters betont, eine von sehr vielen Faktoren abhängige Modellierung. Im popmusikalischen Alltag kann der Erfolg oder die Attitüde von den mehrdimensional beeinflussten Figuren der Popmusik nicht gänzlich kalkuliert werden. Letztlich entscheiden die Rezipienten und insbesondere deren Extremgruppe der Fans über den Erfolg, und das nicht nur über gebührenpflichtiges Voting in Entscheidungssimulationen wie den Casting-Formaten.

Der Forschungsbereich Popmusik und die Stufen seines massenkommunikativen Prozesses sind in toto nur in aufwendigen multimedialen Forschungsdesigns zu leisten, so etwa in Kombinationen aus Musik-, Image-, Medien- und Rezipientenanalysen.¹⁸ Wie von Jannidis konstatiert wird, weist auch die Erzähltheorie hier große Lücken auf:

»Zum psychologischen Phänomen der Identifikation kann die Erzähltheorie nichts beitragen, aber sie kann Hypothesen bilden, welche Aspekte der Figur die Einstellung des Lesers zur Figur bestimmen« (Jannidis 2004, 242).

Gleichzeitig hat sich die Identifizierung mit Text-Figuren und Personen-Figuren popularisierter Welten vom Roman bis zum Popsong »unaufhörlich weiterentwickelt« (Kaufmann 2005, 171).¹⁹

¹⁷ Zu einem tabellarischen Typologisierungsvorschlag vgl. Jacke 2004, 270-300, Jacke 2007 und Jacke 2008b, 260-263.

¹⁸ In Bezug auf das Rezeptionsverhalten von Fans Populärer Kultur (hier Musik, Sport und TV-Serie) hat sich die Kulturwissenschaftlerin Mohini Krishke-Ramaswamy (2006, 2008) um einen multiperspektivischen Ansatz bemüht.

¹⁹ Dazu Jannidis mit Verweis auf die Studien von Achim Barsch (1997): »Die Romane [Heftchenromane, C.J.] werden hauptsächlich wegen der Möglichkeit einer emotionalen Erregung und Identifikation mit den Hauptfiguren gelesen« (Jannidis 2004, 26, Fußnote 20). Ähnliches lässt sich in Bezug auf Popmusik feststellen, um noch einmal an Jannidis anzuschließen und seine Beobachtungen für Literatur und narrative Texte auf Popmusik auszuweiten, indem man unter Leser auch Lesende der Texte und Kontexte von Popmusik

In den vergangenen Jahren haben vor allem zahlreiche Überlegungen der Cultural Studies zu Fans von Popkultur und Popmusik großen Einfluss auf die Rezeptionsanalysen von Popmusik gehabt (vgl. Fiske 1992, Grossberg 1992, Jenkins 1992). Henry Jenkins (1992) etwa hat in seiner ethnographischen Studie zehn kreative Arten der Weiterverarbeitung von Medienangeboten seitens verschiedener Fan-Gruppen gefunden: Rekontextualisierung, Zeitausdehnung, Charakter-Refo-kussierung, moralische Verdrehung, Genre-Wechsel, Crossover, Charakter-Verortung, Personalisierung, Emotionalisierung, Erotisierung. Nicht jeder Fan ist allerdings ein solch produktiver oder sogar subversiver Bricoleur, wie es vor allem viele der Fan-Studien der Cultural Studies vermuten lassen. John Storey (2003) weist ausdrücklich daraufhin, dass nicht jeder Rezipient souverän weiterverarbeitend mit Medienangeboten umgeht:

»Consumption, therefore, is always an encounter between the materiality of a cultural commodity and the cultural formation of a consumer, which takes place in a particular context. Whether the outcome is manipulation or resistance, or a complicated mixture of the two, is a question which cannot be answered in advance of the actual encounter« (Storey 2003, 112).

In der Person des Fans treffen also Produzent und Konsument zusammen. Deswegen erscheinen Fans als kollektiv organisierte Extrem-Konsumenten im Bereich der Popmusik als polarisierte und polarisierende Konsumgesellschaft besonders beobachtungswürdig. Fans gibt es auf allen Feldern der Medienrezeption, besonders häufig, vielfältig und extrem sind sie im Bereich der Popmusik zu beobachten. Popmusik wird somit zum Übungsfeld für alle Arten der Kommunikation (vgl. Frith 2003, 2007) und somit des sozialen Handelns:

»So entsteht aus der Differenz von Individuation und Proliferation eine fiktive Welt: eine Parallelzeit der Unterhaltung, in der zwar Lebenszeit verbraucht wird, die jedoch durch ihre Geschlossenheit keine Anschlüsse an den Alltag

versteht: »Für den Leser und das Lesen spielen Figuren eine besondere Rolle. Leser bewundern und verabscheuen Figuren, sie fühlen mit ihnen und sie imitieren sie im wirklichen Leben. Insbesondere die letzten beiden Prozesse sind als Aspekte und Folgen der ›Identifikation‹ beschrieben worden« (Jannidis 2004, 229).

erfordert [...]. Es entsteht eine Parallelwelt des Spiels mit Individualität – mit einer Individualität, die durch ihre Verbreitung und durch die vielfachen Koppelungsmöglichkeiten an andere soziale wie auch an psychische Systeme immer unverbindlich getestet werden kann. Wenn man nach einem ›Sonderproblem‹ der Gesellschaft sucht, dass das Funktionssystem Pop lösen hilft [...], müsste man hier suchen: In den Möglichkeiten der spielerischen Erprobung von Identität« (Helms 2008, 89).

Allerdings hat dieses Feld durchaus seinen Ernst im Spiel²⁰ und bleibt heute durch die Institutionalisierung, Professionalisierung, Kommerzialisierung und Medialisierung nicht mehr frei von Folgen, wie manch unerfahrener Hobby-Musiker, der plötzlich ins Rampenlicht trat oder manch Casting-Show-Teilnehmer als Personen-Figur schon leidlich erfahren musste.

Literatur

- Arnold, Heinz Ludwig; Detering, Heinrich (Hg.) (1999): Grundzüge der Literaturwissenschaft. 3. Auflage. München.
- Barsch, Achim (1997): „Young People Reading Popular/Commercial Fiction“. In: Tötösy, de Zepetnek, Sywenky, Irena (Hg.): *The Systemic and Empirical Approach to Literature and Culture as Theory and Application*. Edmonton/Siegen, S. 371-379.
- Böhm, Thomas (2000): „Give me some truth“. Vorläufige Überlegungen zur Konstruktion von Authentizität in der Musik“. In: Rösing, Helmut; Phleps, Thomas (Hg.): *Beiträge zur Populärmusikforschung* 25/26: Populäre Musik im kulturwissenschaftlichen Diskurs. Karben, S. 251-262.
- Borgstedt, Silke (2007): *Der Musik-Star. Vergleichende Imageanalysen von Alfred Brendel, Stefanie Hertel und Robbie Williams*. Bielefeld.
- Curry, Ramona (1999): „Madonna von Marilyn zu Marlene. Pastiche oder Parodie?“. In: Neumann-Braun, Klaus (Hg.): *Viva MTV! Popmusik im Fernsehen*. Frankfurt a.M., S. 175-204.
- Engh, Marcel (2006): *Popstars als Marke. Identitätsorientiertes Markenmanagement für die musikindustrielle Künstlerentwicklung und -vermarktung*. Wiesbaden.
- Faulstich, Werner; Korte, Helmut; Lowry, Stephen; Strobel, Ricarda (1997): „Kontinuität – zur Imagefundierung des Film- und Fernsehstars“. In:

²⁰ Für einen interessanten Vergleich zwischen Medienkunst und Popkultur als gesellschaftlicher Zonen des Ausprobierens vgl. Schmidt 2008.

- Faulstich, Werner; Korte, Helmut (Hg.): *Der Star. Geschichte – Rezeption – Bedeutung*. München, S. 11-28.
- Fiske, John (1990): *Understanding Popular Culture*. London/New York.
- Fiske, John (1992): „The Cultural Economy of Fandom“. In: Lewis, Lisa A. (Hg.): *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. London und New York, S. 30-49.
- Frith, Simon (1987): „Why Do Songs Have Words?“. In: Frith, Simon (2007): *Taking Popular Music Seriously. Selected Essays*. Aldershot und Burlington, S. 209-238.
- Frith, Simon (1996): „The Cultural Study of Pop. Kulturosoziologische Betrachtung sowie Kritik am subkulturellen Mythos der Popmusik“. In: *Kunstforum International. Band 134: Art & Pop & Crossover*, S. 140-148.
- Frith, Simon (2001): „Pop Music“. In: Frith, Simon (2007): *Taking Popular Music Seriously. Selected Essays*. Aldershot/Burlington, S. 167-182.
- Frith, Simon (2003): „Music and Everyday Life“. In: Frith, Simon (2007): *Taking Popular Music Seriously. Selected Essays*. Aldershot/Burlington, S. 197-207.
- Frith, Simon (2007): „Introduction“. In: Frith, Simon (2007): *Taking Popular Music Seriously. Selected Essays*. Aldershot/Burlington, S. IX-XII.
- Grossberg, Lawrence (1992): „Is There a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom“. In: Lewis, Lisa A. (Hg.): *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. London/New York, S. 50-65.
- Heidbrink, Henriette (2005): „Das Summen der Teile. Über die Fragmentierung von Film und Figur“. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*. Jg. 5. Heft 1/2, S. 163-195.
- Helms, Dietrich (2003): „Auf der Suche nach einem neuen Paradigma: Vom System Ton zum System Sound“. In: Phleps, Thomas; von Appen, Ralf (Hg.): *Pop Sounds. Klangtexturen in der Pop- und Rockmusik. Basics – Stories – Tracks*. Bielefeld, S. 197-228.
- Helms, Dietrich (2008): „What’s The Difference? Populäre Musik im System des Pop“. In: Bielefeldt, Christian; Dahmen, Udo; Grossmann, Rolf (Hg.): *Pop-Musicology. Perspektiven der Popmusikwissenschaft*. Bielefeld, S. 75-93.
- Herbst, Dieter (2003): „Wenn Persönlichkeiten wirken: das Image“. In: Herbst, Dieter (Hg.): *Der Mensch als Marke. Konzepte – Beispiele – Experteninterviews*. Göttingen, S. 69-91.
- Huck, Christian; Zorn, Carsten (Hg.) (2007): *Das Populäre der Gesellschaft. Systemtheorie und Populärkultur*. Wiesbaden.
- Hügel, Hans-Otto (2007): *Lob des Mainstreams. Zu Begriff und Geschichte von Unterhaltung und Populärer Kultur*. Köln.
- Jacke, Christoph (1998): „Millionenschwere Medienverweigerer: Die US-Rockband NIRVANA“. In: Rösing, Helmut; Phleps, Thomas (Hg.): *Neues zum Umgang mit Rock- und Popmusik. Beiträge zur Populärmusikforschung*. Heft 23. Karben, S. 7-30.
- Jacke, Christoph (2004): *Medien(sub)kultur. Geschichten – Diskurse – Entwürfe*. Bielefeld.

- Jacke, Christoph (2006): „Popkultur als Seismograph. Über den Nutzen wissenschaftlicher Beobachtung von Pop“. In: Jacke, Christoph; Kimminich, Eva; Schmidt, Siegfried J. (Hg.): Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen. Bielefeld, S. 114-123.
- Jacke, Christoph (2007): „Stars und Prominenz. Kulturprogrammanwender in der Medienproduktion zwischen Tradition und Abversion“. In: Schierl, Thomas (Hg.): Prominenz in den Medien. Zur Genese und Verwertung von Prominenten in Sport, Wirtschaft und Kultur. Köln, S. 60-80.
- Jacke, Christoph (2008a): „Keine Musik ohne Medien, keine Medien ohne Musik? Pop(-kulturwissenschaft) aus medienwissenschaftlicher Perspektive“. In: Bielefeldt, Christian; Dahmen, Udo; Grossmann, Rolf (Hg.): PopMusicology. Perspektiven einer Popmusikwissenschaft. Bielefeld, S. 135-152.
- Jacke, Christoph (2008b): „Same Same But Different. Zur Bedeutung von Images in der Popkultur postmoderner Mediengesellschaften“. In: Münkler, Daniela; Seegers, Lu (Hg.): Medien und Imagepolitik im 20. Jahrhundert. Deutschland, Europa, USA. Frankfurt a.M., S. 247-269.
- Jacke, Christoph (2009): Einführung Populäre Musik und Medien. Münster.
- Jannidis, Fotis (2004): Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie. Berlin und New York.
- Jenkins, Henry (1992): Textual Poachers. New York.
- Kaufmann, Jean-Claude (2005): Die Erfindung des Ich. Eine Theorie der Identität. Konstanz.
- Krischke-Ramaswamy, Mohini (2007): Populäre Kultur und Alltagskultur. Funktionelle und ästhetische Rezeptionserfahrungen von Fans und Szenegängern. Konstanz.
- Krischke-Ramaswamy, Mohini (2008): „Bei diesem Song kann ich mir mein ganzes Leben in Erinnerung rufen – Wie Populäre Kultur das Leben ihrer Fans begleitet“. In: Jacke, Christoph; Zierold, Martin (Hg.): Populäre Kultur und soziales Gedächtnis: theoretische und exemplarische Überlegungen zur dauervergesslichen Erinnerungsmaschine Pop. (SPIEL 24/2) Frankfurt a.M., S. 275-283.
- Krotz, Friedrich (2003): „Medien als Ressource der Konstitution von Identität. Eine konzeptionelle Klärung auf Basis des Symbolischen Interaktionismus“. In: Winter, Carsten; Thomas, Tanja; Hepp, Andreas (Hg.): Medienidentitäten. Identität im Kontext von Globalisierung und Medienkultur. Köln, S. 27-48.
- Leschke, Rainer; Venus, Jochen (2007): „Spiele und Formen. Zur Einführung in diesen Band“. In: Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld, S. 7-18.
- Maase, Kaspar (2007): Grenzenloses Vergnügen. Der Aufstieg der Massenkultur 1850-1970. 4. Auflage. Frankfurt a.M.
- Merten, Klaus (1999): Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Band 1: Grundlagen der Kommunikationswissenschaft. Münster.
- Merten, Klaus; Westerbarkey, Joachim (1994): „Public Opinion und Public Relations“. In: Merten, Klaus; Schmidt, Siegfried J.; Weischenberg, Siegfried

- (Hg.): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen, S. 188-211.
- Neumann-Braun, Klaus; Schmidt, Axel (1999): „McMusic. Einführung“. In: Neumann-Braun, Klaus (Hg.): Viva MTV! Popmusik im Fernsehen. Frankfurt a.M., S. 7-41.
- Peddie, Ian (Hg.) (2006): The Resisting Muse: Popular Music and Social Protest. Hants/Burlington.
- Rauch, Matthias (2006): „Star-Bilder. Über die mediale Herstellung von Authentizität in der Popkultur“. In: Testcard. Beiträge zur Popgeschichte. Heft 15, The Medium Is the Mess, S. 98-103.
- Schmidt, Siegfried J. (1994): „Einleitung: Handlungsrollen im Fernsehsystem“. In: Faulstich, Werner (Hg.): Vom „Autor“ zum Nutzer: Handlungsrollen im Fernsehen. München, S. 12-26.
- Schmidt, Siegfried J. (2002): „Medienwissenschaft und Nachbardisziplinen“. In: Rusch, Gebhard (Hg.): Einführung in die Medienwissenschaft. Konzeptionen, Theorien, Methoden, Anwendungen. Wiesbaden, S. 53-68.
- Schmidt, Siegfried J. (2003): „Die Wirklichkeiten der Images“. In: Lischka, Gerhard Johann; Weibel, Peter (Hg.): Das Regime des Image. Zwischen mimischem Display und Corporate Branding. Bern, S. 43-60.
- Schmidt, Siegfried J. (2008): „Pop: Die Tyrannei der Authentizität oder die Wonnen Kafkas beim Bügeln“. In: Jacke, Christoph; Zierold, Martin (Hg.): Populäre Kultur und soziales Gedächtnis: theoretische und exemplarische Überlegungen zur dauervergesslichen Erinnerungsmaschine Pop. (SPIEL 24/2) Frankfurt a.M., S. 405-413.
- Schmidt, Siegfried J.; Zurstiege, Guido (2000): Orientierung Kommunikationswissenschaft. Was sie kann, was sie will. Reinbek bei Hamburg.
- Schmidt, Siegfried J.; Zurstiege, Guido (2007): Kommunikationswissenschaft. Systematik und Ziele. Reinbek bei Hamburg.
- Shusterman, Richard (2006): „Unterhaltung: Eine Frage für die Ästhetik“. In: Jacke, Christoph; Kimminich, Eva; Schmidt, Siegfried J. (Hg.): Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen. Bielefeld, S. 70-96.
- Storey, John (2003): Inventing Popular Culture. From Folklore to Globalization. Oxford.
- Westerbarkey, Joachim (2003): „Von allerley Kurzweyl oder vom wissenschaftlichen Umgang mit einem antiquierten Begriff“. In: Siegfried J. Schmidt/Joachim Westerbarkey/Guido Zurstiege (Hg.): a/effektive Kommunikation: Unterhaltung und Werbung. 2. Auflage. Münster, S. 13-24.
- Venus, Jochen (2007): „Teamspirit. Zur Morphologie der Gruppenfigur“. In: Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld, S. 299-327.
- Würtz, Stefanie; Eckert, Roland (1998): „Aspekte modischer Kommunikation“. In: Willems, Herbert; Jurga, Martin (Hg.): Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch. Opladen und Wiesbaden, S. 177-190.
- Wulff, Hans J. (1999): „The Cult of Personality – Authentisch simulierte Rockvideos“. In: Neumann, Braun, Klaus (Hg.): VIVA MTV! Popmusik im Fernsehen. Frankfurt a.M., S. 262-277.

Christian Imminger

Der Zeitungsleser ist auch nur eine Figur

Zum Figurenkonzept der Presse

Diskussionen um eine fortschreitende Personalisierung von Nachrichten sind seit Jahren eine feste Konstante in der Debatte um die Presse. Und tatsächlich werden entsprechende Tendenzen beobachtet, ohne freilich diese wiederum aus sich selbst heraus erklären zu können: Warum räumen selbst vormals als seriös geltende Medien dem so verharmlosend genannten *human touch* einen immer höheren Stellenwert ein? Die Medienkonkurrenz alleine kann es jedenfalls nicht sein, will man nicht der weit verbreiteten Missinterpretation aufsitzen, diese erschöpfe sich vor allem darin, das auf der ersten Seite zu haben, was der Mitbewerber auch dort stehen hat.

Vielmehr ist zu vermuten, dass noch ein anderer Mechanismus greift als ein so schlicht gefasster marktwirtschaftlicher, eine Logik, die tiefer gehen muss als die des Kiosk'. Phänomene wie die des ›Promis‹ jedenfalls sind nur schwerlich aus einer Situation der Knappheit heraus zu erklären, im Gegenteil: Wie im Folgenden zu zeigen sein wird, sind sie welche eines Überschusses, der zudem umso schneller verbrennt, je mehr es auf ihn ankommt. Dieser autokatalytische Prozess, einmal in Gang gekommen, muss zwangsläufig in der Paradoxie enden: Es ist in diesem Zusammenhang egal, über wen berichtet wird, solange überhaupt berichtet wird – es geht lediglich um ein Schema, eine *Figur*. Besser: Es handelt sich lediglich um das vermutlich immer schneller getaktete Oszillieren zwischen einem figurativen Grundschema und dessen je spezifischer Anreicherung mit Merkmalen einer *Person*. Diese Grundunterscheidung ist es, zwischen der sich auch im Bereich der Presse wenn schon nicht alles, so doch ziemlich viel abspielt, weswegen dieser Text als Plädoyer verstanden werden will, sie überhaupt erst einmal zu treffen.

Person versus Figur

Wurde in der Literaturwissenschaft lange Zeit über das Modell einer Art außertextlichen Existenz einer *Figur*, die in der Vorstellung des Lesers in eine Lebenswelt überführt und damit *Person* wird, diskutiert, so steht eine solche Debatte für den Bereich der Presse noch aus, wenngleich diese dort freilich unter umgekehrten Vorzeichen zu führen wäre: Wie selbstverständlich – bei allem mittlerweile längst etablierten Misstrauen gegenüber den Massenmedien – wird dort immer noch von einem weitgehend zwischen Darstellungs- und dargestellter Welt identischen Figuren- bzw. Personenkonzept ausgegangen, beziehungsweise besser: das Konzept der Figur kommt eigentlich gar nicht vor.¹

Das mag nun nicht besonders verwundern, stellt ein solches Verschleifen unterschiedlicher Realitätsebenen doch gewissermaßen die Arbeitsgrundlage aller Medien dar, und doch ist dies natürlich eine nicht minder diskussionswürdige Vorstellung wie die eingangs erwähnte.² Denn ohne Zweifel sind intuitiv zuallererst Personen die zumindest als solche wahrgenommenen Akteure jedweden sozialen Systems, ohne jeden weiteren Zweifel aber müssen sie bestimmte Schemata des Medialen erfüllen, um dort überhaupt erst als solche festgestellt, transportiert und in der Folge dann auch bestenfalls als solche rezipiert zu werden.³ Wohlgerne als Personen, obgleich sie diesen Status auf dem Weg dorthin eigentlich längst verloren haben.

Um nun zu rekonstruieren, was auf diesem Weg passiert, scheint die Etablierung eines Figurenkonzepts bzw. erst einmal die Einführung der Unterscheidung zwischen *Figur* und *Person* auch für den Bereich der nachrichtlichen Medien, in diesem Fall der Presse, ein

¹ Was für den vorliegenden Text bedeutet, lediglich eine erste, skizzenhafte Annäherung liefern zu können – hoffentlich aber wenigstens eine, die zumindest anklingen lässt, wie hoch der Ertrag eines ausdifferenzierten Figurenkonzepts für den Bereich der Presse sein könnte.

² Damit keine Missverständnisse aufkommen: Natürlich soll hier keiner wie auch immer gearteten, im außermedialen angesiedelten, ontologischen Realität das Wort geredet werden. Und dass Medien heutzutage mindestens unter dem Verdacht der Manipulation stehen, wenn nicht gar dem, die Konstrukteure unserer Wirklichkeit zu sein, ändert auch grundsätzlich nichts am Funktions- und Rezeptionsmodus, ja: kann daran gar nichts ändern (vgl. Luhmann 1996, 9f). Ebenso kann die Arbeitsgrundlage der Medien nicht die des wissenschaftlichen Systems sein, bzw.: diese Arbeitsgrundlage gilt es dann in den Blick zu nehmen.

³ Eigentlich eine Banalität, die sich im Alltag in Bezeichnungen wie ›Medienkanzler‹ und ›Medienstar‹ widerspiegelt.

recht ertragreiches Unterfangen zu sein. Auch, um solche Phänomene wie das der *Personalisierung*, die seit längerem durch die Medien-, Politik- und Kommunikationswissenschaft geistern, genauer in den Blick zu nehmen.

Es liegt wohl in der Natur der Verfasstheit medialer Systeme, dass sie keine Subjekte, sondern nurmehr Objekte kennen, selbst dann, wenn – wie in der Folge auch zu streifen sein wird – auf der Seite der Produzenten auch so etwas wie Autorenkonstrukte zunehmend eine Rolle zu spielen scheinen. Beide, die ›Akteure‹ als Repräsentanten einer vom Rezipienten zu konstruierenden Lebenswelt als auch die ›Auktoren‹, die von dieser Zeugnis zu geben vorgeben, sollen im Folgenden erst einmal als Figur gefasst und damit überhaupt erst fassbar gemacht werden.

Rahmenbedingungen

Wird der Begriff Presse heutzutage gerne synonym für sämtliche Nachrichten erzeugende, verarbeitende oder teilweise auch verbreitende Medien verwendet, so soll sich in diesem Text auf dessen Ursprung bzw. die Ursprungsgattung beschränkt werden, also journalistische Printmedien wie Tages- oder Wochenzeitung und Publikums-Zeitschriften. Das heißt zuallererst einmal, dass die je präsentierten Nachrichten regelmäßig und per Rotationsdruck auf Papier und dann an den Rezipienten gebracht werden, was banal erscheint, aber auf die möglichen Formationen von Figur Auswirkungen hat: Selbst die journalistischen Internet-Angebote, seien sie nun Ableger bestehender Printtitel oder eigenständiger Natur, basieren im Wesentlichen (noch) auf Texten und Bildern (auch wenn das Bewegtbildangebot momentan zunimmt)⁴ und importieren oder reproduzieren damit größtenteils die bereits aus dem Printbereich bekannten Figuren-Konfigurationen.

In einer vorläufigen Annäherung, sozusagen im Anflug von oben, können dabei bereits drei wesentlich unterschiedene Figurentypen ausgemacht werden, von denen die beiden ersteren dem diesem Text

⁴ Momentan aber noch weit hinter dem eigentlich technisch Möglichen zurückbleibend: Solange die von der IVW (Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern) festgestellten Klickzahlen die einzige Währung im Netz darstellen, ist aus Sicht des Anbieters eine Bildergalerie einem Video alleine schon aus ökonomischen Gründen vorzuziehen.

vorschwebenden Figurenkonzept, das innerhalb dieses Beitrags skizziert werden soll, überhaupt erst den Boden bereiten:

1. Die figurative Grundstruktur eines kompletten Nachrichtenangebots, also einer kompletten Zeitung, Zeitschrift oder zumindest einer kompletten Zeitungs- bzw. Zeitschriftenseite (Layout).
2. Die Grundfiguren journalistischer Darstellungsroutinen in Bild und Text, vom pyramidalen Aufbau einer Meldung über den eines Nachrichtenfotos bis hin zu auch aus außerjournalistischen Kontexten bekannten rhetorischen Figuren.
3. Figuren im engeren Sinne als Objekte der journalistischen Darstellung, Handlungs- bzw. Nachrichtenträger.

Der erste Punkt mag nun verwundern, doch eigentlich verwunderlich ist eher der Tatbestand, dass immer noch so getan wird, als hätten Form bzw. Gestalt (*figura*) und Inhalt einer Zeitung nichts miteinander zu tun. Dabei liegen die allgemeinen formalen Bedingtheiten des Mediums noch auf der Hand: Nehmen in den letzten Jahren Bilder und Infografiken zwar zu, so ist das Angebot der Printmedien immer noch größtenteils textbasiert bzw. besteht, wie erwähnt, aus einer Kombination aus Text und Bildelementen, die zumindest im Falle des gedruckten Nachrichtenangebots auf einem klar begrenzten Tableau präsentiert werden. Jenseits dieser Selbstverständlichkeiten existieren aber auch auf der Ebene einzelner Vertreter eines Mediums unterschiedliche Konzepte, Form und Inhalt in Relation zu setzen. Selbst in einer sehr weit gefassten Definition macht Form also einen Unterschied.

»Form includes the things that are traditionally labelled layout and design and typography; but it also includes habits of illustration, genres of reportage, and schemes of departmentalization. Form is everything a newspaper does to present the look of the news« (Barnhurst/Nerone zit. nach Wilke 2008, 367).

Dieser je spezifische »look of the news« betrifft auch die Integration bzw. Präsentation von Figuren, ja: bringt diese oft erst hervor. So operiert der Boulevard in der Regel mit vielen bzw. großen Bildern, Fotomontagen u.ä. (fast jede im Text erwähnte Figur wird auch abgebildet), während der so genannte Qualitätsjournalismus bei allen Lockerungsübungen hier noch zurückhaltender agiert, sodass nicht

jede Figur abgebildet werden kann und dies im Sinne einer Seriosität suggerierenden, ruhigeren Seitengestaltung gar nicht erwünscht ist. Dazu kommen noch zahlreiche Mischformen wie die mancher in den letzten Jahren relaunchter Zeitungen, die längere Textspalten nicht selten durch Zitate auflockern, denen ein freigestelltes Bild des Zitierten beigelegt wird. Dafür werden allerdings oft die üblichen Politikerköpfe aus dem Stehsatz verwendet, weswegen wiederum nicht selten ein Zitat gewählt wird, zu dem das passende Bild im Stehsatz vorhanden ist.

Festgehalten werden soll an dieser Stelle jedenfalls erst einmal, dass für einen Zugriff auf ein wie auch immer im einzelnen geartetes Figurenkonzept neben den generellen formästhetischen Merkmalen der Presse auch die je spezifische Ausprägung eines einzelnen Presse-segments (überregional, regional, Boulevard etc.) und schließlich die eines der jeweiligen Vertreter aus diesem Segment eine Rolle zu spielen vermag.

Um einiges konkreter geht es unterhalb dieser Ebene, also auf der des jeweiligen Textes bzw. Bildes zu (2), auf der journalistische Darstellungs-Routinen zum Tragen kommen: Grundsätzlich lässt sich für den Text sagen, dass die Ausdifferenzierung figurativer Schemata je nach journalistischer Darstellungsform variiert, also etwa von der einfachen Meldung bzw. Nachricht über den Bericht hin zum Feature und der Reportage stetig zunimmt. Das hat natürlich etwas mit den jeweils zur Verfügung stehenden Textlängen, aber auch mit den jeweiligen Funktionen des Textes und damit auch den darin vorkommenden Figuren zu tun. Die Rolle und das Konzept der Figur hängt also davon ab, inwieweit – auch in Anbetracht von presse- bzw. persönlichkeitsrechtlichen Faktoren – eine ausdifferenzierte Darstellung von Handlungsträgern oder Quellen möglich bzw. relevant ist. Fährt ein 18-Jähriger, der nicht in irgendeiner Form (und sei sie noch so hanebüchen konstruiert) als Person der Zeitgeschichte gilt, tragischerweise gegen einen Baum und stirbt, so wird bekanntlich in der Regel lediglich vermeldet, dass ›ein 18-Jähriger‹ gegen den Baum gefahren und gestorben sei. Die Person wird also auf das Minimum an Eigenschaften reduziert, die eine Veröffentlichung legitimieren, in diesem Fall: Sie ist gestorben.

Andererseits kann etwas ›aus Berlin verlauten‹ oder ›die Behörden teilen mit‹, es kann aber auch geschildert werden, wie das Präsidiumsmitglied beim Rotwein genüsslich das Gesicht verziehend den Vorsitzenden zum Abschuss freigibt oder der schmerzbäuchige

Polizeichef einen Einsatz vergeigt – die Tiefenschärfe der figuralen Darstellung kann also durchaus politische Implikationen haben.⁵ Das Spektrum reicht hier vom bereits erwähnten pyramidalen Aufbau einer einfachen Meldung, wie er, eigentlich aus Zeiten des Bleisatzes stammend, heute immer noch gelehrt wird⁶ und über die berühmten W-Fragen hinaus wenig enthält, bis hin zu bisweilen die Grenze zum Fiktional-Literarischen überschreitenden Reportagen.⁷

Was nun den Bildbereich anbelangt, so werden dort dargestellte Personen – was bereits auf eine mögliche Definition eines enger gefassten Figurenbegriffs verweist – meist in einem *Funktionszusammenhang* abgebildet (also etwa der Metzgermeister hinter seinen Würsten, die Bundeskanzlerin wiederum am Rednerpult oder Kabinetttisch). Das mag den Nachrichtenwert eines Fotos, das aussieht wie das Foto vom Vortag, eigentlich schmälern und langweilig, ja fast absurd erscheinen lassen⁸, dem Rezipienten aber ohne Zweifel eine schnelle Einordnung bzw. Orientierung erleichtern⁹ – und mithin ein Indiz für die Trennung der Person von ihrer jeweiligen funktionalen Zuordnung darstellen. Schließlich könnten beispielsweise auch Privat- bzw. Nahaufnahmen statt den stets immergleichen Kontext herstellenden (Halb)Totalen verwendet werden, was allerdings meist nur bei größeren Interviews oder Porträts geschieht.

In diesem Bereich ist denn auch interessanterweise eine Strategie zu beobachten, die sich mit Aufkommen des CMYK-Drucks erst herauskristallisiert hat: Porträtdarstellungen werden v.a. in der überregionalen Presse oftmals wieder in schwarz-weiß abgebildet,

⁵ Auch hier muss wieder unterschieden werden: Welcher Grad der Ausdifferenzierung gewählt wird, hängt nicht nur von irgendwelchen Nachrichtenfaktoren, sondern auch von dem jeweiligen Medium (Boulevard etc.) und – oft genug vernachlässigt – auch von dessen Ressourcen ab.

⁶ Wie etwa im Klassiker der Journalistenausbildung von Walther La Roche (2006), die bereits in der 18. Auflage erschienen ist: Dabei war dieser Grundaufbau von Nachrichten lediglich der produktionstechnischen Maßgabe geschuldet, dass sich, falls nötig, am einfachsten vom Textende her kürzen ließ.

⁷ Davon abzugrenzen natürlich: Der sogenannte Borderline-Journalismus, der in der Regel gerade auf literarische Stilmittel verzichtet, um seine Fiktionalität zu verschleiern.

⁸ Zumal in Zeiten, von denen behauptet werden darf, dass das Merkmal der ›Zeugenschaft von Fotos zumindest erodiert ist, eine indexikalische Funktion des Fotos mindestens bezweifelt werden kann.

⁹ Was natürlich nicht nur ein Phänomen der Presse, sondern noch mehr eines der einem regelrechten Bilderzwang unterworfenen Fernsehnachrichten ist, wo bisweilen Archivaufnahmen, sind sie nur belanglos d.h. austauschbar genug, unter einen Beitrag gelegt werden: Die Kanzlerin steigt aus einem Auto aus.

manchmal sogar durch Zeichnungen ersetzt,¹⁰ um diese vom klassischen und mittlerweile farbigen Pressefoto abzuheben und das so Dargestellte explizit aus dem oben erwähnten Funktionszusammenhang zu nehmen, den Deutungsraum mittels einer an Kunst orientierten Darstellungsweise auszuweiten. Solcherart wird dann signalisiert, dass es hier um den *Menschen* gehen soll, also wenigstens: die Person.¹¹

Damit scheint zunächst das Kontinuum zwischen *Figur* und *Person* umrissen. Die hier avisierten *Objekte der Darstellung* (3) bestehen also aus figurativen Grundschemata, die mal mehr, mal weniger ausdifferenziert, mit mal mehr, mal weniger persönlichen Merkmalen angereichert präsentiert werden.¹² Zwar ist es gerade im Bereich der Presse möglich, Nachrichten auch ohne eine solche (und sei es noch die auf die minimalsten Eigenschaften reduzierte) Figur zu vermelden, allerdings greifen dann die Darstellungsroutinen der nächsthöheren Ebene (2). So wird zum Beispiel, wie in den meisten Meldungsspalten im Übermaß anzutreffen, die (dann bloß rhetorische) Figur der Personalisierung bemüht.¹³ Ganz ohne scheint es also nicht zu gehen.

Import, Export

Selbst die als Vorläufer der modernen Presse fungierenden, noch handschriftlich verfassten so genannten Fuggerzeitungen, die aufgrund der Interessenlage ihrer Adressaten vor allem an ökonomisch relevanten Gegebenheiten orientiert waren, kommen naturgemäß um den ›Kaufmann‹ nicht herum (vgl. Stöber 2005, 36f). Und wenig später kommen schon andere Figuren hinzu, sind die Sensationsblätter das Medium der Stunde, und unter den Schlagwörtern wie ›new‹, ›erschrecklich‹ und ›wunderbar‹ wird von Erscheinungen des Teufels (wohl eine der berühmtesten Figuren bzw. der Widersacher schlecht-

¹⁰ Siehe etwa Interviewseite im SZ-Wochenende, Porträt auf der Meinungsseite in der *FAS*.

¹¹ Ein angesichts der medientechnischen Entwicklung nur auf den ersten Blick paradoxes Phänomen, vgl. Fußnote 17.

¹² Wenn in der Folge von ›persönlichen Merkmalen‹ bzw. ›Merkmalen der Person‹ oder ›personalem Überschuss‹ die Rede ist, so sagt das natürlich nichts über die Entsprechung zur jeweiligen, außerhalb des Mediensystems eventuell tatsächlich existierenden Person aus. Wahrheit ist, dass wissen wir spätestens seit Luhmann, nicht der Code, nach dem die Medien operieren.

¹³ Statt eines Sprechers des Weißen Hauses mahnt dann ›Washington‹.

hin), Hexen und Verbrechern berichtet, dazwischen aber auch, »wie die kaiserliche Majestät [...] auf dem Lechfeld gelagert hat« (vgl. ebd., 43) – heute würde man dazu wohl Boulevard-Berichterstattung sagen.

Jedenfalls liegt nahe, dass neben den Topoi (nochmals: der Teufel) auch die Darstellungsformen der religiösen Literatur, neben am Anfang religiösen Themen bald auch deren (wiederum auf antike Vorläufer zurückgreifende) Schemata übernommen wurden: Mit dem Dreißigjährigen Krieg, der neben Tod und Vernichtung auch einen ungeheuren Aufschwung der Massenpresse mit sich brachte, wurde eingeleitet, was spätestens mit den Napoleonischen Volkskriegen in der Presse einen vorläufigen Höhepunkt fand: das Grundprinzip von Protagonist und Antagonist. Weber spricht in diesem Zusammenhang von einem »Bedürfnis nach ›defensiver Orientierung‹« (Weber zit. n. Stöber 2005, 75) – ein Bedürfnis, von dem anzunehmen ist, dass es auch heute noch (und sei es auch ohne Krieg, lediglich in einer als unverstanden und damit feindselig wahrgenommenen Welt) vorhanden ist.¹⁴

Allerdings unterliegt die Orientierungsfunktion von Figurenreper-toires in der Presse zugleich einem schleichenden Bedeutungsverlust: Zwar scheint die Grundkonstellation identisch zu sein, nur entfaltet etwa das bei aller Ähnlichkeit der Mittel in der Presse geschilderte Scheitern der Minderheitsfraktionen im Bundestag nicht im Entferntesten eine ähnliche Katharsis wie in der Tragödie. Es ist also eine.¹⁵

Analog dazu muss wohl auch der Import bildnerisch-künstlerischer Darstellungsformen gedacht werden: Herrschte zunächst lediglich Text vor, der bei der (ohnehin spärlich eingesetzten) Zeichnung von Personen auf die Beschreibungsroutinen der Literatur zurückgreifen musste,¹⁶ wurde durch die Einführung etwa des Stichs (importiert aus

¹⁴ »Diese Torheit der Gegenwart [die ›Zeitungs-sucht‹; C.I.] scheint noch durch die vergangene Zeit des 30jährigen deutschen Krieges eine Zunahme erfahren zu haben, wo täglich über Durchzüge von Soldaten, über Belagerungen und Eroberungen von Städten, über Niederlagen und Siege Neuigkeiten gebracht wurden [...]«, so Ahasver Fritsch in seiner zeitungskundlichen Abhandlung aus dem Jahre 1676 (Stöber 2005, 74f).

¹⁵ So wäre – vorausgesetzt, es handelt sich beim Schema Pro- bzw. Antagonist tatsächlich um ein historisch so eingeschliffenes wie vermutet – interessant zu untersuchen, inwieweit der in unserer Mediendemokratie so mäßig geschätzte ›Kompromiss‹ eben wegen des Unterlaufens eingängiger Oppositionsschemata und der damit einhergehenden ›geringeren‹ Orientierungsleistung den Beobachter zwangsläufig wenig befriedigen muss.

¹⁶ »Die Muster, insbesondere auch die sprachlichen Muster, die das neue Medium einsetzt, lehnen sich zunächst an die der alten Medien an. Der Prozess der Emanzipation von den

der bildenden Kunst) zum ersten Mal so etwas wie Anschlussfähigkeit durch Anschaulichkeit generiert. Dass dies in der Folge durch das im medialen Vergleich mit dokumentarischem Wert aufgeladene Foto ersetzt wurde, erscheint zwangsläufig. Dass heute – in Zeiten des digitalen Bildersturms – wieder Illustration, Graphik und Zeichnung an Stellenwert gewinnen, allerdings auch.¹⁷

Akteure, Auktoren

Wie die oben erwähnte Tendenz bereits andeutet, geht der Figurengebrauch in der Presse über rein strukturell-funktionalistische Motive hinaus, mögen sie auch noch so bestimmend sein. Man kann vielleicht sagen: Die Figur als Aktant ist für das jeweilige Medium nur insofern interessant, als dass diese zwei fundamentale Eigenschaften mit sich bringt: Anschlussfähigkeit und Authentizität. Für ersteres stehen zu einem großen Teil aus anderen Medien importierte Grundschemas, die relativ konstant zu sein scheinen. Beim zweiten Punkt aber genügen diese schon nicht mehr, hat man es doch interessanterweise mit einer deutlichen Verschiebung hin zu immer persönlicheren Konstrukten zu tun, mit anderen Worten: Es muss ein bisschen menscheln. Und zwar sowohl auf der Ebene des Dargestellten als auch auf der der Darsteller: Reichte früher die Zeitung an sich als Bürge aus, so schob sich im Laufe der Jahrhunderte immer mehr der einzelne Autor in den Vordergrund.¹⁸

Als ebenso interessanter wie logischer Zwischenschritt scheint an dieser Stelle erwähnenswert, dass die sogenannten moralischen Wochenschriften eine im (damaligen) Sinne klare, moralisch-aufklärerische Positionierung und publizistische Haltung einnahmen und diese vermittelt eines je personalisierten Titels zum Ausdruck brachten. Es berichteten dann nicht etwa irgendwelche Zeitungen an irgendeinem

Vorbildern kann dann u.U. sehr lange dauern und in kleinen Schritten erfolgen«, so Burger zur Frühgeschichte der Presse (2005, 32f).

¹⁷ Und das nicht nur was den oben erwähnten Einsatz von schwarz-weiß-Bildern, Zeichnungen etc. bei Porträts u.ä. angeht, sondern durchaus auch generell: In Zeiten der durch das Internet neuerlich verschärften Medien(kanal)konkurrenz versuchen sich nicht wenige Printtitel durch eine eher graphische denn fotorealistische Orientierung abzuheben, vgl. nur die Gewinner beim jährlichen *European Newspaper Award* (www.newspaper-award.org).

¹⁸ Mag dies im 19. Jahrhundert auch andere Gründe gehabt, mögen Autoren wie Heine auch aus ökonomischen Motiven, Verleger wie Cotta auch auf den Namen seiner aus dem literarischen Feld rekrutierten Autoren geschaut oder gebaut haben bzw.: mögen beide Systeme in jener historischen Situation auch einfach noch nicht ausdifferenziert gewesen sein.

Ort, sondern ›Der Freydenker‹, ›Der Patriot‹, ›Der Redliche‹, ›Die vernünftigen Tadlerinnen‹ oder auch ›Der Mann ohne Vorurteil‹ (Schiewe 2004, 138). Dass dieses Konzept der bloß rhetorischen Figur der Personalisierung aufging, zeigen die zahlreichen Leserbriefe, die ebenso klar adressiert etwa an den »Herren Patrioten« bei der Redaktion eingingen (Stöber 2005, 89).

Exemplarisch für die jüngste Entwicklung (und eigentlich zunächst als ein Rückschritt gegenüber der Presse etwa der Weimarer Republik) mag der *Spiegel* stehen, der anfänglich von einem außerhalb des Impressums nicht genannten, an anglo-amerikanischen *news-magazines* orientierten Autorenkollektiv bestückt wurde. Heute allerdings findet man in dem Nachrichtenmagazin bekanntlich nicht nur Autorenzeilen zu jedem Artikel, sondern (wie selbst in wohl sämtlichen Lokalteilen der Republik) auch welche in Ich-Form – die nächste Stufe auf dem Weg hin zu einer personalisierten Zeugenschaft: Man erfährt in solcherart gebauten Artikeln (schon lange nicht mehr nur Reportagen) nicht nur etwas über den dargestellten Sachverhalt, sondern auch die ihn darstellende Instanz. Und weil man etwas erfährt über diese Person, ist man – so wird spekuliert – auch eher geneigt zu glauben, was sie erfahren hat. Der Autor ist somit nicht mehr nur Produzent seiner Zeilen, sondern auch seiner selbst: als Figur, die, von Anteilen, welche selbst beigesteuert werden und auf Persönlichkeit schließen lassen, erst eigentlich zum Leben erweckt wird.¹⁹

Schier zwangsläufig erscheint in dieser Logik (auch ungeachtet aller vermeintlicher ökonomischer Vorteile für die Verleger), dass mittlerweile der sogenannte Leser-Reporter am vorläufigen Ende dieser Authentizitäts-Spirale steht, denn wer könnte authentischer berichten als einer wie ich, der Leser? Zu Ende gedacht steht freilich auch hier eine Paradoxie: Letzten Endes glaube ich irgendwann nur noch mir selbst, sich selbst zu glauben subvertierte allerdings zugleich auch die Funktion des Mediums, da sich der Neuigkeitswert naturgemäß in Grenzen hielte. Es gibt da also welche.

Nun darf man unterstellen, dass jedes Medium um die Gefahren der Selbstauflösung weiß,²⁰ und in der in so genannten liberalen Gesellschaften angesiedelten Presse gibt es zumindest ein entschei-

¹⁹ Nochmals: Diese Anteile, die der Autor zur Plausibilisierung bzw. Personalisierung seiner selbst solcherart einschleift, müssen gar nichts, aber auch nichts mit der natürlichen Person des Journalisten zu tun haben. Im Gegenteil: ist er ein ›guter‹, ist er nur am Gelingen bzw. der Anschlussfähigkeit seiner Konstruktion interessiert.

²⁰ Auch wenn momentan einige Tendenzen im Bereich der Printmedien vielleicht eine andere Schlussfolgerung nahe legen, vgl. dazu Habermas 2008, 123ff.

dendes Regulativ: das marktwirtschaftliche nämlich. Seit jeher auf der prekären Schnittstelle zwischen publizistischer und ökonomischer Vernunft angesiedelt,²¹ wurden auch in Bezug auf das Figurenkonzept Routinen entwickelt, die sich als äußerst stabil erwiesen haben: die also Abnehmer fanden. So hätte sich wohl kaum so etwas wie das Star-System Hollywoods ohne die Presse (insbesondere die Illustrierten) etablieren können, und mag man auch einräumen, dass die Filme unabhängig davon gute oder schlechte sind – sie wären es dann zumindest ohne Stars. Man kann trotzdem nicht sagen: Die Presse nährt sich parasitär am Film, denn auch umgekehrt verfängt das Bild kaum. Man kann allerdings sagen, dass die Presse nicht nur Darstellungsschemata, sondern im speziellen Fall darüber hinaus noch ein paar Darsteller importiert und dann als Figuren (Stars) rekonstruiert und mit je spezifisch personalem Überschuss angereichert hat, um genau dadurch eine Art Alleinstellungsmerkmal zu behaupten (was erstaunlicherweise gelingt).²²

Ähnlich verhält es sich mit der Figur des Experten, den das Publikum, erst einmal als ein solcher eingeführt und egal ob für den europäischen Hochadel oder den Nahostkonflikt zuständig, solcherart konditioniert nicht mehr missen möchte.²³ Und den natürlich nur das Mediensystem vorzuhalten- bzw. in die einzelnen Haushalte zu liefern vermag. Dazu gehört aber auch in einer Art dialektischem Umschlag selbst noch die von der Presse sozusagen als Anti-Expertenmeinung inszenierte und regelmäßig präsentierte Form der Publikumsbefragung (»Interview am Straßenrand«, »Die aktuelle Umfrage« u.ä.), weil selegiert, *in Form gebracht*. Beide, sowohl der bekannte Experte als auch der bis zu diesem Zeitpunkt unbekannte Vertreter von Volkes Stimme, folgen bestimmten figurativen Grundanforderungen des Mediums und werden doch oder gerade dadurch als je individuelle Person (etwa mit Porträt-Foto) präsentiert. Zwar kommt es in diesem Fall in der Regel weitaus weniger als etwa beim Star auf

²¹ Der öffentlich-rechtliche Rundfunk hier einmal ausgenommen, wobei diese von den Alliierten geschaffene Sonderform mittlerweile nicht nur Konkurrenz bekommen, sondern auf diese auch auf das altbekannte Muster der Konvergenz reagiert hat.

²² Die Figur des Stars erlebt und erleidet ja meist dieselben Geschichten, wer mit wem wo gesehen wurde, welche Drogen nun schon wieder zum Absturz geführt haben – diese werden allerdings als je persönliche Schicksale rezipiert.

²³ Im besten Fall transformieren einen dann die Medien zu einer Marke wie etwa Scholl-Latour (von Print kommend mittlerweile buchstäblich auf allen Kanälen präsent), den kaum einer mehr versteht und bei dessen Genuschel man sich dennoch aufgehoben fühlt nicht mehr aufgrund dessen, was er sagt, sondern nur noch aufgrund der Tatsache, dass er etwas sagt und damit wohl Welt erklärt – sie ist also noch erklärbar...

personale Überschüsse an, ohne mindestens einen diesbezüglichen *Vorschuss* aber kommen beide Figuren nicht aus.

Ganz anders dagegen der bereits erwähnte Leserreporter, der ironischerweise nicht in erster Linie als Huber-Maier-Schmitz rezipiert wird, sondern eben als – Leserreporter, also als ein jeder von uns, der zufälligerweise zur rechten Zeit am rechten Ort und bspw. ein Handyfoto oder auch -filmchen zu machen in der Lage war. Egal, ob der Name genannt oder nur von einer Amateuraufnahme gesprochen wird: Das, was für Authentizität bürgen soll, ist ausgerechnet ein Merkmal der Anonymität, ist reine Figur: die der zufälligen Zeuenschaft nämlich. Mag auch, wie im Fall des Anfang 2009 im Hudson notgewässerten Passagier-Jets, für einen Tag ein gewisser Janis Krums weltweite Berühmtheit erlangt haben, so geschah das nicht etwa aufgrund der Tatsache, dass er der erste war, der die spektakuläre Notlandung getwittert hat, sondern aufgrund der Tatsache, dass er sie *getwittert* hat: Es war der damals noch relativ neue Vertriebsweg bzw. Medienkanal, der eine fast schon naiv anmutende Aufmerksamkeit erregte.²⁴

An dieser Stelle sei denn auch darauf hingewiesen, dass der Einfluss durch medientechnische Innovationen auf das herkömmliche mediale Angebot nicht geleugnet werden soll. So ist etwa zu vermuten, dass es immer noch genügend (Chef)redakteure gibt, die mit Blick auf den Online-Tracker Geschichten in Print heben, die dort aufgrund der unterschiedlichen Rezeptionsgewohnheiten und auch unterschiedlichen Nutzergruppen (in Online und Print) buchstäblich fehl am Platze scheinen. Das aber sind nur Randerscheinungen eines wesentlich tiefer gehenden Phänomens, dem sich kein gesellschaftliches (Sub)System zu entziehen vermag: dem einer umfassenden Beschleunigung nämlich, einer Beschleunigung, die nicht schlicht als eine technikinduzierte, sondern vielmehr als eine endogene, in die moderne Gesellschaft eingeschriebene, aufzufassen ist (vgl. exemplarisch dazu Rosa 2005), sodass Internet oder Twitter also lediglich Katalysatoren darstellen.²⁵

²⁴ Vgl. dazu: »Airbus-Unglück auf Twitter: Da ist ein Flugzeug im Hudson River. Verückt« (spiegel-online 2009).

²⁵ Trotzdem eine Wechselwirkung, die natürlich in ihrer Wirkmächtigkeit kaum zu unterschätzen und die in den Medien selbst zum ersten Mal nach dem Amoklauf von Winnenden halbwegs reflektiert worden ist; vgl. etwa: <http://www.faz.net/s/RubF44DB-96803344C01A48C93EDADB0551/Doc~E26358A12687940DF84CB71806A5CED25~ATpl~Ecommon~Scontent.html> (16.03.2009).

Jedenfalls ist momentan noch unentschieden, wohin angesichts der damit einhergehenden Medienkonkurrenz die Entwicklung geht, fangen doch beispielsweise immer mehr Journalisten an, sich auf recht volkstümliche Weise (und zum Teil ironischerweise unter Pseudonym) in diversen Blogs auszulassen und die elektronische Graswurzelrevolution als vermeintliches Geschäftsmodell zu entdecken.²⁶ Andererseits wird wieder vermehrt über journalistische Qualität – was damit auch immer im einzelnen gemeint ist – als vermeintlich einziges Heilmittel gegen die Krise geredet.²⁷ So oder so: Figuren spielen in dieser Zukunft eine große Rolle.

Varianz, Redundanz, Akzeptanz

Teilt man die Auffassung, dass als eine fundamentale Grundlage wenn schon nicht der Wahrnehmung schlechthin, so doch der medialen Bezugnahme, das Verhältnis von Redundanz und Varianz zu nennen ist,²⁸ so muss sich darin auch das Figur- bzw. Person-Schema einfügen lassen. Und natürlich kann die Figur erst einmal auf Seiten der Redundanz, dem Akt des Wiedererkennens verortet werden, und das, was wir wiederum Person genannt haben, auf der der Varianz.

Dies gilt aber nicht uneingeschränkt und stellt nur eine grobe Annäherung dar. Während als grundlegender Nachrichtenwert stets eine (zumindest innerhalb des Mediums als solche wahrgenommene) faktische Verschiebung gegenüber dem letztberichteten Zeitpunkt angenommen werden kann (aus der Information A wird die Information A+), so wird dieses ›Mehr an Information‹ innerhalb des Spektrums

²⁶ Wahrscheinlich, um mit prominenten Bloggern, die ebenfalls nicht unter Klarnamen schreiben (wie etwa *Don Alphonso*), gleichzuziehen – eine eigentlich widersinnige, wahrscheinlich nur kurze Zeit andauernde Maßnahme, in der die in Online-Plattformen angezweifelte Kreditabilität des hauptberuflichen (Print-)Journalisten ausgerechnet durch Anonymität wieder herzustellen bzw. Hemmschwellen der Kontaktaufnahme in Foren u.ä. abzusenken versucht wird. Die Möglichkeit: Sich in einem anderen Vertriebskanal auf eine reine Figur reduzieren, mittels von null startender persönlicher Anreicherung quasi neu erfinden zu können.

²⁷ Zum Beispiel und ausgerechnet vom Vorstandsvorsitzenden der Springer AG, Mathias Döpfner; vgl. etwa DER SPIEGEL 10/2009 (bzw. online unter <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-64385843.html>) oder auf dem Monaco Media Forum 2009 im Gespräch mit der erfolgreichen Blog-Betreiberin Ariana Huffington (siehe: <http://www.youtube.com/watch?v=ar6pCxtUBk>). Die Zielrichtung ist klar: Argumente für Paid Content zu finden.

²⁸ Vgl. dazu exemplarisch Luhmann (1995, 37): »Dank ihres neurophysiologischen Unterbaus ist Wahrnehmung endogen unruhig. Sie ist, wenn Bewusstsein überhaupt tätig ist, ständig dabei. Das ergibt eine einzigartige Kombination von Redundanz und Information.«

der Nachrichtenmedien allerdings je unterschiedlich gewonnen: Wird eine Novelle des Datenschutzgesetzes im Bundestag debattiert, so ist davon auszugehen, dass in der Berichterstattung darüber lediglich auf die auf ein Minimum reduzierten Figureschemata der Oppositions- bzw. Regierungsvertreter zurückgegriffen wird (und nicht etwa das Dekolleté der Regierungschefin). Umgekehrt wiederum zeitigte dieses Dekolleté bei einem politisch-sachlich relativ unbedeutenden Besuch einer deutschen Kanzlerin in der Osloer Oper geradezu absurde mediale Phantasien.²⁹ Vielleicht kann man also zunächst einmal sagen: Figuren als Handlungsträger werden umso mehr auf ihr Grundschema reduziert, je abstrakter der eigentlich zu berichtende Sachverhalt, und umgekehrt.³⁰

Und dieses ›Umgekehrt‹ ist gerade das Problem: Die hier unterstellte publizistische Faustregel, dass bei komplexen Fragestellungen auf ein umso klarer umrissenes, auf seine Grundzüge reduziertes Figureschema zurückgegriffen werden muss, greift natürlich nur so lange, solange komplexe Fragestellungen überhaupt angegangen werden. Zugespitzt formuliert: Mögen die Medien seit jeher stets auch mit dem Mittel der Auslassung operiert haben, so gibt es durchaus Indizien dafür, dass mittlerweile teilweise (und wieder: je nach dem Segment, das bedient wird) bereits der Bereich der Unterlassung erreicht ist.³¹ Geht man etwa mit Crouch davon aus, dass sich die Nachrichten(sprache) im steten Wechselspiel von Angebot und Nachfrage immer mehr von der Lebenswelt derer entfernt, die eigentlich die Nachrichten- bzw. die Sprachträger sind, muss diese Komplexitätsreduktion zwangsläufig mit etwas anderem angereichert werden.³² Vielleicht ja: personalem Überschuss.³³

²⁹ Vgl. dazu nur die Berichterstattung der Bild-Zeitung bzw. von www.bild.de: „Angie Royal!“ (23.07.2008).

³⁰ Mit allen Abweichungen in den verschiedenen, eingangs erwähnten Pressegehaltungen.

³¹ Kritische Anmerkungen dazu, mal mehr, mal weniger normativ, lassen sich zuhauf finden. An dieser Stelle sei nur darauf verwiesen, dass alleine der Abbau von Ressourcen, der seit der ersten großen Zeitungskrise der Republik (2001) dazu führte, dass in vielen Redaktionen »die Untergrenze erreicht« (Röper 2008) ist, zwangsläufig auch Auswirkungen auf den journalistischen Output haben muss – wie auch immer man geneigt ist, im einzelnen Qualität zu definieren (vgl. ebd.).

³² Wobei Crouch v.a. die Bereiche der Politik und der Wirtschaft als die unsere Lebenswelt dominierenden im Auge hat (vgl. Crouch 2008, 66f). Insofern könnte man auch behaupten, dass nicht etwa die Nachrichtensprache sich von Politik, Wirtschaft, Wissenschaft entfernt, sondern sich der Fokus allmählich mehr hin zum so genannten Menschlichen, mehr in Richtung *Yellow Press* verschoben hat. Und gewiss gibt es Indizien nicht nur für eine inhaltliche, sondern auch eine wie eingangs gezeigt ästhetische Konvergenz zwischen

Es überrascht jedenfalls wenig, dass momentan eines der erfolgreichsten Figurenkonzepte überhaupt das des Prominenten ist: Eine Figur, deren personales Pendant (im Gegensatz zum Star oder Experten) in der Regel so gut wie keine außermedialen Qualitäten mehr aufweisen muss, außer denen, sich (zumeist) freiwillig und sogar mit einigem Nachdruck in die Verwertungsschleife der Medien begeben zu haben und gewillt zu sein, nach deren Regeln zu spielen. Eine Figur auch, die gerade weil sie das eigentliche Ereignis darstellt, zu jenem Effekt führt, mithilfe eines immer größeren personalen Überschusses operieren zu müssen – um den Preis freilich, dass dieser umso schneller aufgebraucht wird.

Denn wird wie gezeigt über diesen Varianz generiert, so sorgt der dem System innewohnende Innovationsdruck in der Regel für eine geringere Halbwertszeit der je konkreten, personalisierten Figur, je stärker ebendiese Personalisierung fortgeschritten – was für die Medien kein Problem, aufmerksamkeitsökonomisch sogar Bedingung ihrer Möglichkeit ist, für einzelne Individuen (und das bleiben sie ja dann doch) aber natürlich weniger angenehm sein kann.³⁴ Oder anders formuliert: »Den heutigen Toren des globalen Fernsehdorfs beschützt niemand« (Eco 2007, 82). Im Gegenteil: Er erhielte ansonsten nicht einmal Zutritt.

So verwundert es jedenfalls wenig, dass kaum mehr eine Rolle spielt, wer Deutschlands Superstar war oder ist, eben *weil* es eine so

seriöser und der Boulevard-Presse. Dessen ungeachtet aber bleibt festzuhalten: Über Politik, Wirtschaft, Wissenschaft wird weiter berichtet – nur eben anders.

³³ Andererseits darf hierbei auch noch ein anderer Faktor unterstellt werden: Indem sich im Zuge einer deutlichen Entideologisierung von Politik bzw. der Umcodierung des Schemas Regierung/Opposition in Regierung/Ersatzregierung (oder gar: Verwaltung/Ersatzverwaltung) politische Akteure figurativ annähern, also austauschbarer werden, muss eine Aufwertung personaler Faktoren der einzelnen Akteure schier zwangsläufig erfolgen – man betrachte nur etwa den medialen Aufstieg Karl-Theodor zu Guttenbergs im Jahre 2009. Oder, das ganze auf die Spitze treibend: das gleichzeitige Phänomen Horst Schlämmer, der Kunstfigur des Komikers Hape Kerkeling, die nur scheinbar paradoxerweise gerade als *Person* funktioniert.

³⁴ Exemplarisch dazu etwa Britney Spears, die zuerst erfolgreich das Figurenkonzept der unschuldigen Pop-Lolita erfüllte, für dieses Konzept nach einigen Wendungen alsbald aber unbrauchbar wurde (vgl. Buhr 2007, 50). Demgegenüber wäre zu diskutieren, inwieweit das Konzept des »virtuellen Stars«, wie es Thomas T. Tabbert entwirft, überhaupt funktionieren könnte: Mag personaler Überschuss in beiden Fällen, also auch beim »realen« Star bzw. Promi, mindestens teilweise »programmiert« sein, so entfällt im Falle der Cyber-Berühmtheit zumindest so etwas wie die Aura der Authentizität (vgl. Tabbert in Selke/Dittler 2009, 94ff).

große Rolle spielt. Hier verwirklicht sich erst eigentlich, was Horkheimer und Adorno schon dem Star zugeschrieben haben:

»Nur dadurch, dass die Individuen gar keine sind, sondern bloße Verkehrsknotenpunkte der Tendenzen des Allgemeinen, ist es möglich, sie bruchlos in die Allgemeinheit zurückzunehmen« (Horkheimer/Adorno 2003 [1969], 164).

Zusammenfassend und als eine Art vorläufige Bilanz lässt sich vielleicht sagen, dass im Spannungsfeld zwischen *Figur* und *Person* die figurativen Grundschemata je im Dienste der Orientierung, Anschlussfähigkeit und Unterhaltung³⁵ stehen (Redundanz), die personalen Überschüsse wiederum Aufmerksamkeit, Authentizität und – ebenfalls – Unterhaltung³⁶ (Varianz) gewährleisten sollen. Dass das Unterhaltungselement auf beiden Seiten vorkommt, kann nun wiederum kein Zufall sein. Denn mag der Unterhaltungsanteil auch ansteigen, er täte es dann zumindest zwangsläufig, weil im System von Anfang an als Gratifikation mitangelegt: Als eigentlicher Mehrwert einer Kommunikation, der auf Seiten des Rezipienten in der je selbst bestätigten, weil erfolgreich vollzogenen, eigenen Anschlussfähigkeit liegt; wenn man so will der persönlichen (Re-)Aktualisierung von und Teilhabe an Welt – und jedenfalls nicht in einer wie auch immer gearteten Erkenntnis dessen, was sie denn etwa im Innersten zusammenhält. Der Zeitungsleser ist so besehen natürlich auch erstmal nur eine Figur.³⁷ Allerdings eine, auf die aufgebaut werden kann, ebenso, wie er selbst es tut, weil er ansonsten wahrscheinlich gar keiner wäre.

³⁵ Als der befriedigende Akt des Wiedererkennens.

³⁶ Als der befriedigende Akt des Überraschtseins.

³⁷ Allerdings eine im bewussten Gegensatz zur bloß empirischen Aggregation seiner vermeintlichen Eigenschaften, Vorlieben etc., wie sie etwa mittels Reader Scans, Umfragen u.ä. erstellt wird.

Literatur

- BILD.de (2008): <http://www.bild.de/BILD/news/politik/2008/04/14/angelamerkel/kanzlerinnendekolltee.html> (11.10.2008).
- Buhr, Elke (2007): „Ein Teil von ihr“. In: DIE ZEIT. Nr. 44, 25. Oktober 2007, S. 50.
- Burger, Harald (2005): Mediensprache. Berlin.
- Crouch, Colin (2008): Postdemokratie. Frankfurt a.M.
- Eco, Umberto (2007): Im Krebsgang voran. Heiße Kriege und medialer Populismus. München.
- Habermas, Jürgen (2008): „Keine Demokratie kann sich das leisten“. In: Oberauer, Johann (Hg.): Jahrbuch für Journalisten. Salzburg, S. 123-127.
- Horkheimer, Max; Adorno, Theodor (2003) [1969]: Dialektik der Aufklärung. Frankfurt a.M.
- La Roche, Walther von (2006): Einführung in den praktischen Journalismus. Berlin.
- Luhmann, Niklas (1995): Die Kunst der Gesellschaft. Frankfurt a.M.
- Luhmann, Niklas (1996): Die Realität der Massenmedien. Opladen.
- Rosa, Hartmut (2005): Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstruktur in der Moderne. Frankfurt a.M.
- Röper, Horst (2008): „Zwischen Lohndumping und Online-Zwang. Die Zukunft des Zeitungsjournalismus“. <http://www.dradio.de/dlf/sendungen/hintergrund-politik/876007/> (14.11.2008).
- Schiewe, Jürgen (2004): Öffentlichkeit. Entstehung und Wandel in Deutschland. Paderborn.
- spiegel-online.de (2009): „Airbus-Unglück: auf Twitter: Da ist ein Flugzeug im Hudson River. Verrückt“. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,601-588,00.html> (16.01.2009).
- spiegel-online.de (2009): „Mich stört die Weinerlichkeit“. www.spiegel.de/spiegel/print/d-64385843.html (02.03.2009).
- Stöber, Rudolf (2005): Deutsche Pressegeschichte. Konstanz.
- Tabbert, Thomas T. (2009): „Entwicklungspotenziale virtueller Stars in einer Erlebnisgesellschaft“. In: Selke, Stefan/Dittler, Ullrich: Postmediale Wirklichkeiten. Wie Zukunftsmedien die Gesellschaft verändern. Hannover, S. 93-113.
- Weber, Johannes (1997): „Deutsche Presse im Zeitalter des Barock. Zur Vorgeschichte des öffentlichen politischen Rasonnements“. In: Jäger, Hans-Wolf (Hg.): „Öffentlichkeit“ im 18. Jahrhundert. Das 18. Jahrhundert. Supplementa, Bd. 4, S. 137-149.
- Wilke, Jürgen (2008): „Inhalt und Form der Zeitungen im Wandel“. In: Welke, Martin; ders. (Hg.): 400 Jahre Zeitung. Die Entwicklung der Tagespresse im internationalen Kontext. Bremen, S. 355-378.
- youtube (2009): MMF 2009 Plenary Session: CONVERSATION „Making News“. <http://www.youtube.com/watch?v=ar6pCxwtUBk> (12.11.2009).

IV. Bild

Norbert M. Schmitz

Die soziale Attraktivität des medialen Wandels der Figur zwischen Kunst- und Filmgeschichte

Im Folgenden soll die Entwicklung der menschlichen Figur in der neuzeitlichen Bildkultur im Kontext der Entwicklung illusionistischer und individualisierender Darstellungspraxen im Kontext des Medienwandels bzw. der Transformation der Figur in neue mediale Kontexte, insbesondere am Beispiel der Entstehung der Zentralperspektive in der Renaissancemalerei und des Classical Style im Kino untersucht werden. Die Medienformen sind dabei nicht allein neutrales Gefäß der Figurendarstellung, sondern beide finden in der sozialen Figuration des Zivilisationsprozesses ihr gemeinsames Drittes. Das Paradox der Prominenz der menschlichen Figur und ihrer Unterordnung im nivellierenden homogenen Systemraum des zentralperspektivischen Bildes korrespondiert mit der Entwicklung des neuzeitlichen Individuums als Ergebnis sozialer Verdichtung im Sinne der Figurationssoziologie (Abschnitt 1). Entsprechend verweist das Verschwinden des klassischen Menschenbildes in der modernen Malerei namentlich der abstrakten Avantgarde nicht auf ein Ende des Subjekts, sondern zeigt wie die zentrale gesellschaftliche Funktion der symbolischen Darstellung des sich wandelnden Subjekts allein noch durch die Komplexität der industriellen Medien erfüllt werden kann (Abschnitt 2). Die aktuelle Gleichzeitigkeit und formale Vielfalt unterschiedlichster Modi der Figurendarstellung in der Gegenwart entsprechen einer zunehmend selbstverständlichen differenzierten Praxis multipler Subjekte (Abschnitt 3).

Figurendarstellung in der neuzeitlichen Zivilisation

In vormodernen Künstlernachlässen finden sich häufig nur zwei Bücher, die offensichtlich für einen guten Teil der in der Malerei verwendeten Stoffe ausreichen: die Bibel und die Metamorphosen Ovids, die denn auch gerne als ›Malerbibel‹ bezeichnet wurden.



Abb. 1: Marcantonio Franceschini: Die Verwandlung des toten Adonis, 1692-1700.

Die klassische Schrift des epikureisch gesonnenen Dichters aus der Regierungszeit des Kaisers Augustus schildert bekanntlich einen ununterbrochenen Formenwandel, in der Regel Strafe oder Lohn der Götter für das Treiben der Sterblichen und oft genug Ausgleich für die menschlichen Opfer himmlischer Allmacht. Der Dichter war wegen seines libertinären Lebenswandels durch die um Erneuerung alt-römischer Tugend bemühte kaiserliche Propaganda ins Tomesche Exil verbannt worden und buhlte um Rehabilitation und Heimkehr in die Hauptstadt. Das Opus ist also mehr als eine oft freizügige und effektvolle zeitgemäße Deutung der überlieferten antiken Mythologie. Vielmehr geht es um die Permanenz des Wandels im Geiste pythagoräischer Esoterik, d.h. sie ist Gleichnis einer dynamischen Kosmologie und Philosophie des Wandels. Das fast unübersehbare Figurenkabinett, die erschreckenden, anheimelnden, anziehenden oder abstoßenden Einzelschicksale sind sinnhafter Ausdruck eines Prinzips: Alles ist ständiger Veränderung unterworfen.

Ovid schrieb seine erotisierende Poesie in der beginnenden römischen Kaiserzeit, Jahrhunderte nach dem Wirken Hesiods oder Homers, und problematisierte die Zuverlässigkeit solcher Überlieferungen. Doch trotz allen Zweifels bleibt für den Lyriker der permanente Wandel der Figur, der Verlust an Sicherheit und Stabilität Essenz seiner Auffassung vom Menschen und so ist ihm jede Figurendarstellung und damit die Subjektkonstitution der neuzeitlichen Gesellschaft, wie sie in der römischen Zivilisation ein erstes Vorspiel hatte, eine Metamorphose.

Keine zweite Dichtung hatte neben der Bibel jedenfalls so sehr das Figurenrepertoire der neuzeitlichen Kunst geprägt wie die Ovids. Insofern kann seine Ästhetik des Wandels in Permanenz auch Leitmotiv für eine Erörterung der Genese der Figur in der neuzeitlichen Kunst und ihrer medialen Repräsentation sein. *Gegenstand des Folgenden ist eine eher medien- und kulturwissenschaftliche Perspektive auf einen ansonsten in der Kunstgeschichte breit und lang anhaltend diskutierten Prozess: die Ausbildung einer menschlichen Figur in Abhängigkeit von ihren medial determinierten Darstellungsformen einerseits und ihrer Funktion hinsichtlich der Explikation wie Konstruktion eben jenes neuzeitlichen und zuletzt modernen Subjekts, das sie ja gerade darzustellen trachtet. Dabei ist eine doppelte Ontologie von Figur und Medium zu vermeiden.*

Nicht nur die Gegenstände, auch deren Begriffe sind bekanntlich selten klar zu definieren und entwickeln sich in wechselseitigem Bezug. Dies gilt auch für den der Figur. So bleibt der viel benutzte Begriff in der kunstwissenschaftlichen Diskussion eher vielschichtig. Die Bedeutung reicht dabei vom nahe liegenden Gebrauch als Bezeichnung der Darstellung menschlicher Gestalten über die allgemeinere Bezeichnung formaler Figuren innerhalb eines Gestaltungsfeldes bis hin zur Kennzeichnung formal-abstrakter Figuren zwischen antiker Geometrie und einer allgemeinen Formenlehre im Geiste der abstrakten Kunst.¹ Dieses Spannungsfeld kann aber selbst wieder als Indikator allgemeiner Prozesse im Sinne einer dynamischen Morphologie bildnerischer Form verstanden werden.²

Auch im *Reallexikon zur deutschen Kunstgeschichte* findet sich kein eigener Eintrag, einzig einer zur Geschichte der Figurine (Wirth

¹ Die rhetorische Figur einschließlich eines weniger gebräuchlichen Sinnes einer festen Form innerhalb der Bildrhetorik sei hier nur erwähnt. Eine etablierte Wissenschaft der Bildrhetorik steht ohnehin weiter aus (Warncke 1987, 131ff und Heinen 1996, insb. 20ff).

² Vgl. die Ausführungen von Rainer Leschke in diesem Band.

1987, 943).³ In der Konsequenz kann und soll ein eigentlicher Definitionsversuch der Figur aus kunsthistorischer Perspektive hier nicht geleistet werden, vielmehr geht es im Sinne dieses Bandes zu Fragen einer Medienmorphologie ausschließlich um die Rolle der Personendarstellung in der neuzeitlichen Kunst im Kontext medialen Wandels. Die Frage dieser ikonologischen Untersuchung ist also, wie sich die Figur durch den Medienwandel verändert, bzw. wie letzterer selber Folge neuer Anforderungen an die Repräsentationsmöglichkeiten der menschlichen Figur ist. Der Autor geht davon aus, dass keine der beiden Größen, Figur und ihre mediale Repräsentation, unabhängig von einem übergreifenden Wandel zivilisatorischer Entwicklungen zu verstehen ist, also keine den Schauplatz der neuzeitlichen Zivilisation gewissermaßen als *deus ex machina* betritt. Und so wird im Folgenden wenigstens so viel vom Wandel der medialen Repräsentation wie von der Figur selbst die Rede sein.

Es geht also um die mehr der weniger illusionistische Darstellung der Figur in zweidimensionalen Bildmedien in dem Sinne, wie sie in der Sprachpraxis der Kunstwissenschaften als Differenz von figurativer und nonfigurativer Darstellung üblich ist. Das heißt, andere sich durchaus hiermit überschneidende Figurbegriffe, wie z.B. eine abstrakte Dreiecksfigur oder eine *figura serpentinata*, sind hier nicht gemeint. Wenn ich mich zudem nur auf die menschliche Figur beziehe, ist dies sicherlich eine Einschränkung gegenüber anderen Inhalten gegenständlicher Kunst, wenngleich der weitere Gang der Argumentation zeigen wird, dass eben die Menschendarstellung nicht einfach Gegenstand, sondern zentraler Fokus neuzeitlicher Bildgeschichte ist.

Wenngleich etwa bei den Überlegungen zur Architektur methodisch einige Ausdifferenzierungen vorzunehmen wären, impliziert der folgende Ansatz allerdings die prinzipielle Verwandtschaft von Entwicklungen, etwa zwischen in der Architektur eingebundener Kathedralplastik einerseits und autonomer Freiplastik der Frührenaissance und der Entwicklung von Figuren auf byzantinischen Mosaiken und

³ Bezeichnend ist allerdings, dass in verwandten Artikeln wie etwa zur Figurentafel von Friedrich Kobler und Karl-August Wirth oder zur Figurine von Jost Hermand der Begriff ›Figur‹ ähnlich wie in diesem Aufsatz gebraucht wird. Einzig der Artikel zum Figurengebiet von Hellmut Rosenfeld impliziert dem spezifischen Gegenstand geschuldet eine weitere Auffassung des Begriffs, die z.B. auch die ›abstrakte Figur‹ einschließt.

der italienischen Malerei des Quattro- und Cinquecento andererseits. Allein fehlt hier der Platz dem weiter nachzugehen.⁴

Nun findet der Begriff Figur auch jenseits der Darstellung von Menschen und Tieren etwa in der Beschreibung abstrakter Figuren bzw. Figurationen Verwendung, und ebenso ist er bei der Diskussion des Figur-Grundverhältnisses in der Wahrnehmungspsychologie selbstverständlicher Bestandteil kunst- und medienwissenschaftlicher Diskurse.⁵ Wenngleich diese vielfältigen Fäden hier nicht weiter aufgenommen werden, ließen auch diese sich leichthin an das Thema der menschlichen Figurendarstellung rückbinden. Inwiefern zeichnen sich beispielsweise auch abstrakte Figuren der modernen Kunst, bei aller theoretischen Rückbindung an die Ideenlehre Platons oder die Mathematik, doch auch durch die fast notwendig vermenschlichende Lektüre seitens der Rezipienten aus? El Lissitzky hat dies in seinem berühmten Kinderbuch von der Geschichte zweier Quadrate vielleicht unfreiwillig zur Anschauung gebracht (vgl. Lissitzky 1922, 134ff).

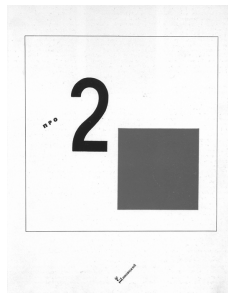


Abb. 2: El Lissitzky: Suprematistische Erzählung von zwei Quadraten in 6 Konstruktionen.

Ähnliches gilt für die Anthropologie der Gestaltwahrnehmung, die beim sozialen Lebewesen *Homo sapiens* bis in die Besonderheiten der neuronalen Dispositionen immer schon vorrangig auf die Wahrnehmung des Gegenübers, der menschlichen Figur geeicht zu sein scheint. Doch auch dies würde den Rahmen dieses Beitrages sprengen.⁶

⁴ Wohl immer noch lesenswert hierzu: *Über Idealismus und Realismus in der gotischen Skulptur und Malerei* von Max Dvorák (1924).

⁵ Zu Implikationen eines kunsttheoretischen Modernismus siehe *Gestaltpsychologie und künstlerische Form* von Rudolf Arnheim (1992).

⁶ Populär hierzu Das Gesicht von Daniel McNeill (2001).

Die zentrale Frage dieses Aufsatzes ist, ob ein Wandel der Darstellungsformen der menschlichen Natur, wie er in der Entwicklung der neuzeitlichen Zivilisation vor allem an zwei historischen Punkten epochal verortet werden kann, nämlich der Entwicklung der Zentralperspektive in der frühen Renaissance und dem Aufgeben derselben in der Kunst des 19. und vor allem 20. Jahrhunderts, einen Einfluss auf die Form des medialen Wandels selbst hat, oder ob sich dessen Ausrichtung, also die symbolische Form der Zentralperspektive im Sinne Panofskys, unabhängig von den Darstellungspraxen der menschlichen Figur entwickelt. Konkret: Sind etwa die Figuren in Giotto's Fresken wie alle anderen Weltobjekte in seinen Bildern nur beliebiger Inhalt eines übergeordneten Gestaltungssystems oder ist dessen Entwicklung Produkt einer neuen Figurendarstellung? Muss man also die Genese der menschlichen Figur gegenüber den Techniken ihrer medialen Abbildung autonom verstehen und ist umgekehrt medialer Wandel prinzipiell vom Schicksal dieses Darstellungsinhaltes unabhängig?⁷ Und wie verhält sich alles dies zu einer ›Repräsentationskrise der Moderne‹, in der ohnehin jede Repräsentation, also erst recht die vornehmste der menschlichen Figur, problematisch geworden ist (vgl. Böhm 1985, 113ff)?

Dem Kunsthistoriker der Moderne sind solche Fragen jedenfalls vertraut, verstehen sich doch viele Künstler der frühen Abstraktion in unterschiedlichster Ausprägung als Schöpfer autonomer Bildwelten, in denen die Eigenständigkeit des Mediums der Malerei gegenüber dem Menschen, sei es als Darstellungsinhalt, sei es im Rahmen seines natürlichen Wahrnehmungsapparates, behauptet wird.⁸ Ebenso kennt aber schon die klassische Avantgarde ein Unbehagen am Verschwinden des Menschen aus der Kunst, so wenn Oskar Schlemmer am Bauhaus das gerade erst abgeschaffte Aktzeichnen wieder einführt und um einen Kurs zum Thema ›Der Mensch‹ ergänzt (vgl. Schmitz 1999). Doch zum Verständnis dieser Provokation bedarf es eines weiten Bogens bis zurück zur Entstehung des neuzeitlichen Figurenbildes im ausgehenden Mittelalter.

⁷ Die hier implizite Epochalisierung darf natürlich nicht ontologisierend missverstanden werden, sie unterstellt aber eine Spezifik und Kontinuität neuzeitlicher Kunst, wie sie an anderer Stelle die Genese der Geschichte der Bild- und Kunsttheorie Hans Beltings (1990) begründet.

⁸ Auf die notwendig »anthropomorphe« Lektüre jedes Bildes weist schon Bazon Brock (1990, 312) hin.

Das Paradox der neuzeitlichen Figurendarstellung

Was kennzeichnet nun grundlegend die neue Positionierung der Figur zu Beginn der Renaissance? Auf der Oberfläche wird sie nach Wert und Form gegenüber allen anderen Gegenständen nivelliert, das heißt, auch der ehemals vornehmste Gegenstand, einschließlich der Schilderung Gottes und der Heiligen, wird den gleichen Darstellungsmodi untergeordnet wie alles sonstige auch. Das Gesetz perspektivischer Verkürzung gilt in Mantegnas *Der heilige Jacob auf dem Weg zur Richtstätte* aus der Mitte des 15. Jahrhunderts gleichermaßen für eine banale Zinne auf einem Turm wie für das Antlitz des Herren (Abb. 3).



Abb. 3: Andrea Mantegna: Der heilige Jacob auf dem Weg zur Richtstätte, um 1455.

Das menschliche Maß, vermeintlich doch der Richtwert des Renaissance-Humanismus, zieht sich ganz in die Subjektivität des Betrachters bzw. des Künstlers, d.h. seinen Augenpunkt, zurück, der gegenüber den Bedeutungen des Inhaltes, gar seinen Versuchungen gleich einem mechanischen Apparat indifferent zu werden scheint, so wie eben Dürers Blick im berühmten Holzschnitt aus dem Traktat über die Malerei, wenn er ›schamlos‹ und gleichgültig direkt auf das Geschlecht des liegenden Weibes schaut.

Vergegenwärtigen wir uns noch einmal die mittelalterliche Darstellungspraxis. Hier wurde die selbst flächig aufgefasste Figur in

einen symbolisch determinierten Raum eingebunden. Bekanntes Beispiel ist der byzantinische Goldgrund, dessen räumliche Determinanten allein vom religiösen Kontext abhingen. Es konnten allerdings auch sehr pragmatische Funktionen adäquat repräsentiert werden, ohne dass eine mathematisch-rationale Systematisierung der Darstellungsfläche nötig war, wie wir von den neuerlich in der Forschung viel beachteten mittelalterlichen Landkarten wissen, die keinesfalls die phänomenalen Proportionen der geographischen Realität abbildeten und dennoch beste Orientierung boten. Sie stellten mit ihrem System eingezeichneter Entfernungsangaben in Tagesreisen etc. eine relativ verlässliche Quelle für den Benutzer, sei er Handelsreisender oder Pilger, dar. Wenn zudem die heilige Stadt Jerusalem in der Mitte der Karte als symbolisches und reales Zentrum platziert wurde, kamen religiöse und funktionale Bestimmung zusammen. Aber gerade diese pragmatische Dimension ist entscheidend für das Verhältnis von historischer Bildlichkeit und ihrer Funktion für die Stellung der ›Figur als symbolischer Verhandlung‹ der Positionierung des Individuums in einer sozialen Figuration. Sybille Krämer bemerkt:

»Im Gebrauch von Karten zeigt das Bildliche seine operative Dimension. Visualisierung macht nicht nur überschaubar [...], sondern auch handhabbar und beherrschbar. Diese operative Funktion vereint Kartografie, Diagrammatik und Schriftbildlichkeit« (Krämer 2007, 77).

Es käme allerdings einem ahistorischen Kunstästhetizismus gleich, dies nicht auch für den Wandel der Figurendarstellung zu veranschlagen. Entscheidend ist, wie bei so vielen anderen Phänomenen neuzeitlicher Kultur, nicht eine bestimmte Kulturtechnik, sondern deren Universalisierung innerhalb eines vereinheitlichten sozialen Systems.⁹

Wenngleich es für die Kunsthistorik eine Selbstverständlichkeit ist, sei hier noch einmal festgehalten: Der mittelalterliche Bildraum ist alles andere als eine nur schlicht-dekorative Fläche und darf folgerichtig auch nicht mit der radikal zweidimensional gedachten Fläche konkreter Kunst verwechselt werden. So kann auch die Darstellung der Figuren nicht allein dekorativ verstanden werden, sondern sie unterlag unterschiedlichsten Funktionen von der Bedeutungsperspek-

⁹ Eben das scheint mir eher als seine ›Protestantismusthesen‹ die eigentliche These Webers (vgl. Peukert 1989).

tive als Repräsentation religiöser und politischer Hierarchien bis hin zu narrativ effizienten Formen der Abbildung von Prozessen in der Zeit wie der Heilsgeschichte oder den Heiligenlegenden.¹⁰ Dabei verbanden sich oft mehrere Bedeutungsebenen, die den symbolischen Raum ordneten. Erwähnt sei nur die Doppelcodierung in den Typologien, bei denen die Positionierung der Personage einerseits der Darstellung des heiligen Geschehens diene, andererseits dessen heilsgeschichtliche Bedeutung durch Analogisierung verschiedener Narrationen durch Korrespondenzen in der räumliche Anordnung sichtbar machte.

Zweifellos kam es schon lange vor der Ausbildung der Zentralperspektive zu naturalistischen Darstellungsformen im Detail, allein blieben sie bezogen auf jeden größeren illusionistischen räumlichen Zusammenhang isoliert.¹¹

So war im Großen und Ganzen von Positionierung einer Figur im romanischen Wandfries oder auf einer karolingischen Buchseite bis hin zur Bauplastik der Kathedrale die Figur integrierter Bestandteil eines flächigen bzw. räumlichen Gefüges, dessen Struktur konkreten symbolischen Ordnungen geschuldet war und nicht einer universalen gegenstandsunabhängigen Matrix, wie sie die Zentralperspektive

¹⁰ Dies ist in zweierlei Hinsicht bedeutsam: Zum einen wendet sich die Bemerkung kritisch gegen Versuche, die klassische Stilkritik eines Riegl und Wölfflins als kunstwissenschaftliche Methode des beginnenden Modernismus Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts auf die Medienwissenschaft anzuwenden, zum anderen gegen ein ahistorisches Verständnis von Bildwissenschaft, das anthropologische Universalien der Wahrnehmung zum Beispiel im Verhältnis von räumlicher Illusion und zweidimensionaler Fläche, wie sie fraglos Reflexionspunkte der klassischen Moderne waren, auf unterschiedlichste Epochen überträgt. Die Medien des industriellen und postindustriellen Zeitalters sind durch die Rolle der Fotografie nicht ohne das Raumverständnis der Zentralperspektive zu denken, jede Aufhebung derselben impliziert diese noch in ihrer Negation. Letzten Endes gab schon der Klassiker Hauser (vgl. 1958) erste Anregungen hierzu. Problematisch hingegen sind neuerer Ansätze wie z.B. die Aumonts (1989). Eine deutsche Zusammenfassung seiner Thesen bietet der Autor unter dem Titel: Projektor und Pinsel – Zum Verhältnis von Malerei und Film (1992).

¹¹ Noch deutlicher wird dies in der Plastik, wo der so genannte ›gotische Realismus‹ der Einzelfigur diese durchaus in einem rein architektonisch determinierten symbolischen Raum zurückband. Allein sollte die Plastik in der gesamten europäischen Kunst nur selten ihre Rückbindung an den architektonischen Kontext und seine symbolische bzw. rhetorische Funktion verlieren. Die Autonomie der Freiplastik in der Renaissance trat bald wieder hinter dem Anspruch der barocken Gesamtinszenierung für die kirchliche und weltliche Repräsentation zurück. Nun könnte man auf die zentralperspektivische Anordnung barocker Schauarchitektur verweisen, doch angesichts der vielfältigen Problematik, die die Übertragung von Darstellungspraxen von flächigen auf räumliche Medien birgt, möchte ich mich hier auf die Figurendarstellung in Malerei und Graphik beschränken.

darstellt. Es handelt sich also nie um den konkreten psycho-physischen Renaissanceraum Panofskys und schon gar nicht jenen Illusionsraum, dessen historische Genese Gombrich beschreibt (1978). Und dies entspricht der sozialen Realität des Einzelnen in der mittelalterlichen Gesellschaft, seiner unverrückbaren Position innerhalb eines hierarchisch festen Gefüges einerseits, seinem affektgeleiteten und augenblicksorientierten Handeln in unterschiedlichsten Situationen, ohne Anspruch und Erwartung diese zu integrieren andererseits. Johan Huizinga hat dieses dem modernen Menschen unnachvollziehbare Schwanken zwischen größter Frömmigkeit und eruptiver Brutalität als charakteristisch für den ›Herbst des Mittelalters‹ beschrieben (vgl. Huizinga 1987).

Die umfanglichen kunstgeschichtlichen Prozesse bedürfen hier nur der Andeutung und der Versuch einer kunstwissenschaftlichen Deutung dieses die Fachgeschichte prägenden Phänomens würde den Rahmen dieses Aufsatzes sprengen bzw. die Möglichkeiten des Autors überschreiten und ist für die zentrale These dieser Überlegungen auch nicht wesentlich. Denn wie auch immer diese komplexen Ausbildungen aufgefasst werden, herrscht doch Einigkeit darüber, dass die frühneuzeitliche Kunst gleichermaßen die Entwicklung einer vereinheitlichenden Zentralperspektive kennzeichnet, wie die Entstehung einer im eigentlichen Sinne individuellen Figurendarstellung, und diese ist offensichtlich nicht ohne die Entstehung des frühneuzeitlichen Subjekts zu denken.¹²

Das Paradox besteht also eben darin, dass gerade die Ausbildung einer individualisierten und naturalistischen Figurendarstellung als prominentem Ergebnis frühneuzeitlicher Kunst mit der Nivellierung der Figurendarstellung unter einem vereinheitlichenden und ihr gegenüber gleichgültigen System verbunden ist.

Die gegenläufige Tendenz zur Verallgemeinerung und Individualisierung in der Renaissance zeigt sich schon im Grundproblem des Konfliktes zwischen wissenschaftlicher Objektivierung der Perspektivkonstruktion und der Nobilitierung einer individuellen Künstlerpersönlichkeit. Bernd Busch führt aus:

»Die eigenartige geschichtliche Ambivalenz der perspektivischen Welt-Anschauung gründet in zwei ihr wirksamen,

¹² Dies gilt selbst für deren negative Deutung als Element kultureller Repression, die zur Ausblendung bzw. Unterdrückung alternativer Darstellungssysteme führt, siehe beispielsweise *Der Mythos der Perspektive* von Karl Clausberg (1996).

gegenläufigen Tendenzen: der Nobilitierung der künstlerischen Arbeit einerseits und dem Gedanken der Mimesis, den die Renaissance als ›imitatio naturae‹ wieder aufnahm, andererseits. Die vorübergehende Einheit von Naturnachahmung und Naturüberwindung in der Verbindlichkeit a priori gültiger oder empirisch begründeter Gesetzmäßigkeiten während der Frührenaissance zerfiel unter den zwei Einflüssen: der Perfektionierung des Abbildes, die schließlich im Ikonoklasmus der Fotografie gipfeln sollte, und dem neuen Wahrheitsanspruch der Kunst als menschlicher Schöpfung, der immer weniger als Naturwahrnehmung zu fassen war« (Busch 1989, 88).

Tatsächlich entsteht hier in einem vom konkreten Gegenstand und jeder überlieferten Hierarchie völlig unabhängigen universalen Darstellungssystem eine neue Form figurativer Dominanz. Vergegenwärtigen wir uns, wie Panofsky 1924/25 in seinem berühmten Aufsatz *Die Perspektive als symbolische Form* die historischen Konstellationen der Entstehung der Zentralperspektive (Panofsky 1974, 99ff) beschreibt. Der Kunsthistoriker zeigt im Vergleich mit anderen Perspektivformen der Antike wie des alten Orients und den internen Differenzierungen innerhalb der Perspektivkunst der neuzeitlichen Malerei, dass diese selbst historisch wandelbare symbolische Formen für ganz bestimmte – modern gesagt – soziale und kulturell bestimmte Dispositive darstellen:¹³

»Von der Struktur des psychophysiologischen Raumes abstrahiert die exakt-perspektivische Konstruktion [der Renaissance] grundsätzlich: Es ist nicht nur ihr Ergebnis, sondern geradezu ihre Bestimmung, jene Homogenität und Unendlichkeit, von der das unmittelbare Erlebnis des Raumes nichts weiß, in der Darstellung desselben zu verwirklichen – den psychophysiologischen Raum gleichsam in den mathematischen umzuwandeln. [...] Allein wenn Perspektive kein Wertmoment ist, so ist sie doch ein Stilmoment, ja mehr noch: sie darf, um Ernst Cassirers glücklich geprägten Terminus auch für die Kunstgeschichte

¹³ Der Begriff wird hier allerdings mehr in einem historisch-dynamischen Sinne gebraucht als bei Foucault. Zur Kritik Bourdieus an dem Diskurstheoretiker vgl. *Das literarische Feld* von Joseph Jurt (1995).

nutzbar zu machen, als eine jener ›symbolischen Formen‹ bezeichnet werden, durch die ein geistiger Bedeutungsinhalt an ein konkretes sinnliches Zeichen geknüpft und diesem Zeichen innerlich zugeeignet wird; und es ist in diesem Sinne für die einzelnen Kunstepochen und Kunstgebiete wesensbedeutsam, nicht nur ob sie Perspektive haben, sondern auch welche Perspektive sie haben« (Panofsky 1974, 108).

Was ist nun aber der symbolische Gehalt bzw. die Bedeutung für die Figur, wenn das Darstellungssystem diese ja einem homogenen Bildraum unterordnet (Hoffmann 1966)? Kay Kirchmann beschreibt die Aufhebung qualitativer Differenzen in der Abbildung unterschiedlichster Darstellungsgegenstände drastisch:

»Die Homogenität des Systemraums [ein Begriff Panofskys; NMS] impliziert zugleich die *Nivellierung* aller Wesensunterschiede der durch ihn erfaßten Gegebenheiten. Dies betrifft die derart repräsentierten Körper nicht minder als ihre räumlichen Relationen zueinander, ihr Vor-, Neben- und Hintereinander. Die räumliche Differenz zwischen den Körpern – der antiken Kunst nur als Leere, als Nichts vorstellbar – wird nunmehr einbezogen in denselben Systemraum, unterliegt dem nämlichen, in sich völlig homogenen (Berechnungs-) Maßstab« (Kirchmann 1998, 280f).

Die Figur wird als Bedeutungsträger, kaum dass sie als eigenständige Figur, etwa im *Zinsgroschen* des Masaccio Autonomie erlangt, ganz und gar einer abstrakten Raummatrix untergeordnet, d.h. ein semantisch namentlich mit religiösem Inhalt überdeterminierter Raum wird einer unterdeterminierten und durchrationalisierten Syntax unterworfen.



Abb. 4: Masaccio: Der Zinsgroschen, 1426.

Natürlich soll hier nicht dem positivistischen Modell der Säkularisierung der Renaissancekunst im Geiste des 19. Jahrhunderts das Wort geredet werden. Dieses kann weder die religiösen noch die kompositionellen, gelegentlich auch dekorativen Rückbindungen der Figur auf den konkreten materiellen Raum des Bildes sämtlich erklären. So wird gerade die perfekte Raumillusion Grundlage einer fortgeschrittenen suggestiven ›Vergegenwärtigung eines Übernatürlichen‹, sei es als spätgotisch-göttliches Licht in der altniederländischen Malerei¹⁴ (Abb. 5) oder als theatralische Inszenierung der Himmelfahrt in Renaissance und Barock (Abb. 6).¹⁵

¹⁴ Zur neuplatonischen Lichtmetaphysik im Spätmittelalter vgl. *Abt Sugar von St.-Denis* von Erwin Panofsky (1939).

¹⁵ Für Max Dvorák ist dies gerade ein grundlegender Antrieb für den Naturalismus der Barockkunst (vgl. Dvorák 1928, 82). Neuerdings wird dies als genuine ›Archäologie‹ moderner Simulationstechnologien und -ästhetiken wieder aufgegriffen (vgl. Grau 2003).

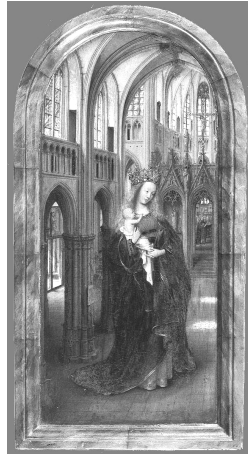


Abb. 5: Jan van Eyck (um 1390-1441): Die Madonna in der Kirche, um 1425.



Abb. 6: Tizian: Assunta – Die Himmelfahrt der Heiligen Jungfrau (1516).

Entscheidend ist allerdings der generelle Unterschied, dass solche illusionistische Sichtbarkeit – z.B. der Einbindung in einen architektonischen oder dekorativen Rahmen wie etwa in den Grotesken auf Renaissancemöbeln – immer innerhalb eines Ordnungssystems stattfindet, innerhalb dessen die zentralperspektivische Anschauung letztlich verbindliches Ordnungssystem bleibt.¹⁶

Ähnliches gilt für solche unsichtbaren ›Fügungen‹ wie z.B. die Dreieckskompositionen der Raffaelischen Madonnen, mit denen die Avantgarde gerne das ›eigentlich Künstlerische‹ identifizierte; das klare formale Gerüst verbleibt innerhalb eines vollständigen Illusionsraumes. Zudem kann innerhalb eines zentralperspektivischen Bildes wiederum jede andere Perspektivform als Artefakt abgebildet werden, z.B. eine chinesische Lacktruhe mit Parallelperspektive erscheint in einem Rokokogemälde ganz in dessen zentralperspektivischer Ordnung aufgehoben. Auch überkommene Formen, also überlieferte ›falsche Perspektiven‹ sind nur Gegenstand innerhalb eines vollkommen dominanten medialen Dispositivs, z.B. eines Stuhls auf dem berühmten Foto von der „letzten suprematistischen Ausstellung“ Malewitschs.

Wenngleich also die Zentralperspektive von höchster Allgemeinheit und vermeintlicher Indifferenz gegenüber ihrem Inhalt ist, bildet sie zugleich die Voraussetzung spezifischer Individualisierung in der Personendarstellung. Vergewärtigen wir uns: Der abstrakte Systemraum als mathematisch berechenbare Größe ist unabhängig von jedem konkreten Ort, so wie die Meridiane unabhängig von der jeweiligen geographischen Position, welche sie bezeichnen, immer gleichförmig erstellt werden.

Man kann dies noch bei einem vordergründig nicht sonderlich ›perspektivbetonten‹ Genre feststellen, dem Portrait. Immerhin sollte Jahrhunderte später ja gerade in diesem Bereich in Gestalt der Portraitfotografie erstmalig das Ende der Vorherrschaft vorindustrieller Bildmedien eingeläutet werden. Von Anfang an war das Individualportrait fast unzertrennbar mit dem zentralperspektivischen Raum verbunden.¹⁷ Auch wo die Büste des oder der Dargestellten vor einem

¹⁶ Diese geschickte Einbindung formaler Kompositionen in eine annehmbare Illusion übersahen formalistische Interpreten klassischer Kunst seit den Tagen der Stilkritik (vgl. Wölfflin 1948).

¹⁷ Man kann dies sehr schön an der klassischen Mogulmalerei studieren, wenn dort der Einzug individualisierter Herrscherportraits im Gefolge der vor allem durch die Jesuiten vermittelten europäischen Einflüsse, fast untrennbar mit dem Aufkommen der Zentralper-

dunklen bzw. nicht weiter ausgeführten, d.h. perspektivisch neutralen Hintergrund erscheint, unterliegt das menschliche Gesicht einer klaren perspektivischen Konstruktion, die auch den nicht weiter differenzierten Hintergrund perspektivisch determiniert.¹⁸ Ein Detail, wie etwa der Geschäftsbrief eines Kaufmanns oder die Hand einer Dame, die ganze vorne verloren in den Bildraum ragt, exemplifizieren nur dieses Phänomen in artifizierter Art und Weise (Abb. 7).

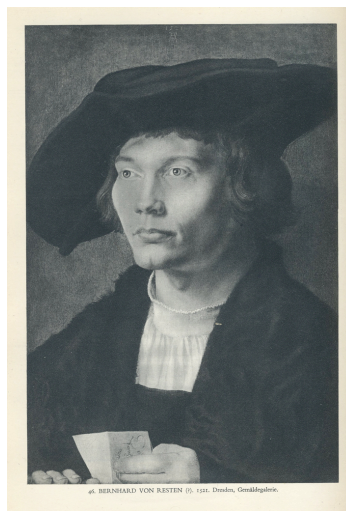


Abb. 7: Albrecht Dürer: Bildnis Bernhard von Resten, 1522.

spektive verbunden ist, die sich dann letztlich aber nicht durchsetzen konnte (vgl. Welch 1978).

¹⁸ Natürlich gab es auch hier vielfache Übergangsformen, etwa eines durchaus dreidimensionalen Kopfes vor einem flächig-symbolischen Hintergrund. Interessant bleibt aus heutiger Sicht allerdings, dass der ganz und gar am zentralperspektivischen Blick geschulte Betrachter unserer Tage geneigt ist, einen byzantinischen Goldgrund als Realität eines ›goldenen Zimmers‹ zu deuten.

Der Manierist Parmigianino sollte dieses Prinzip in einer so spiegel-verzerrten wie korrekten Perspektive in seinem berühmten Selbstportrait auf die Spitze treiben (Abb. 8).



Abb. 8: Parmigianino: Selbstportrait im Konvexspiegel, 1523.

Die Figurendarstellung wird seit der Renaissance jedenfalls individuell, kulminierend in der Entwicklung des individuellen Portraits. Wir sehen eben in den Bildern des Bartholomäus Bryn an Tracht und im Habitus einen Kölner Patrizier, gelegentlich auch die besondere Amtswürde, aber eben immer auch das Individuum (Abb. 9). Weshalb reicht nun aber die pure Repräsentanz der sozialen Funktion nicht aus?



Abb. 9: Bartholomäus Bryn der Ältere: Arnold von Brauweiler (*1468 in Köln, †1552 in Köln) Kaufmann, Ratsherr und Bürgermeister im Köln der frühen Neuzeit.

Die Soziologie der neuzeitliche Figurendarstellung

Bezogen auf die neuzeitliche Figurendarstellung blieb die Entwicklung paradox, d.h., gerade die äußerste Nivellierung ermöglicht die größte Individualität. Diese ist Ergebnis einer spezifischen Sozialität der Neuzeit. Kirchmann bemerkt hierzu wiederum:

»Schon Panofsky weist darauf hin, daß das dafür notwendige Konzept einer allen Erscheinungen gleichwertig überlagerten Drittinanz nicht auf den ästhetischen Raum zu beschränken ist. [...] Der perspektivisch geordnete Bildraum der Renaissance ist die besonders sinnfällige Manifestation des interdependenten Sozialraums der Neuzeit« (Kirchmann 1998, 280f).

Und eben der Sozialraum der neuzeitlichen Figur ist selbst die Figur, die hier zur Darstellung gebracht wird. Nicht zufällig nennt Norbert Elias seinen Ansatz auch Figurationssoziologie. Aus zivilisations-theoretischer Sicht ist Figur nie isoliert zu denken, sondern nur als soziale Konstruktion. So verbreitet die Thesen der Figurationssoziologie heute auch sein mögen, seien sie aus gegebenem Anlass noch einmal kurz charakterisiert und mit einer ikonologischen Perspektive verbunden. Letztere befragt bekanntlich jede Form auch nach ihrem Dokumentsinn, ein Begriff, der hier sehr weit aufgefasst wird, weiter jedenfalls, als es die klassische Formulierung Panofskys nahe legt (ausführlicher: Schmitz 2000, 79ff). Konkret heißt dies also, wir müssen nach dem zunächst vormedialen Wandel im Menschenbild, hier also in der sozialen Zurichtung des Einzelnen bzw. der gesellschaftlichen Form, die ihn als Individuum überhaupt erst ermöglicht, fragen, wenn wir den symbolischen Gehalt auch solch allgemeiner Formen wie eben der Zentralperspektive verstehen wollen. Elias versteht

»unter Figuration [...] das sich wandelnde Muster, das Menschen [...] als Ganzes miteinander bilden, also nicht nur mit ihrem Intellekt, sondern mit ihrer ganzen Person, ihrem ganzen Tun und Lassen in ihrer Beziehung zueinander. [...] Die Interdependenz der Spieler, die Voraussetzung dafür, dass sie eine spezifische Figuration bilden, ist nicht nur ihre Interdependenz als Verbündete, sondern auch [...] Gegner [das ist allerdings nur als Prozess zu ver-

stehen; NMS]. Im Zentrum der wechselnden Figurationen oder, anders ausgedrückt, des Figurationsprozesses steht ein fluktuierendes Spannungsgleichgewicht, das Hin- und Her einer Machtbalance, die sich bald mehr der einen, bald mehr der anderen Seite zuneigt. Fluktuierende Machtbalancen gehören zu den Struktureigentümlichkeiten jedes Figurationsstromes« (Elias 1970, 142f, Hervorhebungen gestrichen).

Dies bedeutet aber auch, dass nicht nur Menschen in dezidiert kollektiv orientierten Gesellschaften, sondern auch die Konstruktion eines autonomen Individuums, mithin das neuzeitliche Subjekt nur als Produkt einer sich wandelnden, bei Elias komplexer werdenden sozialen Formation zu verstehen sind. Elias bezeichnet eben dies als eine Figuration, das ist das

»Geflecht der Angewiesenheiten von Menschen aufeinander [...] als Figuration auf einander ausgerichteter, von einander abhängiger Menschen. [...] Menschen kommen [...] nur als Pluralitäten, nur in Figurationen vor« (Elias 1968, LXVII, Hervorhebungen gestrichen).

Für den Sozialhistoriker ist es geradezu eine strukturlogische Notwendigkeit, dass mit den befriedeten und ökonomisch integrierten größeren Sozialverbänden, wie er sie exemplarisch an der Entstehung des französischen Staatsgebildes entwickelt, durch die zunehmende Verknüpfung immer größerer Personengruppen, z.B. in der Ausbildung der höfischen Gesellschaft, eine immer stärkere Interdependenz aller ihrer Teilnehmer mit spezifischen Konsequenzen für deren soziale Psyche verbunden ist. Es bedarf hier keiner Diskussion, ob Elias die unterschiedlichen Strömungen im »Herbst des Mittelalters«, die eben zur besonderen Sozialität der neuzeitlichen Zivilisation führten, angemessen berücksichtigt. Auch dass sein Modell Entwicklungen wie die Entstehung bürgerlicher Sozialformen in den frühkapitalistischen Städten zu wenig berücksichtigt, ist für diese Überlegungen unerheblich und kann problemlos in sein Modell integriert werden. Entscheidend ist, dass es, getragen von den rein quantitativen Voraussetzungen wie Bevölkerungswachstum, Ausbildung der Höfe und Verstädterung, langfristig zur Ausbildung eines immer komplexer werdenden interdependenten Sozialgeflechtes kommt, welches für

das gerade erst ›geborene‹ Individuum eine paradoxe Herausforderung darstellte: Es war einerseits in seinen äußerlichen Handlungsmöglichkeiten bis hin zu seinen inneren Wertorientierungen, den internalisierten Sitten und Normen gegenüber dem mittelalterlichen Menschen mehr denn je zuvor determiniert. Aus dem äußeren wurde bestenfalls ein innerer Zwang. Andererseits brachte die neue Ordnung eine Vielzahl von neuen Verhaltensoptionen, Freiräumen und Gestaltungsmöglichkeiten, die bis dahin unbekannt gewesen waren. *Die neuzeitliche ›Freiheit‹ war auch eine subtile Fesselung der Individuen. Sie erlaubte ein hohes Maß von Wahlmöglichkeiten und Freiheiten und führte doch zu zunehmenden Verpflichtungen der Selbstorganisation und selbstverantwortlichen Handelns.*

Diese Autonomisierung des Individuums bedingte allerdings eine erneute Belastung jeglicher Option individuellen Verhaltens, da diese immer umfänglicher werdenden, kaum noch zu überschauenden Handlungsketten mitunter schwerwiegende Konsequenzen innerhalb einer zunehmend undurchsichtigen sozialen Figuration generierte. Gegenüber dem überlieferten Fortschrittsmodell der Renaissance, wie es namentlich die positivistische Kunstgeschichte des 19. Jahrhunderts entwarf, zeigt sich die nun entstehende herausragende Form der Menschendarstellung, insbesondere der prominenten Stellung des nunmehr gängig werdenden Individualportraits, als problematisch. *Das neue Figurenbild ist nicht schlicht Spiegel einer Emanzipation des Individuums, denn seiner Prominenz widerspricht seine Nivellierung im zentralperspektivischen System, das heißt, seine Gleichsetzung mit allen anderen möglichen Objekten in der Ordnung des Bildes. Diese Ambivalenz korrespondiert mit der von Elias beschriebenen prekären Position des Renaissancemenschen, der nunmehr einen Widerspruch zwischen seiner inneren Selbstverwirklichung und seinen ›Pflichten‹ vor der Welt empfindet.*

Montaignes Essays erzählen von der Zerrissenheit zwischen dem Wunsch nach privatistischem Rückzug und der Verpflichtung und den Chancen eines äußeren Handelns als ›mit dem Innersten‹ nicht Identisches (vgl. Strobinski 1993). Der in sich gekehrten Selbstbeobachtung des Philosophen steht das energische Tun des Bürgermeisters gegenüber. Dieser Konflikt kann nur bedingt als die unmittelbare Fortführung der Entgegensetzung von diesseitig sündiger und jenseitig heilsorientierter Lebensausrichtung des mittelalterlichen Menschen verstanden werden, denn dieser bedarf für keine der beiden Ausrichtungen einer Profilierung seiner Individualität, weil das

Schicksal seiner Seele im göttlichen Schöpfungsplan ja schon lange vor der Zeit bestimmt war (vgl. Weber 1947). Unbenommen dessen ist die Ausbildung des neuzeitlichen Individuums ohne diese Tradition nicht zu denken.¹⁹ Wichtigste Aufgabe des modernen Individuums wird die Selbstschöpfung seiner Person, um diese zugleich wieder in ein adäquates Verhältnis zu einer Vielzahl von sozialen Anforderungen zu stellen, eine Pflicht, vor der zuletzt kein Gott schützt.

Das Paradox der Entstehung moderner Subjektivität als Ergebnis immer enger werdender sozialer Verflechtung entspricht dem eigenwilligen Verhältnis von Figur und Perspektivsystem, der Nivellierung des Menschen im mathematisch geordneten Systemraum und seiner deutlichen Präsenz als vornehmster Gegenstand der Renaissancekunst.

Die Figur in der Raum-/Zeitperspektive des Classical Style

Dekonstruktion der perspektivischen Figur und die Darstellungspraxen der Gegenwart

Was ist nun am Ende dieser Entwicklung zumindest in den bildenden Künsten zu sehen, d.h. in der Ästhetik der Avantgarde des 19. und 20. Jahrhunderts, wenn in der Hochkunst das Individualportrait wenigstens in seiner naturalistischen Variante wieder aufgelöst wird? Exemplarisch kann man dies an der Genese des kubistischen Portraits sehen, da dieses nicht allein einen Oberflächenillusionismus etwa zugunsten der symbolischen Gestaltung tieferer ›Wesenheiten‹ des Individuums negierte, sondern den Charakter des Individualportraits überhaupt in Frage stellte. Denn zuletzt wurde, wenigstens wenn wir den namhaften Deutungen der Kunst Braques' und Picassos durch Kahnweiler folgen wollen, hier der Anspruch auf individuelle Personendarstellung zugunsten einer Reflexion der Wahrnehmung überhaupt aufgegeben. Dies gilt für die unterschiedlichsten Strömungen

¹⁹ Letztlich bestimmten wohl auch die Verschiebungen zwischen diesen Horizonten den kollektiven Charakter der Menschen an der Wende vom ausgehenden Mittelalter zur frühen Neuzeit, bzw. ermöglichen es dem heutigen Betrachter solche ›Gestimmtheiten‹ nachzuvollziehen (vgl. Huizinga 1987).

dieser Revolution. Insgesamt zersplitterte das Portrait in der modernen Kunst. Von allerlei romantischer und antiromantischer Programmatik begleitet, wurden alle möglichen Fluchtpunkte des Modernismus erreicht: das Wesen hinter der zufälligen Erscheinung, das Bildnis als Anlass der Wahrnehmung oder die Dekonstruktion des Individuums im Geiste des Maschinenzeitalters im Konstruktivismus. Bis heute ist der Pathos der Kunst und Kunstkritik von dieser ›Aufhebung des Subjekts‹ bestimmt.

Dem entspricht eine verbreitete kultur- und kunstwissenschaftliche Interpretation: Nicht selten wurde und wird das Ende der Perspektive mit der veränderten Wahrnehmungspraxis des modernen Menschen im Kontext des Lebens im industrialisierten großstädtischen Raum verstanden. Die Befragung der physiologischen Bedingungen und die Dekonstruktion einer naiven Abbildungstheorie des menschlichen Sinnesapparates durch die Naturwissenschaften spätestens seit dem 19. Jahrhundert scheinen dieser ›Dekonstruktion‹ auch eine empirische Legitimität zu verleihen (vgl. Crary 1992). Auch Benjamins Filmästhetik versteht die Einübung in die Montagetechnik des Films als Adaption dieser neuen Erfahrungswelt durch die Massen (vgl. Benjamin 1963/1977, 32ff). *Folgerichtig entspräche das Verschwinden der zentralperspektivischen Ordnung der modernen Kunst einer veränderten sozialen Figuration, innerhalb derer angesichts der zersplitterten Anforderungen des modernen Lebens einer mindestens poly- wenn nicht aperspektivischen Darstellungspraxis den multifunktionalen und fluktuierenden Rollenensembles der industriellen und postindustriellen Erfahrungswelt entspräche, so wie sie exemplarisch von den künstlerischen Avantgarden spätestens seit dem ausgehenden 19. Jahrhundert entwickelt wurden. Dem Verschwinden des geschlossenen Subjekts in der gesellschaftlichen Praxis wie in deren Selbstreflexion entspräche der faktische Verlust der Prominenz, gelegentlich gar das gänzliche Verschwinden der Figurendarstellung in den Künsten der Gegenwart.*

Dem ist allerdings zu widersprechen, denn aus medienwissenschaftlicher Sicht hat die zentralperspektivische Darstellungsform nichts von ihrer Dominanz verloren, allein ist sie aus den hochkulturellen Praxen des Kunstsystems in die Massenkultur ausgewandert. Die Dominanz einer ja letztlich zentralperspektivisch determinierten Fotografie in der Alltagskultur ist hierfür bezeichnend und wenn mittlerweile biometrische Daten in der Passfotografie verpflichtend

werden, bestätigen sie nur den in der Renaissance entwickelten messbaren Raum als geeigneten Ordnungsprinzip auch in der Gegenwart.

Allerdings wurde die Zentralperspektive vielfach modifiziert und erweitert. Am einflussreichsten und spektakulärsten wohl durch den Film. Zunächst ist im filmischen Bild in seiner konventionellen Form im üblichen Standard des Classical Style vordergründig der einheitliche Bildraum der Renaissance aufgegeben, wie er noch die adynamische Theaterperspektive des frühen Kinos kennzeichnete.²⁰ Schon Eisenstein beschrieb seine rapide Schnitttechnik im Vergleich mit den Eifelturmbildern Delaunays als eine Art kubistisches Konzept (vgl. Eisenstein 1980, 247f). Was auch ein Benjamin – hier wohl vom Eindruck des russischen Montagekinos seiner Zeit überwältigt – übersah, ist allerdings der Umstand, dass es gerade die Leistung der ›découpage classique‹ ist, die Splitter der wilden Abfolge unterschiedlichster Einstellungen, ein festes System räumlich integrierter Blickachsen und Proportionsregeln, auf einer höheren Stufe wieder in einen zentralperspektivischen Raum zu überführen, der dem Betrachter selbstverständlichen Halt und Überblick ermöglicht. Natürlich sind, abgesehen vom einzelnen Filmfoto, angesichts der – so Panofsky – »Dynamisierung des Raums und der Verräumlichung der Zeit« – die Koordinaten des Raumes und der Zeit nicht mehr eindeutig messbar wie innerhalb eines Renaissanceensembles (Panofsky 1999, 25). In der ›bewegten Fotografie‹ der Brüder Lumière können wir ja die Bewegungen der Figuren vor der Kamera mit der mechanischen Exaktheit einer Uhr messen.

Ähnliches gilt für die Aktionen der Protagonisten in einem konventionellen Film innerhalb einer Einstellung. Das Vergehen der Zeit über dem Einstellungs- und namentlich dem Szenenwechsel bleibt aber im Ungefähren und ist oft nur über entsprechende Signifikanten von einer Uhr an der Wand, über erzählerische Hinweise bis hin zum Tages- und Nachtlicht zu bestimmen. Dennoch unterliegt auch hier das Geschehen einem auf illusionistischer Konsequenz angelegten relationalen System, in dem die Objekte und Handlungen in Raum und Zeit einem imaginären Illusionsraum entsprechen, der nicht weniger streng geordnet ist als der perspektivische Bildraum der Renaissance. Am Beispiel: Wie selbstverständlich wird jede Figur im Classical Style je nach Darstellungsfunktion in fotografische Teile ›zer-

²⁰ Zur Formengeschichte des ›Classical Style‹ vgl. *Classical Hollywood Cinema: Narrative Principles and Procedures* von David Bordwell (1986) und: *Das Filmmedium. Zur Begründung einer allgemeinen Filmtheorie* von Walter Dadek (1968).

stückelt« und je nach Bedarf im zeitlichen Kontinuum der Erzählung sichtbar oder unsichtbar gemacht. Jede Perspektive, jede Positionierung innerhalb des dramatischen Ablaufes ist für den Betrachter problemlos wieder in die feste Struktur eines Gesamtverlaufes der Narration rückführbar. Denn tatsächlich bewegt sich der Zuschauer auch durch diese Illusion in einem nach Raum und Zeit klar gegliederten Koordinatensystem, dessen innere Stringenz er so zwanglos mit seiner Alltagserfahrung abgleichen kann, wie einst die Florentiner Bürgerschaft die Perspektiven Brunelleschis mit der realen räumlichen Situation auf den öffentlichen Plätzen ihrer Stadt. Dies entspricht ungefähr dem, was Gilles Deleuze als Bewegungsbild beschreibt.²¹

Ich möchte deshalb beim Classical Style von einer illusionistischen Zeit/Raumperspektive als Erweiterung der klassischen Zentralperspektive in der Zeit sprechen. Offensichtlich sind auch die vordergründig fragmentierten Darstellungsmodi der Figuren in der Zeit/Raumperspektive der ›découpage classique‹ nur Ausdruck einer weiteren Stufe der Integration immer größerer Komplexität in einem geordneten und letztlich berechenbaren Zusammenhang, welcher der ebenfalls komplexer und differenzierter werdenden Lebenspraxis der Individuen entspricht. Die Zeit/Raumperspektive der Renaissance ist der geeignete Ort für die komplexe Figur auch in der dynamischen Kultur des industriellen und postindustriellen Zeitalters.

Die angedeuteten Unschärfen, etwa die leichte Fragmentierung der Personendarstellung auch innerhalb eines konventionellen Films – oder essayistisch gesagt, Lockerungen der Darstellungspraxis – verweisen wiederum auf ein allgemeines zivilisatorisches Phänomen. Wenn Elias von einer immer strengeren Reglementierung und Koordinierung des sozialen Lebens im Zuge des neuzeitlichen Zivilisationsprozesses spricht, kann dieser auf der Oberfläche bei Ausreifung des Systems in ein scheinbares Gegenteil kippen. So kennen wir im Rahmen der Entwicklung der Höflichkeitsformen eine über Jahrhunderte anhaltende Tendenz zu immer feiner und umständlicher werdenden Formen des Umgangs, die dann namentlich seit den 1920er-Jahren des letzten Jahrhunderts einer scheinbaren Lockerung unterliegen. Ähnliches lässt sich bei der Entwicklung der Sexualität beob-

²¹ Allerdings bleibt dies bis heute Standart filmischer Erzählung, während das Zeitbild als Gegensatz hierzu wohl eher eine ästhetische Praxis des Kunstkinos zwischen italienischem Neorealismus und Angelopoulos beschreibt. Tatsächlich handelt es sich unbenommen des Erkenntniswertes der zentralen Unterscheidung hier wohl eher um eine Kunstfilmästhetik, denn um eine Formengeschichte des Kinos (vgl. Deleuze 1989).

achten, die nach dem Höhepunkt viktorianischer und wilhelminischer Prüderie und Verdrängung des Eros unter gewaltigen Kleidermengen im 20. Jahrhundert durch die Entwicklung vom Reformkleid zum Minirock zu einer scheinbaren Befreiung führt.²² Tatsächlich zeigen solche ›Umschläge‹ aber nur an, wie weit die soziale Formierung des Individuums gewissermaßen in das ›Innere jeder Person‹, in den psychosozialen Haushalt jedes Einzelnen gewandert ist, so dass es des ›Stützkorsetts‹ äußerer Formen kaum mehr bedarf.

Ein ähnlicher Umschlag von einer streng reglementierten Ordnung zu einer offeneren, aber nicht minder stringent und zweckrational geordneten Darstellungsform liegt nun hinsichtlich der Wahrnehmungskompetenz des modernen Menschen vor. *Gerade weil mit der Ausbreitung der industriellen Massenmedien, begleitet von einer gesellschaftlichen Universalisierung relativ hoher Bildungs- und Kommunikationsstandards, die Fähigkeit zum geordneten Blick im Sinne eines rational orientierten Rasters gewachsen ist, können die symbolischen Formen auf der Oberfläche offener und vor allem komplexer werden. Zudem können unterschiedlichste Darstellungsformen innerhalb eines geschlossenen Systems rezipiert werden.*

Der linear-zeitliche und komplex-zentralperspektivische Raum des filmischen Bildes erlaubte nunmehr nicht nur die gewachsene Dynamik des modernen Lebens durch die Einbindung einer explizit zeitlichen Dimension zu integrieren, sondern selbst aperspektivische Darstellungsmodi wie etwa ein dekontextuelles Affektbild problemlos einem Wahrnehmungskontinuum unterzuordnen. Natürlich handelt es sich hier um kulturell einzuübende Praxen. 1939 konnte die Zersplitterung der Figur des *Citizen Kane* durch den künstlerisch ambitionierten Orson Welles noch als nahezu unverständlich aufgefasst werden. Für den heutigen Rezipienten ist die lineare Rekonstruktion dieser Biografie aber kein Problem.

Insofern stellt die fragmentierte Darstellung der Figur im Classical Style nicht die Aufhebung des geordneten zentralperspektivischen Figurenbildes dar, sondern zeigt, wie eine höhere Komplexität etwa der Wahrnehmung, aber auch der unterschiedlichen Rollenanforderungen des Individuums in der industriellen und postindustriellen Lebenswelt heute für das Individuum Alltag geworden ist. Die fragmentierte Figurendarstellung in den Massenmedien der Gegenwart

²² Eine ausgezeichnete Modegeschichte, welche die symbolischen Formen der Kleidung jenseits einschlägig naiver Fortschrittsmodelle analysiert, bietet *Anzug und Eros. Eine Geschichte der modernen Kleidung* von Anne Holländer (1994).

ist also nur die Integration komplexerer Anteile des modernen Subjekts in seiner Repräsentation auf einer höheren Ebene.

Für Edgar Allan Poe, der in seiner Erzählung *Der Massenmensch* beschrieb, wie ein Ich-Erzähler einen mysteriösen Fremden im Gewühl der Großstadt verfolgt, wirkte die Erscheinung dieses Uneinholbaren noch bedrohlich. Alles an ihm bleibt Geheimnis und unverständlich.

»Rastlos durchstreift er Tag und Nacht die Stadt, immer auf der Suche nach Menschenmassen, denen er sich rauschartig hingibt. Die Intention seines Handelns, sowie das Geheimnis seiner Person bleiben im Verborgenen.«²³

150 Jahre später nennt der Philosoph Josef Früchtl in seinem Aufsatz zur *Stadt als Denkbild der Post/Moderne* diese spezifische Lebenserfahrung einer Alltag gewordenen Überkomplexität treffend »Gesteigerte Ambivalenz« (Früchtl 1998, 103).

»Während in der Moderne die Überwindung der Entzweiung und der Auflösung des Ichs in der Versöhnung für notwendig gehalten wurde, sehen die Vertreter der Postmoderne in der Unversöhnbarkeit von Konflikten nichts Negatives, sondern erhoffen sich eine Steigerung der Vielfalt von Lebensformen und Optionen« (ebd.).

So ist für die Genese der Wahrnehmungsformen der Moderne also weniger die Irritation der Wahrnehmung im großstädtisch-durchtechnisierten Raum, wie sie die Kunst der klassischen Moderne prägte, ausschlaggebend, sondern deren rasche Adaption an die geänderten Verhältnisse²⁴ bis hin zur Selbstverständlichkeit, mit der

²³ Unveröffentlichter Brief bezüglich der Diplomarbeit von Hendrik Völker an der Muthesius-Kunsthochschule Kiel 2008.

²⁴ Allerdings sind – um das hier mehrfach gebrauchte Beispiel noch einmal fortzuführen – die notwendigen Karten komplexer geworden. Über das reale Straßensystem legen sich die vielfältigen und je nach Situation unterschiedlich heranzuziehenden Systeme der öffentlichen Verkehrsmittel, die Straßenführungssysteme, der imaginären Räume des öffentlichen und privaten Lebens etc., Orientierungsformen die nur im Falle des Nichtfunktionierens überhaupt auffällig werden, wie das Kanalisations- und Telefonsystem und so weiter und so weiter. Das moderne Individuum nutzt diese Systeme gleichermaßen in seiner klassisch zentralperspektivisch-illusionistischen Darstellung etwa aus der Vogelperspektive von Google Earth oder als Abstraktion mit räumlichen Verzerrungen wie dem legendären Londoner Undergroundplan, der einerseits durchaus die Prinzipien der klassischen Karto-

*diese neue Lebenswelt heute von jedermann rezipiert, durchschritten und genutzt wird.*²⁵

Das bisher Gesagte lässt sich als Antwort auf die eingangs gestellte zentrale Frage nach dem Verhältnis von Figurendarstellung und Medienwandel wie folgt zusammenfassen: *Figurendarstellung und medialer Wandel finden im zivilisatorischen Prozess ihre gemeinsame Matrix, ohne dass hier so etwas wie eine Ursprungszuweisung eines Faktors vorgeschlagen werden muss. In einem solchen interdependenten Prozess handelt es sich ohnehin nur um zwei Faktorenkreise innerhalb einer wesentlich komplexeren Figuration. Allerdings entstehen hier Medienaffinitäten, das heißt Medienwandel, Ausdifferenzierung, aber auch gelegentlich Neuentwicklung und Absterben sind Ergebnis der besonderen Affinität bzw. Distanz bestimmter Medien und ihrer technischen Möglichkeiten zu bestimmten historischen Konstellationen.*

Aus medienwissenschaftlicher Perspektive – und nur um diese geht es hier – stellen die Modi der Figurenverwendung gewissermaßen eine Achse zwischen medialem Wandel und neuzeitlicher Subjektivität dar. Welche Relevanz hat nun die historische Genese von Figuren für die weitere und gegenwärtige Praxis der Figurenverwendung in der Bildkommunikation unserer Tage jenseits der Paradigmen des Kunstsystems im engeren Sinne?

grafie fortschreibt, in mancherlei Hinsicht aber Prinzipien vorneuzeitlicher Kartografie wieder aufnimmt. So entsprechen die Abstände zwischen den einzelnen U-Bahnhöfen nicht unbedingt den wirklichen Distanzen bzw. der komplizierten Streckenführung unter der Erde. Der grafischen Übersichtlichkeit halber sind sie nach Bedarf in ein größeres Überblicksschema gepresst. Allerdings gewährleisten sie durch ihre Klarheit die Orientierung für jeden Fahrtverlauf und den sicheren Bahnwechsel zu jedem Ziel. Obgleich jeder Verkehrsteilnehmer hiervon weiß, gewinnt dieser schematisierte Plan gewissermaßen Realität im Bewusstsein seiner Benutzer. Ich möchte hier von einem »funktionalen Illusionismus« sprechen.

²⁵ Letztlich bleibt hier Baudelaires berühmter Text zum »wie moderne« weiterhin wegweisend (Baudelaire 1989).

Medienentwicklung und Kunstsystem: Der Alltag der Figur

Nun ließen sich leicht Einwände gegenüber dem hier entwickelten Gedankengang in der Art entwickeln, dass heute in den unterschiedlichsten Feldern nicht nur der Hochkultur, sondern auch der Medien nichtnarrative, nonlineare oder aperspektivische etc. Darstellungsformen immer häufiger auftauchen. Nicht nur den Videoclip, namentlich Werbung in Film und Printmedien, kennzeichnet häufig ein starker Bruch mit überkommenen Darstellungspraxen einschließlich des Classical Style.²⁶ Entscheidend ist aber, dass diese auf den Fall bezogen funktional gelesen werden können, d.h., ihre Form selbst hat keinen neutral universalen, sondern eine dem gegebenen Anlass geschuldeten Erwartungshorizont auch an die Form (vgl. Varnedoe/Gopnik 1990, 8ff).²⁷

Nun sind solche Phänomene, ähnlich etwa wie der Gebrauch von abstrakten Zeichen im Straßenverkehr oder die abstrahierenden Formen innerhalb des Bildes in der modernen Naturwissenschaft, gerne zur Legitimation der These vom Verschwinden des Menschen aus dem Bilde herangezogen worden (z.B. Gaßner/Kersten 1990, 71f; zur Kritik vgl. auch: Schmitz 1993, 331ff). Die neuen amimetischen Darstellungspraxen entsprächen somit einem veränderten Weltbild, für dessen Komplexität und Abstraktion sie die angemessenen Formen entwickelten. Unbenommen der Frage, ob beispielsweise die moderne Physik oder Neurobiologie überhaupt darstellbar ist, handelt es sich hier m.E. schon bezüglich der ganz gewöhnlichen Alltagspraxis der Gegenwart um einen Fehlschluss, denn diese Position übersieht deren grundlegende Komplexität.

Der visuelle Alltag kennt jedenfalls ein ganzes Ensemble und gelegentlich Panoptikum unterschiedlichster Formen der Figurendarstellung vom klassischen Filmhelden zum Hochzeitsportrait im Familienalbum, von der Mangafigur zum Sportarten-Logo, vom Kitschportrait in Öl bis hin zum Strichmännlein.

Man kann die heute übliche Existenz unterschiedlicher Modi der Figurendarstellung nicht als Ergebnis einer historischen Entwicklung verstehen, in der traditionelle Formen noch ein spätes Nachleben zeitigen, bis sie von moderneren, in der Hochkunst und namentlich

²⁶ Mittlerweile wandert dies selbst schon in die Lehrbücher ein (vgl. Urban 1994).

²⁷ Eine eigenwillige Auflösung dieser Unterscheidung bietet bekanntlich Sonntag (1989).

den Avantgarden entwickelten gewissermaßen gesetzmäßig abgelöst werden. Der Rest wäre dann residualer Kitsch. Gegenüber diesem eindimensionalen Entwicklungsmodell steht die Beobachtung der andauernden Funktionalität unterschiedlichster Modi der Figurendarstellung innerhalb und außerhalb des Kunstsystems. *Bei der visuellen Massenkultur unserer Tage handelt es sich um ein funktional ausdifferenziertes System, das für unterschiedliche Erwartungshorizonte seitens der Rezipienten unterschiedliche Darstellungsformen bereithält, unter denen allerdings dem Classical Style ein hierarchisches Primat zukommt. Deshalb steht heute anstelle eines bestimmten Typus der Figurenrepräsentation ein Ensemble von alternativen Figurendarstellungstypen für unterschiedliche Anlässe, die allerdings nach gesellschaftlicher Wertung hierarchisch geordnet sind. Der relativ ›formkonservativen‹ Repräsentation einer geschlossenen und psychologisch differenzierten, gewissermaßen ganzen Figur kommt in der gesellschaftlichen Aufmerksamkeit immer noch das Primat zu.*

Mag der Zuschauer bei dem Portrait eines Starletts in privaten Sendern wie Viva oder MTV jeden noch so unkonventionellen Regelbruch billigen, so gilt diese offene Erwartungshaltung bei der filmischen Präsentation eines Kanzlerduells im Fernsehen kaum. Die Figur eines ernst zu nehmenden Politikers braucht verbindliche Formen auch der visuellen Darstellung, die wiederum Signum eines kommunikativen Einverständnisses über die Legitimität der gebotenen Information über ihn darstellt. Schlicht: Allein die Regeln des Classical Style erlauben ein Fernsehduell so zu repräsentieren, dass der Zuschauer das Gefühl hat, über das Dargestellte angemessen urteilen zu können.

Wenn konventionell gestaltete Medienformate wie etwa die klassischen Nachrichtensendungen heute nachweislich in Kreisen des jüngeren Publikums auf schwindendes Interesse stoßen, zeugt dies eher von einer allgemeinen Ablehnung bestimmter Verbindlichkeiten gesellschaftlicher Kommunikation bzw. allgemeinen Nachlassens der Bindungskraft gesellschaftlicher Normen über die angemessene staatsbürgerliche Aufmerksamkeit für das Politische, als von mangelnder Akzeptanz des klassischen Medienformates.

Sicherlich gut gemeinte Versuche der Anpassung politischer Information an bestimmte Formen der Jugendkultur zwischen Starkult und Clipästhetik werden hier kaum Abhilfe schaffen. Bestenfalls sind solche oft panischen Anbiederungsversuche zum pragmatischen Scheitern verurteilt, wie der Wahlkämpfer Westerwelle seinerzeit mit

seinen zeitgeistigen Inszenierungen eines ›Spaßwahlkampfes‹ bitter erfahren musste, oder schlimmstenfalls beschleunigen sie die endgültige Verwandlung des Politischen in einen Effekt der Unterhaltungsindustrie.

Eine Figur wie die des Medienstars und früheren japanischen Ministerpräsidenten Koizumi taugt kaum als Gegenbeweis, denn die viel zitierten jugendlichen, namentlich weiblichen Anhänger haben eben keine politische Figur gewählt, sondern einem vermeintlichen Popstar ein politisches Amt zugesprochen.

Doch zurück zum Alltag der Kommunikation: Heute haben wir es also mit einer Vielzahl möglicher formaler Darstellungspraxen zu tun, die auch die Form der Figurenrepräsentation determinieren. So steht der erfolgreiche formale Bruch mit den Regeln des Classical Style in *Pulp Fiction* neben dem Triumph desselben in *Titanic*. Zudem stehen sich in beiden auch ganz unterschiedliche Figurentypen gegenüber. Auffällig ist allerdings, dass auch der Reiz der Helden Tarantinos nur unter der Vorgabe der Dekonstruktion traditioneller und klischeehafter Figuren möglich ist, eine Referenz, die um der lustvollen ›Lektüre‹ des Films willen spielerisch beherrscht werden muss. Mit den Protagonisten eines Filmes wie *Hiroshima mon amour* von Alain Resnais können sie allerdings kaum verglichen werden.

Gerade die Selbstverständlichkeit, mit der der Rezipient den Bruch unterschiedlicher Gestaltungspraxen zu integrieren beherrscht, zeigt die andauernde Dominanz zeitlich-linearer und räumlich zentralperspektivischer Formen. So wie es dem Renaissancekünstler möglich war, z.B. eine parallelperspektivische Darstellung zentralperspektivisch korrekt wiederzugeben, so wie jede Fotografie einer Chinoiserie diese ›doppelte Perspektivordnung‹ gewissermaßen automatisch generiert, so können auch in den industriellen Massenmedien unterschiedlichste Darstellungspraxen wie selbstverständlich in einen kontinuierlichen Rahmen eingebunden werden. Die Clipästhetik avant la lettre der legendären Duschszene in Hitchcocks *Psycho* negiert die *découpage classique* des Films keinesfalls, sondern bestätigt diese in ihrer funktional legitimierten Differenz, denn sie pointiert ja nur den emotionsgeladenen Höhepunkt in der Kontinuität der Geschichte, ein Affektbild in der Zeit.

Das Primat des Classical Style im Sinne einer Glaubwürdigkeitserwartung des Publikums lässt sich am oben genannten Beispiel leicht demonstrieren. Während die Protagonisten in *Titanic* alle Erwartun-

gen konventioneller Dramaturgie in Inhalt und Form erfüllen, scheinen sich die Figuren in *Pulp Fiction* aufzulösen. Wenn das begeisterte Publikum allerdings die Stars beider Filme backstage feiern will, sei es bei Berichten von der Produktion oder der glamourösen Verleihung der Preise auf den Festivals, erwartet es doch wieder den Classical Style, der heute vielleicht mehr noch als die Fotografie Indikator für die Realitäts- bzw. Authentizitätserwartung des Publikums ist. In dieser differenzierten Fähigkeit der Wahrnehmung, die durchaus klassische Glaubwürdigkeitsregeln und Authentifizierungsstrategien zu würdigen weiß, diese aber rein funktional bei bestimmten Anlässen erwartet und je nach Bedarf ganz andere Formen für unterschiedliche Situationen ebenso goutiert, zeigt sich tatsächlich ein signifikanter Wandel, der die Dekonstruktionen der klassischen Moderne nun zum Teil der Alltagswahrnehmung werden lässt.

Das Publikum ist also auch in der Massenkultur selbstreflexiv geworden. Die reflexiv durchschauten Formen der Medienangebote können aber zugleich wieder »unmittelbar« und »naiv« rezipiert werden, eben als legitime Formen in einer differenzierten Umwelt. In diesem Sinne gibt es keine einheitliche Regel der Figurendarstellung in den visuellen Massenmedien, sondern eine Vielzahl von Formen, die einzig durch ihre differente Verwendung aufeinander bezogen werden können.

Das hat nun alles wenig mit einer ontologischen Frage nach der Möglichkeit authentischer Realitäts- oder Figurendarstellung zu tun, wie sie seit der frühen Moderne das große Thema der bildenden Kunst geworden ist, die eben deren prinzipielle Unmöglichkeit bzw. Manipulierbarkeit schon längst nachgewiesen hat, sondern mit einer gesellschaftlichen Konvention, d.h. einer sozialen Übereinkunft über legitime und nicht-legitime Formen der Darstellung auf einer fortgeschrittenen Stufe zivilisatorischer Zurichtung der Wahrnehmung.

Die Repräsentationsformen der Moderne kennzeichnet ja gerade die Fähigkeit, unterschiedliche und funktional ausdifferenzierte Formen aufeinander beziehbar zu machen, anstatt sie wechselseitig auszuschließen.²⁸ So bemerkenswert die Integrationsfähigkeit der Vielfalt unterschiedlichster Reize und Anforderungen in der modernen Lebenswelt durch das moderne Individuum ist, so bemerkenswert ist

²⁸ Die gefälligen Bilderstadtpläne wie sie an jedem Touristenort verkauft werden, können hier als amüsantes Beispiel dafür gelten, wie unterschiedliche Darstellungssysteme miteinander verbunden werden.

seine Fähigkeit, unterschiedlichste Darstellungsmodi zu integrieren und aufeinander zu beziehen.

Im Mittelpunkt dieses komplexen Koordinatensystems steht allerdings nach wie vor das Subjekt in seiner Repräsentation als Figur. Das moderne Individuum erkennt sich in solch unterschiedlichen Repräsentationsformen wie als Konsument in den rhetorischen Figuren der Werbung, als Mitglied eines sozialen Verbandes in seinem Fotoalbum, als Subjekt emotionaler Ansprüche in den Affekten des Hollywoodfilmes oder als rechtliches Subjekt beim Einwohnermeldeamt in seinem Passbild wieder, ohne eine dieser Identitäten als Widerspruch zu den Anderen zu empfinden. Und ebenso kann es die unterschiedlichen Darstellungsmodi seiner oder die anderer Subjekte selbstverständlich diesen unterschiedlichen Hinsichten bzw. Anforderungen zuordnen.

Die Figurendarstellung musste im Fortschreiten zivilisatorischer Prozesse also komplexer werden. Doch ein grundsätzlicher qualitativer Bruch mit der Dynamik der neuzeitlichen Zivilisation lässt sich nicht feststellen. Die funktionale Ausdifferenzierung betrifft so gleichermaßen die Gesellschaft selbst wie die Formen ihrer Repräsentation. Diese zu integrieren ist weiterhin Aufgabe des Subjektes und als solches bedarf es seiner figurativen Repräsentation als Ort einer symbolischen Verhandlung dieser Aufgabe.²⁹

Nun ist es natürlich nicht so, dass die menschliche Figur in der Hochkunst der Gegenwart keine Rolle mehr spielte. Erinnert sei nur an die hohe Wertschätzung, die mittlerweile solche Maler des Menschen im 20. Jahrhundert wie Edward Hopper (Abb. 10), Lucian Freud oder Francis Bacon (Abb. 11, 12) erfahren. Ähnliches gilt zweifelsfrei auch für die romantischen Gegenentwürfe wie die Präsentationen des realen Körpers in der Performance (Abb. 13) oder die Wiederentdeckung des Körpers par technischer Reproduktion bei Bruce Naumann (Abb. 14). Die regelmäßige Konjunktur einer wiedererstehenden figurativen Malerei ist selbst geradezu Regel der Kunst- und Kunstmarktentwicklung geworden. Und dennoch kann man fragen, ob die symbolische Orientierung der Individuen heute noch in einem vergleichbaren Maße mit ihrer Darstellung in der bildenden Kunst zusammenhängt wie etwa in der Renaissance und dem Barock. Dass hierbei die Hochkunst kaum noch eine Rolle spielt, hat

²⁹ Insofern müsste Willets schöne Alliteration zu Sedlmayrs Modernitätskritik von einer Explosion der Mitte um eine zivilisationstheoretische Behauptung ergänzt werden: Reintegration der Mitte (vgl. Willett 1981).

wohl eher einen medialen Grund. Es hängt wohl vor allem damit zusammen, dass klassische Medien wie die Malerei heute kaum noch imstande sind, den vielfältigen Aufgaben der visuellen Kommunikation in modernen Funktionsgesellschaften zu entsprechen. *Als ›ästhetisches Leitmodell‹ ist das klassische Figurenportrait, wie wir es seit dem ausgehenden Spätmittelalter kennen, zweifellos durch die Experimente der Avantgarde dekonstruiert worden. Zugleich zeigt es, allerdings transformiert in die Erzählformen der modernen Medien, seine andauernde gesellschaftliche Funktionalität.*



Abb. 10: Edward Hopper: Room in New York (1932).



Abb. 11: Lucian Freud: Doppelportrait mit Hund Eli (1995).



Abb. 12: Francis Bacon: Study from the human body (1949).



Abb. 13: Ulrike Rosenbach: Reflexionen über die Geburt der Venus (1976/78).



Abb. 14: Bruce Nauman: Bruce Naumann in a studio version of green light (ca. 1970).

Offensichtlich geriet die Malerei, namentlich die so flexible Ölmalerei – über Jahrhunderte neuzeitlicher Entwicklung eines der Leitmedien visueller Kultur – seit der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts vor allem deshalb ins Abseits, weil sie aufgrund ihrer medialen Disposition den anwachsenden Komplexitäten nicht gerecht wurde. Die Avantgarde erkannte dies und entgegnete mit der Problematisierung der Repräsentationsformen und gelangte so oft genug zur selbstreflexiven Darstellung der Unangemessenheit derselben an die gegebenen Umstände. Diese Problematisierung schloss die Dekonstruktion der menschlichen Figur als Darstellungsgegenstand nur folgerichtig ein, eine Negation, die nicht zuletzt auch das künstlerische Subjekt selbst betraf.

Nicht selten war diese radikale Kritik eher Ausdruck eines Unbehagens an der modernen Funktionsgesellschaft und ihren sozialen Konsequenzen. Es ist kein Zufall, dass häufig gerade die radikalsten Vertreter der Moderne inhaltlich fast sämtlich romantische Gegenfiguren zum bürgerlichen Menschen des industriellen Zeitalters beschworen. Entweder man verbannte die Figur, und das heißt konkret den gewachsenen Druck auf den psychosozialen Haushalt des modernen Individuums, ganz aus dem Bild und ersetzte das Subjekt gewissermaßen durch eine vorsoziale Natur, wie zum Beispiel in der ro-

romantischen Landschaftsmalerei, oder man beschwor ein vormodernes Subjekt als Gegenentwurf, wie bei den Symbolisten. Das gilt von Delacroix über die Expressionisten bis hin zur Revivalästhetik der Neuen Wilden. Offensichtlich taugten aber solche Entwürfe wenig für die allgemeine soziale Praxis, die wiederum in den darstellerischen Möglichkeiten der modernen technisch-industriellen Medien die angemessenen Formen für eine zeitgemäße visuelle Kommunikation fand. Nur deren qualitative und quantitative Vielschichtigkeit erlaubte es, die Figur in jener Komplexität abzubilden, die sie im Rahmen der gewachsenen zivilisatorischen Voraussetzungen kennzeichnete.

Das Verschwinden des Menschen in den Bildern eines Malewitschs oder das Zuendebringen der Kunst selbst bei Duchamp verweist also weniger auf das Verschwinden der menschlichen Figur als darstellungswürdigen Gegenstand, als auf die Unfähigkeit der traditionellen Kunstmedien, die gewachsenen Anforderungen einer zeitgemäßen Figurendarstellung im Sinne der symbolischen Orientierung sozialer Praxis zu bewältigen.

Immerhin entwickelten und entwickeln die Hochkünste gewissermaßen als Bewegung zum Ende ihres kulturellen Primats noch eine Vielzahl von Formen, die heute selbstverständlicher Bestandteil der allgemeinen Medienkultur geworden sind. Und eben letzteres lässt die Massenmedien das in der Elitekultur der Hochkunst entwickelte Figurenrepertoire beispielsweise an romantischen Helden auf wohl noch lange Zeit auch für die Massenkultur zwischen Film, Fernsehen und Computergame attraktiv erscheinen, allerdings nicht nur in pathologischen Ausnahmefällen als Ersatz einer komplexen Repräsentation des ganzen Subjekts in der Vielzahl seiner zu bedienenden Rollenmuster, sondern auch als lustbesetzte Figur in einem kompensatorischen Rollenspiel.³⁰ Die Figuren des Kinos bleiben romantisch.³¹

³⁰ Eben hier liegt das Problem einer Ästhetik jenseits der ›Grenze zwischen Kunst und Leben‹ wie die des Wiener Aktionismus.

³¹ Z.B. die Einflüsse der noch gegenständlichen Bilderwelt der frühen Moderne auf das so genannte ›Kunstkino‹ z.B. eines Bergmann, vgl. *Symbolismus und die Kunst der Jahrhundertwende* von Hans H. Hofstätter (1965).

Literatur

- Arnheim, Rudolf (1992): „Gestaltpsychologie und künstlerische Form“. In: Henrich, Dieter; Iser, Wolfgang (Hg.): *Theorien der Kunst*. Frankfurt a.M., S. 132-147.
- Aumont, Jacques (1989): *L'Oeil interminable. Cinéma et peinture*. Paris.
- Aumont, Jaques (1992): „Projektor und Pinsel – Zum Verhältnis von Malerei und Film“. In: Beilenhoff, Wolfgang u.a. (Hg.): *montage/av – Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Heft 1,1. Berlin, S. 77-90.
- Baudelaire, Charles (1989): *Aufsätze zur Literatur und Kunst 1857-1960*. Charles Baudelaire Sämtliche Werke/Briefe in acht Bänden. Bd. 5, München/Wien.
- Belting, Hans (1990): *Bild und Kult. Eine Geschichte des Bildes vor dem Zeitalter der Kunst*. München.
- Benjamin, Walter (1977) [1963]: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt a.M.
- Böhm, Gottfried (1985): „Die Krise der Repräsentation – Die Kunstgeschichte und die moderne Kunst“. In: Dittmann, Lorenz (Hg.): *Kategorien und Methoden der deutschen Kunstgeschichte 1919-1930*. Stuttgart, S. 21-42.
- Bordwell, David (1986): „Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures“. In: Rosen, Phillip (Hg.): *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*. New York, S. 17-34.
- Brock, Bazon (1990): „Zur Ikonografie der Gegenstandslosigkeit“. In: *Ikonographia (Festschrift de Chapeaurouge)*. München, S. 312 ff.
- Busch, Bernd (1989): *Belichtete Welt – Eine Wahrnehmungsgeschichte der Fotografie*. München/Wien, S. 88.
- Clausberg, Karl (1996): „Der Mythos der Perspektive“. In: Müller, Wolfgang; Reck, Hans Ulrich (Hg.): *Inszenierte Imagination. Beiträge zu einer historischen Anthropologie der Medien*. Wien/New York, S. 163-184.
- Crary, Jonathan (1992): *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, MA.
- Dadek, Walter (1968): *Das Filmmedium. Zur Begründung einer allgemeinen Filmtheorie*. München/Basel.
- Deleuze, Gilles (1989): *Kino*. 2 Bde., Bd. I: *Das Bewegungsbild*. Frankfurt a.M.
- Dvorák, Max (1924): „Über Idealismus und Realismus in der gotischen Skulptur und Malerei“. In: Derselb.: *Kunstgeschichte als Geistesgeschichte*. Hrsgg. v. Swoboda, Karl M.; Wilde, Johannes. München, S. 43-147.
- Dvorak, Max (1928): *Geschichte der italienischen Kunst*. Bd. II, München.
- Elias, Norbert (1968): *Der Prozess der Zivilisation*. Bd. I, Frankfurt a.M.
- Elias, Norbert (1970): *Was ist Soziologie?* München.
- Eisenstein, Sergej M. (1980): „Ermolova (1937-39)“. In: Albera, François (Hg.): *S.M. Eisenstein, Cinématisme – Peinture et cinéma. Textes inédits*. Paris, S. 247ff.
- Früchtel, Joseph (1998): „Gesteigerte Ambivalenz. Die Stadt als Denkbild der ‚Post/Moderne‘“. In: *Merkur. Deutsche Zeitschrift für europäisches Denken*. Nr. 594-95, S. 766-780.

- Gaßner, Hubertus; Kersten, Wolfgang (1990): „Physikalisches Weltbild und abstrakte Bildwelten. Kandinsky / Klee / Mondrian / Malewitsch“. In: Funkkolleg: Moderne Kunst, Studienbegleitbrief 5. Weinheim/Basel, S. 54-94.
- Gombrich, Ernst (1978): Kunst und Illusion, Eine Studie über die Psychologie von Abbild und Wirklichkeit in der Kunst. Zürich.
- Grau Oliver (2003): Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, MA.
- Hauser, Arnold (1958): Philosophie der Kunstgeschichte. München.
- Heinen, Ulrich (1996): Rubens zwischen Predigt und Kunst. Der Hochaltar für die Walburgenkirche in Antwerpen. Weimar.
- Hofmann, Werner (1966): Grundlagen der modernen Kunst. Eine Einführung in ihre symbolischen Formen. Stuttgart.
- Hofstätter, Hans H. (1965): Symbolismus und die Kunst der Jahrhundertwende. Köln.
- Holländer, Anne (1994): Anzug und Eros. Eine Geschichte der modernen Kleidung. München.
- Huizinga, Johan (1987) [1919]: Herbst des Mittelalters. Studien über Lebens- und Geistesformen des 14. und 15. Jahrhunderts in Frankreich und in den Niederlanden. Stuttgart.
- Jurt, Joseph (1995): Das literarische Feld. Das Konzept Pierre Bourdieus in Theorie und Praxis. Darmstadt.
- Krämer, Sybille (2007): „Karten – Kartenlesen – Kartographie. Kulturtechnisch inspirierte Überlegungen“. In: Helas, Philine; Polte, Maren; Rückert, Claudia; Uppenkamp, Bettina (Hg.): Bild/Geschichte. Festschrift für Horst Bredekamp. Berlin, S. 77-82.
- Kirchmann, Kay (1998): Verdichtung, Weltdruck und Zeitverlust. Grundzüge der Interdependenzen von Medium, Zeit und Geschwindigkeit im neuzeitlichen Zivilisationsprozeß. Opladen.
- Lissitzky, El (1922): „Suprematistische Erzählung von zwei Quadraten in 6 Konstruktionen“. In: El Lissitzky 1890-1941, Retrospektive Sprengel Museum Hannover. Hannover 1988, S. 134-137.
- McNeill, Daniel (2001): Das Gesicht. Eine Kulturgeschichte. Wien.
- Panofsky, Erwin (1974) [1925]: Die Perspektive als symbolische Form. In: Panofsky, Erwin: Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft. Hrsgg. v. Oberer, Hariolf; Verheyen, Egon, 2. verbesserte Auflage. Berlin, S. 99-129.
- Panofsky, Erwin (1978) [1939]: „Abt Sugar von St.-Denis“. In: Derselb.: Sinn und Deutung in der bildenden Kunst. Köln, S. 125-166.
- Panofsky, Erwin (1999) [1936]: „Stil und Medium im Film“. In: Derselb.: Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium des Films, Frankfurt a.M., S. 19-57.
- Peukert, Detlev F. (1989): Max Webers Diagnose der Moderne. Göttingen.
- Schmitz, Norbert M. (1993): Kunst und Wissenschaft im Zeichen der Moderne – Exemplarische Studien zum Verhältnis von klassischer Avantgarde und zeitgenössischer Kunstgeschichte in Deutschland. Alfter.
- Schmitz, Norbert M. (1999): „Oskar Schlemmers anthropologisches Design“. In: Fiedler, Jeannine; Feierabend, Peter (Hg.): Bauhaus. Köln, S. 288-291.

- Schmitz, Norbert M. (2000): „Bewegung als symbolische Form“. In: Heller, Heinz-B. u.a. (Hg.): Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der deutschen Medienwissenschaft. Marburg, S. 79-95.
- Sonntag, Susan (1966): „Anmerkungen zu ‚Camp‘“. In: Against Interpretation and other Essays, New York. Dt. zitiert nach: dieselbe (1989): Geist als Leidenschaft – Ausgewählte Essays zur modernen Kunst und Kultur. Leipzig/-Weimar, S. 41-60.
- Strobinski, Jean (1993): Montaigne. Denken und Existenz. Frankfurt a.M.
- Urban, Dieter (1994): Kreativitätstechniken für Werbung und Design. Düsseldorf/Wien/New York/Moskau.
- Varndoe, Kirk; Gopnik, Adam (1990): High & Low – Moderne Kunst und Triviale Kultur. New York, dt. München.
- Warnke, Carsten-Peter (1987): „Sprechende Bilder – sichtbare Worte. Das Bildverständnis in der frühen Neuzeit“. In: Wolfenbütteler Forschungen, Bd. 33. Wiesbaden.
- Weber, Max (1947): Gesammelte Aufsätze zur Religionssoziologie. Bd. I, Tübingen.
- Welch, Stuart Cary (1978): Imperial Mughal Painting. New York.
- Willett, John (1981) [1978]: Explosion der Mitte. Kunst und Politik 1917-1933. München.
- Wirth, Karl-August (Red.) (1987): Reallexikon zur deutschen Kunstgeschichte. Hrsgg. v. Zentralinstitut für Kunstgeschichte München, Bd. VIII. München.
- Wölfflin, Heinrich (1948) [1899]: Die klassische Kunst. Eine Einführung in die italienische Renaissance. Basel.

Filme

- Hiroshima, mon amour (F 1959, Alain Resnais)
- Psycho (USA 1960, Alfred Hitchcock)
- Pulp Fiction (USA 1994, Quentin Tarrantino)
- Titanic (USA 1997, James Cameron)

Abbildungen

- Abb. 1: Franceschini, Marcantonio (1692-1700): Die Verwandlung des toten Adonis. Aus: <http://www.liechtensteinmuseum.at/de/pages/showImage.asp?src=/assets/images/76B57.jpg&width=330&page=1182> (03.09.08).
- Abb. 2: Lissitzky, El (1922): Suprematistische Erzählung von zwei Quadraten in 6 Konstruktionen. Berlin. Aus: Lissitzky, El (1988): El Lissitzky 1890-1941. Retrospektive. Hannover, S. 134.
- Abb. 3: Mantegna, Andrea (um 1455): Der heilige Jacob auf dem Weg zur Richtstätte. Aus: Gombrich, Ernst H. (1995): Die Geschichte der Kunst, 16. Aufl. Berlin, S. 259, Abb. 169.

- Abb. 4: Massacio (1426): Der Zinsgroschen. Fresko, Florenz Sanrta Maria del Carmina, (Ausschnitt). Aus: <http://www.uni-kassel.de/fb9/mediaevistik/-kunst/Masaccio.jpg> (11.08.08).
- Abb. 5: van Eyck, Jan (um 1390-1441): Die Madonna in der Kirche, um 1425, Eichenholz. Aus: <http://www.smb.spk-berlin.de/d/feature/ggnb/images/-wbl2.jpg> (11.08.08).
- Abb. 6: Tizian (1516): Assunta – Die Himmelfahrt der Heiligen Jungfrau Venedig, S. Maria Gloriosa dei Frari. Aus: http://www.kunstkopie.de/kunst/tizian_eigentl_tiziano_vercel/assunta_.jpg (03.09.08).
- Abb. 7: Dürer, Albrecht (1522): Bildnis Bernhard von Resten. Dresden Gemäldegalerie. Aus: Waetzold, Wilhelm (1936): Dürer und seine Zeit. München, Abb. 45.
- Abb. 8: Parmegianino (1923): Selbstportrait im Konvexspiegel. Wien, Kunsthistorisches Museum. Aus: <http://home.arcor.de/berzelmayr/parmigianino.jpg> (11.08.08).
- Abb. 9: Bryn der Ältere, Bartholomäus (1535): Arnold von Brauweiler. Aus: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c6/Bartholom%C3%A4us_Bruyn_d._%C3%84._007.jpg/594px-Bartholom%C3%A4us_Bruyn_d._%C3%84._007.jpg (11.08.08).
- Abb. 10: Hopper, Edward: Room in New York (1932). Aus: Beck, Hubert (1992): Edward Hopper. Hamburg, Abb. 28.
- Abb. 11: Freud, Lucian: Doppelporrait mit Hund Eli (1995). Aus: http://www.-rcf.usc.edu/~alderett/images/freud_1_400.jpg (11.08.08).
- Abb. 12: Bacon, Francis: Study from the human body (1949). Aus: http://www.ngv.vic.gov.au/european/em_ipa00249.html (29.09.2009).
- Abb. 13: Rosenbach, Ulrike: Reflexionen über die Geburt der Venus. Performance 15 Min. Farbe/Ton (1976/78). Aus: Gruber, Bettina; Vedder, Maria (1983): Kunst und Video: Internationale Entwicklung u. Künstler. Köln, S. 188.
- Abb. 14: Bruce Naumann: Bruce Naumann in a studio version of green light (ca. 1970). Aus: Halbreich, Kathy; Benezra, Neal; Schimmel, Paul (1994): Bruce Naumann: Exhibition Catalogue and Catalogue Raisonne. Minneapolis, S. 182.

Jörn Glasenapp

Figurenkonzepte in der Fotografie

Der vorliegende Beitrag geht von folgender Prämisse aus: Das Verhältnis der Fotografie zur Figur ist ein gestörtes. Denn letztere ist fiktiv und damit ontologisch unerreichbar für ein Medium, welches wie kein anderes auf diese unsere, das heißt die ›wirkliche‹, Welt verwiesen ist. Zuweilen indes, als inszenierte Fotografie, gibt sie sich fiktionstauglich. Dann lässt sie uns tatsächlich Figuren sehen.

Keine Figuren

»Wir sprechen, im Gegensatz zu einer weit verbreiteten Konvention, von dramatischer Figur, nicht von Person oder Charakter, und wir tun dies, um einer ebenfalls weit verbreiteten Tendenz, dramatische Figuren wie Personen oder Charaktere des realen Lebens zu diskutieren, schon terminologisch entgegenzuwirken und so die ontologische Differenz zwischen fiktiven Figuren und realen Charakteren zu betonen. Die Konnotationen des Worts Figur, die auf intentional Gemachtes, Konstrukthaftes, Artifizielles verweisen und nicht die Vorstellung von Autonomie, sondern von Funktionalität wecken (man denke etwa an die Figur im Schachspiel), kommen dieser unserer Absicht gerade entgegen« (Pfister 1988, 221).

So heißt es in der längst klassisch gewordenen Studie *Das Drama* von Manfred Pfister, dessen Behauptung, die Fiktionalität müsse als *conditio sine qua non* der literarischen Figur gelten, in den Philologien Gang und Gäbe ist. Dies bestätigt unter anderem ein Blick in die einschlägigen Lexika und Sachwörterbücher, die die Figur beispielsweise als »jede in der Dichtung, bes. Epik und Drama, auftretende fiktive Person« (Wilpert 1989, 298) oder aber als eine »durch einen

fiktionalen Text dargestellte Gestalt« (Eder 2007, 238) definieren. Entsprechend wären Flauberts *Madame Bovary*, Shakespeares *Hamlet*, Goethes *Werther* oder Miltons *Satan* allesamt Figuren, nicht aber Joachim Fests *Hitler*.

Dass es, schaut man etwas genauer hin, nicht ganz so einfach ist, wissen wir natürlich längst – spätestens, seitdem uns Hayden White darauf aufmerksam gemacht hat, dass »auch Klio dichtet«, das heißt, dass jedes historische Faktum (und damit auch jede historische Person), sobald es von der Geschichtsschreibung erfasst wird, eine fiktionale Überformung erfährt (vgl. White 1991 sowie ders. 1994). Insofern wäre es durchaus denkbar und möglicherweise auch sinnvoll, von Fests Hitler als einer Figur zu sprechen. Doch wie verhält es sich mit Heinrich Hoffmanns Hitler, jenem Hitler also, den wir auf den Aufnahmen seines »Leibfotografen« sehen (Abb. 1)? Ist auch er eine Figur? Halten wir uns an den üblichen Sprachgebrauch, so ist er es definitiv nicht: Wir betrachten schlicht Hitler auf den Fotos und nicht die Figur Hitler. Und zwar tun wir dies, weil uns bewusst ist, dass das Verhältnis der Fotografie zur Fiktion (und damit zur Figur) ein anderes ist, als das der Sprache. Es ist, um es kurz zu machen, gestört bzw., noch drastischer, gar nicht vorhanden, was daran liegt, dass die Fotografie als Medium fiktionsuntauglich ist, ihr eine, wie es bei Roger Scruton heißt, »fictional incompetence« (Scruton 1980/81, 588) eigen ist.



Abb. 1: Heinrich Hoffmann: Adolf Hitler.

Was sich für manchen möglicherweise wie eine gewagte These anhören mag, ist keine – zumindest dann nicht, wenn man, wie dies gewöhnlich geschieht, fiktionale Welten als in sich geschlossene Universen begreift, die mit der Welt, in der wir leben, ontologisch nichts

gemein haben und sich deswegen auch nicht fotografieren lassen. Schließlich ist die Fotografie von dieser – unserer – Welt. Mit ihr ist sie indexikalisch verbunden (vgl. hierzu insbesondere Dubois 1998, aber auch Riedel 2002 und Glasenapp 2008a, 23-27), mit ihr muss sie folglich vorlieb nehmen, nur sie kann sie abbilden. Das bedeutet, dass sie die Welt genau genommen nicht ›vermehren‹ und ihr im eigentlichen Sinne des Wortes nichts hinzufügen, das heißt, keine andere Welt an die Seite stellen, kann, wie dies ein Gemälde oder ein Roman tut. Mit Recht wurde die Fotografie deswegen auch als tautologisch bezeichnet, von Roland Barthes (1990, 31; 1989, 13) etwa, vor allen Dingen aber von Karl Pawek. »Das Photo«, so heißt es in dessen Abhandlung *Das Bild aus der Maschine*, »ist eben tautologisch, es war alles schon da, was es zeigt« (Pawek 1968, 83). Und genau aus diesem Grunde zeigt es niemals Figuren, sondern allenfalls Menschen. Es sollte uns demnach nicht überraschen, dass der Begriff *Figur* im fototheoretischen Diskurs so gut wie keine Rolle spielt und dass es nicht eine einzige Studie zu Henri Cartier-Bresson, zu Weegee, zu Diana Arbus oder aber zu Sebastião Salgado gibt, die sich der Figurenkonzeption des jeweiligen Fotografen annimmt.

Heißt das also, dass wir den Versuch, uns dem im Titel dieses Beitrages angezeigten Thema zu nähern, abbrechen können, noch bevor wir ihn richtig begonnen haben? Nein – nur sollten wir bei unseren Bemühungen unser Augenmerk auf jene Fotografen richten, die ihren Bildern, sei es durch die Inszenierung oder aber die *Intexion*,¹ einen, wenn man so will, fiktionalen Anstrich verleihen, sie in den Augen des Betrachters also erscheinen lassen, als entstammten sie einer Welt jenseits der unserigen – einer Welt, in der es Figuren gibt. Mit anderen Worten: Wir tun gut daran, uns an Vertreter der so genannten inszenierten Fotografie zu halten, einem Genre, dessen Wurzeln bis in die erste Hälfte des 19. Jahrhunderts zurückreichen, welches sich aber insbesondere in den letzten beiden Dekaden – erinnert sei hier nur an die spektakulären Erfolge Cindy Shermans und Jeff Walls – als eine der wichtigsten Ausdrucksformen künstlerischer Fotografie etabliert hat.

Ihr Gegenstand wird, vereinfacht gesagt, nicht vorgefunden, sondern vom Fotografen arrangiert, der, indem er nicht vom materiell Vorhandenen, sondern von der Idee ausgeht, die er im Leerraum des Bildkaders umsetzt, gleichsam von oben nach unten bzw. idealistisch

¹ Mit Intexion meine ich die Einflechtung eines visuellen Kommunikates in den Interaktionsprozess durch den jeweiligen Bildorator (vgl. auch Knappe 2005, 142-143).

operiert (vgl. hierzu auch Panofsky 1999, 53). Aus diesem Grund ist es durchaus nachzuvollziehen, dass sich Fritz Franz Vogel in seinem Überblick über die inszenierte Fotografie schwer dabei tut, letztere als vollgültig indexikalisches Zeichen zu begreifen. »Auch wenn«, so führt Vogel aus,

»in der semiologischen Taxonomie von Charles Sanders Peirce Fotografien üblicherweise als Indexe bezeichnet werden, und damit Spuren, Abdrücken oder medizinischen Symptomen gleichgestellt sind, so sind inszenierte Fotografien davon doch ein Stück entfernt, weil sie konstruiert sind und alles, was in der Kamera sichtbar wird, vorher zum Abbilden in Szene gesetzt wurde. Somit entsprechen die inszenierten Fotografien eher den auf ein leeres Blatt aufgezeichneten Bildern, Karten und Plänen, oder den aus dem rohen Stein gehauenen Figuren« (Vogel 2006, 19).²

Keine Frage: Dem inszenierenden Fotografen fehlt letztlich das, was Siegfried Kracauer in seiner materialen und hochgradig normativen *Theorie des Films* die »fotografische Einstellung« nennt (Kracauer 1985, 38-44). Schließlich spielt er die Leistungsspezifika des Mediums, welche sich unter anderem in seiner Affinität zur ungestellten Realität und somit auch zum Zufälligen manifestieren (vgl. ebd., 44-47; vgl. zudem Arnheim 1999, 178), nicht aus – ja, er verleugnet sie geradezu. Ein frühes Beispiel für eine solche Leugnung wäre etwa die 1861 entstandene Aufnahme *The Lady of Shalott* des englischen Fotografen Henry Peach Robinson (Abb. 2), die hinsichtlich des Verhältnisses von Fotografie auf der einen und Fiktion bzw. Figur auf der anderen Seite als höchst einschlägig bezeichnet zu werden verdient. Schauen wir sie uns also einmal etwas genauer an.

² »Salomonisch«, so fährt Vogel fort, »könnte man argumentieren, dass es in der Fotografie zwei Aspekte gibt, den technischen und den inhaltlichen. Technisch entspricht die inszenierte Fotografie dem Index (weil es sich bei der Bilderzeugung um einen rein photochemischen Prozess handelt), inhaltlich jedoch dem Ikon (weil hier ästhetische Normen erzeugt und reflektiert werden)« (Vogel 2006, 19).



Abb. 2: Henry Peach Robinson: *The Lady of Shalott*.

Inszenierte Fotografie 1: Henry Peach Robinson

Hält man sich an die Begrifflichkeit der Intermedialitätsforschung, so haben wir es bei Robinsons Foto mit einem klassischen Medienwechsel zu tun, das heißt, einer »Transformation eines medienspezifisch fixierten Produkts bzw. Produkt-Substrats in ein anderes, konventionell als distinkt wahrgenommenes Medium«, bei der »nur letzteres [...] materiell präsent [ist]« (Rajewsky 2002, 19). Objekt der Transformation ist in diesem Falle, wie der Titel des Fotos bereits unmissverständlich zu erkennen gibt, ein Werk der Literatur, und zwar eines der bekanntesten englischen Gedichte überhaupt: die Ballade *The Lady of Shalott* von Alfred Lord Tennyson. 1832 geschrieben und 1833 im Druck erschienen, rückt sie das Thema der eingeschlossenen, letztlich vergeblich auf den Geliebten wartenden Frau in den Fokus, verleiht ihm aber eine offenkundige Wendung ins Poetologische. Im Zentrum des Textes steht die titelgebende Dame von Shalott, die, einsam auf einer Flussinsel lebend, Tag und Nacht »[a] magic web with colours gay« (Tennyson 1973, 1185) webt, wobei sie die Wirklichkeit allein im Spiegel als »[s]hadows of the world« (ebd., 1186) an sich vorüberziehen sieht. Erst als in letzterem der prächtig geschmückte, gen Camelot reitende Ritter Lancelot erscheint, lässt sie von ihrer Webarbeit ab und blickt ihm nach, worauf der Spiegel zerbricht. Herausgerissen aus ihrer Welt, besteigt die Dame darauf ein Boot, legt sich in ihm nieder und lässt sich, ein Klagelied anstimmend, nach Camelot treiben. Als das Boot dort ankommt, ist die Protagonistin tot.

Tennysons Gedicht wurde bereits zu Lebzeiten des Autors aufs Höchste bewundert. Darüber hinaus regte es eine ganze Reihe von Malern zur Auseinandersetzung mit ihm an, allen voran einige der *Präraffaeliten* bzw. der ihnen nahe stehenden Künstler,³ die sich bei der Wahl des Sujets zumeist auf die im Boot Dahintreibende kaprizierten. Dies tat auch Robinson, dessen durch und durch arrangiertes, zudem auf der Montage zweier Negative fußendes Bild unschwer erkennen lässt, warum er neben Oscar Gustave Rejlander als Vater der Kunstfotografie gehandelt wird, einer Fotografie also, die ostentativ im Fahrwasser der Malerei operierte, um den »mechanischen« Charakter des fotografischen Verfahrens in den Hintergrund treten zu lassen bzw. vergessen zu machen (vgl. hierzu ausführlich Glasenapp 2006).

Freilich ist es ebendieser »mechanische« Charakter, der Robinsons Foto im hier verhandelten Kontext so interessant macht, präsentiert es seinen Schöpfer doch implizit als jemanden, dem offenbar das Unmögliche gelungen ist: der ontologische Sprung in die fiktionale Welt des Tennysonschen Gedichtes und die Begegnung mit dessen Protagonistin, einer Figur. Und so führt das bei der Betrachtung eines Fotos nur schwer auszublendende Wissen um die Tatsache, dass der Fotograf »[i]mmer [...] ein Teil der Situation [ist], die er abbildet« (Arnheim 1999, 173f), geradezu notwendig dazu, dass wir uns einen viktorianisch gekleideten Mann mit Kamera vorstellen, der in der mittelalterlichen Artus-Welt der Ballade gerade zu dem Zeitpunkt am Ufer des Flusses steht, als die bemitleidenswerte Lady vorbei treibt. Keine Frage: Ganz im Gegensatz zu den zahlreichen sujetidentischen Gemälden, deren Entstehen das »Da-gewesen-sein« der Maler ja nicht voraussetzt, eignet dem hier zur Diskussion stehenden Bild eine gute Portion unfreiwillige Komik, und zwar aufgrund der Tatsache, dass es in ihm zu einer spektakulären ontologischen Vermischung der Welten kommt.

Warum diese Vermischung bei einem Film, der ja bekanntlich aus einer Serie von Bildern besteht und damit dieselbe »ontische Brücke« (Pawek 1963, 58) wie diese zur Wirklichkeit unterhält, nicht irritieren würde, lässt sich mit Christian Metz und dessen Beobachtung erklären, dass im Gegensatz zur Starre des Fotos das stete Voranschreiten des Films bzw. das Vorbeiziehen der Bilder unsere »Aufmerksamkeit auf Kosten der Verbindung, die zwischen jedem Bild und seinem

³ Zu nennen wären hier unter anderem William Holman Hunt, John William Waterhouse, John Atkinson Grimshaw sowie Arthur Hughes.

Referenten besteht, erregt, auf Kosten der Indexikalität also, die zwar erhalten bleibt, aber weniger spürbar ist« (Metz 2003, 217). Während der Film dafür sorgt, dass die Logik seiner Entstehung uns nicht bewusst wird und die »ontische Brücke« aus unserem Blick gerät, ist das Foto insofern »hartnäckiger« und »eigensinniger« (ebd.), als es uns nur schwer seine Genese, den Akt seiner Hervorbringung vergessen lässt. Metz zufolge ist auch dies ein Grund dafür, dass sich im Alltagsbewusstsein eine klare Funktionsaufteilung von Film und Fotografie herausgebildet hat, dass ersterer »vor allem Fiktion [evoziert]«, letztere hingegen »hauptsächlich auf Dokumentation ausgerichtet [ist]« (ebd., 216). Vielleicht sollten wir uns deshalb bei unserer Suche nach Figuren in der Fotografie nicht zuletzt an Vertreter der inszenierenden Fotografie halten, deren Bilder eine wie auch immer geartete kinematographische Aura aufweisen. Keine schlechte Wahl wäre hier sicherlich der Amerikaner Gregory Crewdson, wobei uns als Anschauungsbeispiel eine Aufnahme aus dessen 2002 entstandenen Fotozyklus *Dream House* (Abb. 3) dienen soll.

Inszenierte Fotografie 2: Gregory Crewdson

Das querformatige Foto, welches keinen Titel trägt, präsentiert uns das Innere eines Schlafzimmers, dessen einigermaßen veraltet wirkendes Interieur – es dürfte größtenteils aus den 1970er-Jahren stammen – an das eines Motel-Doppelzimmers denken lässt. Zwei Personen erkennen wir: eine zwischen dreißig und vierzig Jahren alte Frau in weißem Nachthemd, die, prominent im Bildvordergrund platziert und vom Licht der einen Nachttischlampe beschienen, auf der Bettkante sitzt und entrückt zu Boden blickt, sowie ein, wie es scheint, jüngerer Mann, der hinter ihr in weißen Boxershorts (letztlich sind es nur sie, die auf das männliche Geschlecht der Figur schließen lassen) auf dem Bett liegt, wobei seine Schulterpartie und sein Kopf durch den Körper der Frau verdeckt sind. Ob wir es mit einer im Morgenrauen oder kurz nach Sonnenuntergang spielenden Szene zu tun haben, ist nicht mit Sicherheit zu sagen.

Ist damit das, was wir mit Barthes die *denotative Botschaft* des Bildes nennen würden (vgl. Barthes 1990, pass.), zu einem guten Teil erfasst, so lässt schon deren bloße Beschreibung (die selbstredend nie bloße Beschreibung sein kann) unmissverständlich offenkundig werden, dass es Crewdson um das Arrangement einer Situation ging, die

auf der Konnotationsebene überaus reichhaltig ist und im Bewusstsein des Betrachters sogleich einige der im kulturellen Repertoire fest verankerten Abfolge- und Geschehensskripte aufruft. So könnte er beispielsweise an ein geheimes Treffen denken: Eine verheiratete Frau hat in einem Motel eine Nacht mit ihrem jüngeren Liebhaber verbracht und bereut nun ihr Fremdgehen. Zu einer solchen Lesart würde wahrscheinlich vor allem jener filmversierte Betrachter tendieren, der nicht nur erkennt, dass die Frau von der Schauspielerin Julianne Moore verkörpert wird, sondern der zudem weiß, dass Moore in dem wenige Jahre zuvor gedrehten – und von Crewdson im Übrigen sehr geschätzten – Episodenfilm *Magnolia* (1999, Regie: Paul Thomas Anderson) eine untreue Ehefrau spielte, die ob ihrer Gewissensbisse verzweifelt.⁴



Abb. 3: Gregory Crewdson: Ohne Titel.

Derart kinematographisch »aufgeladen«, verwandelt sich die Aufnahme gleichsam zur intermedialen Echokammer, wodurch sich der Eindruck, man hätte es mit einem Standfoto aus einem Film zu tun, entschieden verstärkt – ein Eindruck, den freilich das Gros der Crewdsonschen Werke macht, die ihr Schöpfer kurzerhand als »single frame movies« (zit. n. Berg 2005, 16) apostrophiert, worin ihm die Forschung ohne Einschränkung beipflichtet. Ihr zufolge verdichte

⁴ Nicht zuletzt die Tatsache, dass neben Moore auch noch die *Magnolia*-Darsteller Philip Seymour Hoffman und William H. Macy an Crewdsons Bilderzyklus mitgewirkt haben, deutet darauf hin, dass Andersons Film für *Dream House* einen zentralen Referenzpunkt bildet.

der filmbegeisterte Amerikaner, dessen im freudianischen Sinne unheimlich wirkende Welten immer wieder mit denen David Lynchs verglichen werden, die »filmische Erzähllogik bis zu dem Punkt, an dem ein einziges Foto potenziell die narrative Breite eines gesamten Spielfilms repräsentiert« (Berg et al. 2005, 6).⁵

Doch zurück zur hier zur Diskussion stehenden Aufnahme. Diese könnte neben der oben vorgestellten natürlich noch unendlich viele weitere Lesarten provozieren, was sich der Spezifik der medialen Form des fotografischen Bildes verdankt, das, einem wie auch immer gearteten Zusammenhang entnommen, stets hochgradig polysem ist. »Diskontinuität bringt immer Vieldeutigkeit hervor« (Berger 2000, 91), erklärt ganz in diesem Sinne John Berger, der die Fotografie aufgrund ihres Augenblicks- bzw. Fragmentcharakters als genau genommen »sinnlos« begreift, denn »Sinn wird in dem entdeckt, was verbindet, und kann ohne Entwicklung nicht bestehen. Ohne eine Geschichte, ohne eine Entfaltung gibt es keinen Sinn« (ebd., 89). Dieser sei im Fall der Fotografie als bloße Zutat seitens des sinnbedürftigen Rezipienten zu verstehen, der, aktiviert durch den medien-spezifischen Unbestimmtheitsbetrag der Fotografie, das aus dem zeitlichen Kontinuum herausgerissene Teilstück rekontextualisiert, indem er es mit einem temporalen Vorher und Nachher versieht. »Ein photographierter Augenblick«, so Berger, »kann nur insofern Sinn erlangen, als der Betrachter eine Dauer hineinliest, die über ihn hinausführt. Wenn wir eine Photographie sinnvoll finden, leihen wir ihr eine Vergangenheit und eine Zukunft« (ebd.).⁶

Man versteht, warum Berger von der Fotografie als einer »anderen Art zu erzählen« spricht und ein Fotograf wie Crewdson, dem es in

⁵ Angemerkt sei, dass Crewdsons Arbeiten zuweilen einen Aufwand erfordern, der so mancher Filmproduktion zu Ehren gereichen würde. Die Mitarbeiterliste des Fotografen ist entsprechend lang, umfasst Make-up Artists und Kostümdesigner ebenso wie Beleuchter und Special-Effects-Fachleute und wirkt im Katalog der Crewdson-Retrospektive von 2005/2006 wie der Abspann eines abendfüllenden Spielfilms. Kein Wunder, dass es kaum ein Kritiker, der über Crewdson schreibt, versäumt, auf das Making of der Bilder einzugehen, welches sich unter anderem in den Buchveröffentlichungen des Fotografen extensiv dokumentiert findet. Letzterer präsentiert sich uns unmissverständlich als ein seine Visionen umsetzender Autoren-Regisseur, und so ist es nur konsequent, dass nicht er, sondern Rick Sands, sein ursprünglich vom Film kommender Director of Photography, die Kamera betätigt.

⁶ Mit der semantischen Defizienz der Fotografie haben sich neben Berger zahlreiche fototheoretisch interessierte Denker auseinandergesetzt, unter anderem Bertolt Brecht, Susan Sontag, Neil Postman, Max Kozloff, John Tagg, Allan Sekula, Roland Barthes und Philippe Dubois. Ihre Positionen habe ich an anderer Stelle vorgestellt und diskutiert (vgl. Glasenapp 2008a, 28-35).

seinen Werken in besonderem Maße um die Verrätselung US-amerikanischer Alltagsrealität zu tun ist, diese ›andere Art‹ so sehr zu schätzen weiß.

»All photographs are unresolved. Unlike other narrative forms, a photo is mute and frozen in time. There is no before and no after. The events remain a mystery« (zit. n. Chang 2002),

so der Amerikaner, dessen Aufnahmen gleich in zweifacher Hinsicht als Entnahmen aus einem zeitlichen Kontinuum zu begreifen sind: auf der ›realen‹ Ebene ihrer Entstehung als visuelle Dokumentation des Ergebnisses der zum Teil enormen Inszenierungsbemühungen des Fotografen und seines vielköpfigen Teams (der Aufbau der Sets, das Schminken der Darsteller etc., denen nach der Aufnahme der Abbau, das Abschminken etc. folgen) und auf fiktionaler Ebene als Festhalten der sichtbaren Aspekte einer Situation, die Teil eines Handlungsablaufes ist, den es genau genommen natürlich überhaupt nicht gibt, dessen Existenz der Betrachter aber voraussetzt bzw. den er selbst der fotografisch konservierten Situation unterlegt. Oder anders gewendet: Erst nachdem die Situation den Betrachter dazu animiert hat, von der Existenz einer Handlung auszugehen bzw. diese zu imaginieren, kann sie von ihm als Fragment dieser Handlung wahrgenommen werden. Einmal mehr bestätigt sich somit die gern übersehene Tatsache, dass es bei der als narrativ bezeichneten Fotografie – und Crewdson ist zweifelsohne einer ihrer zentralen Vertreter – allein der Betrachter ist, der für das narrative Element Sorge trägt.⁷

Leicht verständlich ist, dass die Aktivierung des Rezipienten auch die Figuren und ihre Charakterisierung betrifft, unter der wir, grob gesagt, all jene formalen Techniken der Informationsvergabe verstehen, mittels derer die Figuren präsentiert werden (vgl. Pfister 1982, 240f). Dass das Repertoire dieser Techniken bei der Fotografie, der, wie es bei Christoph Türcke treffend heißt, »Meisterin der Oberfläche« (Türcke 2002, 194), vergleichsweise eingeschränkt ist, ist vor allen Dingen ihrer Stummheit geschuldet, die beispielsweise dazu führt, dass dem Medium figurale Charakterisierungstechniken – das heißt solche, bei denen eine Figur als Sender der Information fun-

⁷ Zur narrativen Fotografie als Untergattung der inszenierten Fotografie vgl. Vogel 2006, 28-29.

giert⁸ – allein in außersprachlicher Form zur Verfügung stehen (zu denken wäre hier an Aspekte wie Physiognomie, Mimik, Gestik, Statur, Kleidung, Interieur etc.). Es dominiert bei der figuralen Figurencharakterisierung im Foto demzufolge der Modus des die Aktivität des Rezipienten fordernden *showing*, zulasten des eher »passivierend« wirkenden *telling*. Am Beispiel argumentiert: Wo uns im Film Fremd- und Eigenkommentare die auf der Bettkante sitzende Frau »erklären« könnten – vorstellbar wäre etwa ein Monolog, in dem diese ihren Ehebruch bereut –, sind wir im Falle von Crewdsons Foto ausschließlich auf die visuelle Oberfläche als Informationsspenderin angewiesen. Der Spekulation ist damit Tür und Tor geöffnet, und dies bereits beim »Lesen« der Mimik. Denn wer wollte entscheiden, ob der Blick der Frau als entrückt, lethargisch, versonnen, deprimiert, verstört oder verzweifelt zu bezeichnen ist?

Vor allem Berger hat sich mit diesem zentralen Problemkomplex der Fotointerpretation befasst und sich dabei einer Aufnahme als Anschauungsbeispiel bedient, welche einen lächelnden Mann mit einem Pferd zeigt (Abb. 4). Das Bild, führt Berger aus, »paßt zu jeder Geschichte, die man sich einfallen ließe« (Berger 2000, 87), und so könnte der von ihm vorgeschlagene Lesartenkatalog der Aufnahme denn auch potenziell unendlich erweitert werden:

»Der letzte Reiter. (Sein Lächeln bekommt etwas Sehnsüchtiges.) Der Mann, der Bauernhöfe in Brand steckte. (Sein Lächeln bekommt etwas Bedrohliches.) Vor dem Zweitausend-Meilen-Treck. (Sein Lächeln wird ein wenig besorgt.) Nach dem Zweitausend-Meilen-Treck. (Sein Lächeln hat etwas von stolzer Bescheidenheit.) [...]« (ebd., 86).

Bergers Beispiel, das entfernt an Kuleschows Montage-Experiment erinnert, lässt sehr schön deutlich werden, welch eminente Macht der Sprache bei der semantischen »Verankerung« der Fotografie (vgl. hierzu Barthes 1990, 34ff) zukommt und wie grundsätzlich opportunistisch sich letztere gegenüber der extradiegetischen Sinnzuführung (vgl. hierzu auch Glasenapp 2008b, pass.) verhält: Das Foto zeigt stets das, was man ihm zu zeigen aufträgt. Es »ist für alles zu haben« (Sekula 2000, 125), wie Allan Sekula im Einklang mit Berger erklärt,

⁸ Zur Unterscheidung von explizit- und implizit-figuraler sowie explizit- und implizit-aktorialer Figurencharakterisierung vgl. Pfister 1982, 250-264.

der die sprachliche ›Verankerung‹ – »Der letzte Reiter«, »Der Mann, der Bauernhöfe in Brand steckte« etc. – zur explizit-auktorialen Figurencharakterisierung nutzt.



Abb. 4: Unbekannter Fotograf: *Mann mit Pferd*.

Dies tut Crewdson ausdrücklich nicht. Seine Aufnahme trägt keinen Titel; in dieser Hinsicht entbehrt sie also einer explizit-auktorialen Figurencharakterisierung, und doch tritt sie dem Betrachter, zumindest wenn er sie im vom Künstler vorgegebenen Intensionsgefüge rezipiert, in auktorialer Hinsicht nicht gänzlich ›unverankert‹ entgegen. Schließlich ist sie Teil eines Bilderzyklus mit dem Namen *Dream House*. Dessen Auftakt wird durch eine Aufnahme gebildet, auf der wir ein großes Einfamilienhaus sehen, welches mancher als ein sprichwörtliches Traumhaus bezeichnen würde. Was folgt, sind allerdings Bilder, die das semantische Feld ›Traum‹ in gänzlich anderer Hinsicht als in Richtung Wunscherfüllung ausloten, indem sie uns mit einer (alp-)traumhaft verrückten Wirklichkeit konfrontieren und uns, schlicht formuliert, ›irgendwie derangiert‹ wirkende Figuren in ›irgendwie seltsamen‹ Situationen präsentieren. Selbstredend begünstigt ein solches *framing* gewisse Lesarten des zur Diskussion stehenden Bildes. Ob man aufgrund dessen allerdings von einer implizit-auktorialen Charakterisierung der Figuren sprechen sollte, scheint eher fraglich. Zu vage erscheinen die Informationen, die uns der Kontext über die Figuren gibt. Insgesamt ändert er nichts daran, dass letztere, was ihre Konzeption anbelangt, als hochgradig offen bezeichnet werden müssen.

Literatur

- Arnheim, Rudolf (1999) [1974]: „Über die Natur der Fotografie“. In: Kemp, Wolfgang (Hg.): *Theorie der Fotografie*. Bd 3: 1945-1980. München, S. 171-181.
- Barthes, Roland (1990) [1964]: „Rhetorik des Bildes“. In: Derselb.: *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*. Kritische Essays III. Frankfurt a.M., S. 28-46.
- Barthes, Roland (1989) [1980]: *Die helle Kammer: Bemerkung zur Photographie*. Frankfurt a.M.
- Berg, Stephan (2005): „Die dunkle Seite des amerikanischen Traums“. In: Derselb.; (Hg.): *Gregory Crewdson 1985-2005*. Ostfildern-Ruit, S. 10-21.
- Berg, Stephan; Hentschel, Martin; Stahel, Urs; Hochleitner, Martin (2005): „Vorwort“. In: Berg, Stephan (Hg.): *Gregory Crewdson 1985-2005*. Ostfildern-Ruit, S. 6-9.
- Berger, John (2000) [1982]: „Erscheinungen“. In: Derselb.; Mohr, Jean (Hg.): *Eine andere Art zu erzählen*. Frankfurt a.M., S. 81-129.
- Chang, Chris (2002): „Gregory Crewdson: Photographer Attempts to Capture the Essence of a Motion Picture with one Photograph“. http://findarticles.com/p/articles/mi_m1069/is_2_38/ai_86232506 (12.7.2008).
- Dubois, Philippe (1998) [1983]: *Der fotografische Akt: Versuch über ein theoretisches Dispositiv*. Amsterdam/Dresden.
- Eder, Jens (2007): „Figur“. In: Burdorf, Dieter; Fasbender, Christoph; Moennighoff, Burkhard (Hg.): *Metzler Lexikon Literatur: Begriffe und Definitionen*. 3., völlig neu bearbeitete Auflage. Stuttgart, S. 238.
- Glasenapp, Jörn (2006): „Jenseits der Knipserei, im Fahrwasser der Malerei: Anmerkungen zur Kunstfotografie“. In: Faulstich, Werner (Hg.): *Das Erste Jahrzehnt*. München, S. 85-98.
- Glasenapp, Jörn (2008a): *Die deutsche Nachkriegsfotografie: Eine Mentalitätsgeschichte in Bildern*. Paderborn.
- Glasenapp, Jörn (2008b): „Der große Schlaf: Foto-Schrift-Beziehungen bei Weegee“. In: *Fotogeschichte*, Jg. 28, H. 108, S. 19-28.
- Knape, Joachim (2005): „Rhetorik“. In: Sachs-Hombach, Klaus (Hg.): *Bildwissenschaft: Disziplinen, Themen, Methoden*. Frankfurt a.M., S. 134-148.
- Kracauer, Siegfried (1985) [1960]: *Theorie des Films: Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt a.M.
- Metz, Christian (2003) [1985]: „Foto, Fetisch“. In: Wolf, Herta (Hg.): *Diskurse der Fotografie: Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*. Bd 2. Frankfurt a.M., S. 215-225.
- Panofsky, Erwin (1999) [1947]: „Stil und Medium im Film“. In: Derselb.: *Stil und Medium im Film & Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers*. Frankfurt a.M., S. 19-57.
- Pawek, Karl (1963): *Das optische Zeitalter: Grundzüge einer neuen Epoche*. Olten.
- Pawek, Karl (1968): *Das Bild aus der Maschine: Skandal und Triumph der Photographie*. Olten.

- Pfister, Manfred (1988) [1982]: *Das Drama: Theorie und Analyse*. München.
- Rajewsky, Irina O. (2002): *Intermedialität*. Tübingen.
- Riedel, Peter (2002): „Photographische Referenz: Zur Konkretion des Indexbegriffes“. In: *Medienwissenschaft* 3, S. 283-297.
- Scruton, Roger (1980/81): „Photography and Representation“. In: *Critical Inquiry* 7, S. 577-603.
- Sekula, Allan (2000) [1976/78]: „Den Modernismus demontieren, das Dokumentarische neu erfinden. Bemerkungen zur Politik der Repräsentation“. In: von Amelunxen, Hubertus (Hg.): *Theorie der Fotografie*. Bd 4. 1980-1995. München, S. 120-129.
- Tennyson, Alfred Lord (1973) [1833]: „The Lady of Shalot“. In: Kermode, Frank; Hollander, John (Hg.): *The Oxford Anthology of English Literature*. Vol. 2: 1800 to the Present. New York/London/Toronto, S. 1184-1188.
- Türcke, Christoph (2002): *Erregte Gesellschaft: Philosophie der Sensation*. München.
- Vogel, Fritz Franz (2006): *The Cindy Shermans: inszenierte Identitäten. Fotogeschichten von 1940 bis 2005*. Köln.
- Wilpert, Gero von (1989) [1955]: *Sachwörterbuch der Literatur*. 7., verbesserte und erweiterte Auflage. Stuttgart.
- White, Hayden (1994) [1973]: *Metahistory: Die historische Einbildungskraft im 19. Jahrhundert in Europa*. Frankfurt a.M.
- White, Hayden (1991) [1985]: *Auch Klio dichtet oder die Fiktion des Faktischen: Studien zur Tropologie des historischen Diskurses*. Stuttgart.

Abbildungen

- Abb. 1: Heinrich Hoffmann: Adolf Hitler, <http://elektra.bsb-muenchen.de/servlet/Top/frames/hitsframe> [Zugriff: 3.9.2009].
- Abb. 2: Henry Peach Robinson: "The Lady of Shalott", <http://lindashires.com/> [Zugriff: 3.9.2009].
- Abb. 3: Gregory Crewdson: Ohne Titel, aus: Stephan Berg (Hg.): *Gregory Crewdson 1985-2005. Ostfildern-Ruit, ohne Seitenzahl (Plate 58)*.
- Abb. 4: Unbekannter Fotograf: Mann mit Pferd, aus: John Berger und Jean Mohr: *Eine andere Art zu erzählen*, Frankfurt am Main 2000 (1982), S. 85.

Jens Meinrenken

Figurenkonzepte im Comic

Von allen Disney-Figuren scheint die Duck-Familie biologisch und moralisch am besten ausgestattet, die Weltherrschaft zu übernehmen. Niemand sonst ist so weiß und mächtig wie sie. (David Kunzle)¹

What did I imagine my characters were doing *between* the panels? For the first time I realize how deep and complex the creating of comic book stories really is. (Carl Barks)²

Figuren im Comic zeichnen sich durch ihr vielgestaltiges Erscheinungsbild aus. Ausgehend von der künstlerischen Reflexion des Comics als modernes Massenmedium möchte der folgende Beitrag die tiefer liegenden Sinnschichten des Figurenwandels im Comic untersuchen (Abschnitt 1). Nicht die Differenzierung und Auflistung der verschiedenen Figurentypen im Comic ist für diesen Ansatz entscheidend sondern dessen universelle Darstellungsprinzipien. Im Anschluss an die Künstlermythen der Antike konzentriert sich der Comic auf die Gestalt und Formen der Figur, die selbstbewusst die eigenen medialen Bedingungen reflektiert und produktiv erweitert. Diesem »Eigensinn der Figur« (Abschnitt 2) steht eine Vielzahl paralleler Welten und Multiversen gegenüber, die auf eine grundsätzliche »Universalität und Kosmologie der Figur im Comic« verweisen (Abschnitt 3). Der serielle Charakter des Mediums offenbart in dieser dimensionalen Vervielfältigung seine eigentliche Identität und Physiognomie.

Der Schlussteil des Beitrags widmet sich der aktiven Rolle der »Figuren als Akteure und Schauspieler im Comic« (Abschnitt 4). Die

¹ Kunzle 1990, 19.

² Ault 2000, 123.

Wandlungsfähigkeit der Figuren gewinnt durch den Vergleich mit dem Theater dramaturgische Züge und ist zugleich Teil einer monströsen und kreatürlichen Aneignung der Welt. Die Mutationen der *Micky Maus* und die Flexibilität des Comichelden *Plastic Man* sind in diesem Sinne Verkörperungen eines umfassenden Figurenbegriffs, dessen morphologische Bedeutungsebenen schon längst von Erich Auerbach exemplarisch formuliert worden sind.

Figürliche Masse und groteske Transformationen

Die Allmacht der Figuren im Comic scheint unendlich. Sie steht im krassen Gegensatz zur wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem erzählerischen und psychologischen Potential dieser Figurenwelt. Vornehmlich gelten Figuren im Comic als stereotype und eindimensionale Verkörperungen einer massenmedialen Populärkultur.³ Eine differenzierte und zugleich systematische Analyse der unterschiedlichen Bedeutungs- und Erscheinungsweisen von Comicfiguren steht noch aus – und dies trotz des ikonischen Status, den Gestalten wie *Donald Duck*, *Micky Mouse* oder *Superman* im kulturellen Gedächtnis des 20. Jahrhunderts erreicht haben.

Zunächst fällt das immense Repertoire an Figuren ins Auge, die den Comic bevölkern. Allein die Heerscharen von Superhelden in den Comic-Universen von DC und Marvel könnten die These bestätigen, dass es sich beim Comic um ein ausgesprochen modernes und ideologisch wirkungsvolles Massenmedium handelt. Ähnlich wie es Walter Benjamins Überlegungen zur propagandistischen Macht des Films gezeigt haben, wird die (figürliche) Masse vom Comic in das Raster der eigenen Bildwelten gepresst – als selbstreflexiver Spiegel der medialen und technischen Bedingungen.

Einen möglichen Kommentar zu dieser These bietet ein Gemälde der spanischen Künstlergruppe Equipo Crónica aus dem Jahr 1966 mit dem Titel *Concentración (La cantidad se transforma en calidad)* (Tomàs 2005, 125).⁴ In neun Panels sieht man eine ständig wachsende Menschenmenge, die schließlich das gesamte letzte Bildfeld

³ Beispielhaft Hinkel (1974). Hinkel betont ausdrücklich die Bedeutung der optischen Präsenz von Comicfiguren zur Darstellung von Stereotypen. Seine stark auf Äußerlichkeiten fixierten Beobachtungen führen allerdings zu einer einseitigen typologischen Sichtweise auf die Formen- und Figurenvielfalt im Comic.

⁴ Ein erste Verortung des Bildes im Kontext von Kunst und Comic erfolgt bei Zimmermann 1970, 98f.

ausfüllt. Die individuelle Gestalt einzelner Figuren ist verschleiert. Die Ballung der Figuren transformiert sich zu einer übergeordneten, gestalterischen Figuration, deren anonymer Charakter durch die fehlende Farbigkeit noch verstärkt wird. Der Titel des Bildes wurde direkt aus Benjamins Kunstwerk-Aufsatz übernommen:

»Die Masse ist eine matrix, aus der gegenwärtig alles gewohnte Verhalten Kunstwerken gegenüber neugeborenen hervorgeht. Die Quantität ist in Qualität umgeschlagen (...)« (Benjamin I, 2, 464f).

Auffällig ist die Nähe des Gemäldes zur Formen- und Figurensprache des Comics, die in anderen Arbeiten von Equipo Crónica ebenfalls zu beobachten ist. So zeigt die Grafik *¡América, América!* von 1965 in einem Raster von fünf mal vier Feldern das gleichbleibende Gesicht der Micky Maus, allein das achtzehnte Panel wird durch die Explosion einer Atombombe ausgefüllt (vgl. Tomàs 2005, 120). Über den aktuellen politischen Bezug beider Bilder hinaus lässt sich hier eine grundlegende Beschäftigung mit der ikonischen und sozialen Bedeutung von Comics und deren Figuren erkennen, die für die Auseinandersetzung der bildenden Kunst mit dem Medium Comic symptomatisch ist. Durch den Verzicht auf einen übergeordneten narrativen Zusammenhang und die Verwendung typischer stilistischer Elemente des Comics rückt die Figur in den eigentlichen Fokus der Darstellung.

Nicht mehr die massenhafte Verbreitung und Reproduktion, die den Comic als oberflächliches Medium der Moderne brandmarkt, ist das vordergründige Thema einer solchen künstlerischen Operation, sondern dessen überbordender Reichtum in der Erfindung eigener Figuren und Bildwelten.⁵ Die globale Verbreitung und Wirkung von Comicfiguren hat Walter Benjamin anhand der Zeichentrickfilme von *Micky Maus* früh erkannt. In der ersten Fassung des Kunstwerk-Aufsatzes heißt es:

»In die alte heraklitische Wahrheit – die Wachenden haben ihre Welt gemeinsam, die Schlafenden jeder eine für sich –

⁵ Ein besonders eindrucksvoller Beleg für die geradezu enzyklopädische Aneignung dieser Figurenvielfalt durch die Kunst ist Errós „Comicscape“ von 1971 (vgl. Nakas 2004, 110f). Dagegen konzentrieren sich die Malereien von Mel Ramos auf die akzentuierte und isolierte Darstellung *einzelner* Comichelden (vgl. Nakas 2004, 17f u. 113).

hat der Film eine Bresche geschlagen. Und zwar viel weniger mit Darstellungen der Traumwelt als mit der Schöpfung von Figuren des Kollektivtraums wie der erdumkreisenden Micky-Maus« (Benjamin I, 2, 462).⁶

Weitaus prosaischer beschreibt Jens Eder in der Einleitung zu seinem Buch *Die Figur im Film* den merkwürdigen Umstand, dass mit dem Wachstum der menschlichen Bevölkerung auch das Personal fiktiver Figuren in den verschiedenen Medien ansteigt (vgl. Eder 2008, 12). Für die Analyse der Figurenkonzepte im Comic enthalten diese Äußerungen über das Phänomen der Masse hinaus einen wichtigen Gedanken. Traum und Wirklichkeit, Fiktion und Realität treffen sich im Wesen der Figur. Für Benjamin verkörpert die Micky Maus das Komische und Grauenhafte in einer Person und folgt damit einer Tradition des Grotesken, die sich in der Entwicklung des Comics vielfach wiederfindet. Sie ebnet den Weg für ein Figurenkonzept, dessen Stärke in der Wandelbarkeit und Widersprüchlichkeit ihrer mannigfaltigen Charaktere begründet ist. Die »therapeutische Sprengung des Unbewußten«, die Walter Benjamin den amerikanischen Groteskfilmen und den Filmen Disneys zuschreibt (vgl. Benjamin I, 2, 462) transformiert sich im Comic zu einer explosiven Veränderung der Figuren selbst, die auf die Gestalt des Mediums zurückschlägt. So begegnet uns in Comics wie M.S. Bastians *Päng* eine verunstaltete Micky Maus, deren deformierter Körper keinem sequentiellen Handlungsrahmen mehr gehorcht und bewusst die gestalterischen Möglichkeiten des Comics über die Grenzen der Narration und der Realität hinaustreibt. Die literarischen Vorlagen Charles Bukowskis werden von M.S. Bastian regelrecht zerschnitten und zerstückelt, wie es Christian Gasser im Vorwort zu *Päng* formuliert, um sie zu neuartigen Text-Bild-Konstellationen zusammenzulegen (vgl. M.S. Bastian 1995, 3). Eine Technik des Cut-Up und Fold-In, die direkt mit den Körpern der dargestellten Figuren interagiert.

⁶ Zum »Traumcharakter« der Micky Maus siehe weiter Benjamins Text *Erfahrung und Armut* (vgl. Benjamin II, 1, 213-219, insb. 218). Eine ausführliche Interpretation der Äußerungen Benjamins über Micky Maus bei Leslie Esther 2002, 80-122.

Vom Eigensinn der Figur im Comic

Walter Benjamins Überlegungen zur Zerstreuung und Sammlung der Masse vor einem Kunstwerk bis hin zur totalen Versenkung, d.h. Identifikation mit dem Dargestellten hat die ideologiekritische, pädagogische und medienwissenschaftliche Beschäftigung mit dem Comic in einem bisher nicht verarbeiteten Maße geprägt. Dies gilt für die Betrachtung von Figuren in einer besonderen Form. Comicfiguren werden größtenteils als (Zerr-)Spiegel der eigenen menschlichen Identität des Lesers interpretiert, die durch die Reduktion und Abstraktion der Darstellung ihr comictypisches Aussehen erhalten (vgl. McCloud 1995, 32-67; Packard 2006, 121-158).

Wie Stephan Packard in seiner Analyse von McCloud darlegt, ist dessen Definition des Cartoons an Beispiele gebunden, »in denen sich entweder zwei Figuren gegenüberstehen oder eine Figur dem Leser aus der Comicebene heraus ins Auge blickt« (Packard 2006, 127). Bei beiden Autoren kommt dem Gesicht eine tragende Rolle im Prozess der Interaktion zu, wobei Packard das mimetische Wechselverhältnis zum Betrachter auf die vollständige Gestalt der Figur überträgt. Deren Gestik, Mimik und Motorik zwingt den Leser zum

»Aufruf der korrespondierenden körperlichen Imagination in der eigenen Körperwahrnehmung; selbst dort, wo er ihr nicht real nachgibt, identifiziert er die entsprechenden Handlungen der Comicfigur mit Bewegungsvorstellungen aus seiner Selbstpräsentation« (Packard 2006, 133).

Gegen diese Theorien der Identifikation argumentiert Ole Frahm in seinem Aufsatz über Poetik im Comic, indem er den Identitätswechsel auf die Ebene der Figuren verlegt.⁷ In dieser Logik ist nicht das gleich bleibende und cartoonhafte Aussehen einer Comicfigur entscheidend, sondern deren Möglichkeit, die eigene Identität und den

⁷ In der Kritik Ole Frahms begreifen diese Theorien »die Figuren im Comic als Masken, die sich die Leser in ihrem Bewusstsein aufsetzen, nicht nur um Comics zu lesen, sondern um die ganze Welt zu verstehen« (Frahm 2007, 75). Zur komplexen Bedeutung des Motivs der Maske im Comic vgl. Frahms Monographie über Art Spiegelmans *Maus* (vgl. Frahm 2006, 19-90).

sozialen Habitus zu verändern. An die Stelle der äußeren Stagnation tritt die innere Konstruktion der stehenden Figur.⁸

Diese Sichtweise betont den kreativen und charakterlichen Eigensinn vieler Comicfiguren. Die Geschichte des Comics ist durchzogen von Beispielen, in denen sich die Figur gegen ihren Schöpfer auflehnt und am liebsten selbst den Stift in die Hand nehmen möchte. Eine künstlerische Art der Selbstreflexion, die sich der Comic mit dem Animationsfilm teilt (vgl. Siebert 2005). Ein klassisches Beispiel für den Protest einer Comicfigur gegen die formalen Grenzen und zeichnerischen Rahmenbedingungen des eigenen Mediums findet sich in Winsor McCays Comic Strip *Little Sammy Sneeze*. Jener Junge, der immer niesen muss (»He just simply couldn't stop it«) und nie weiß, wann es soweit ist (»He never knew when it was coming«). Am 24. September 1905 gelingt es ihm schließlich mit einem gewaltigen »CHOW« den Panelrahmen zu zerbrechen (Abb. 1).

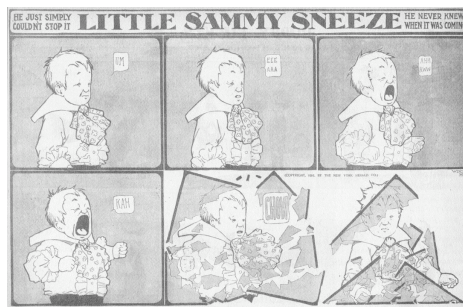


Abb. 1: Winsor McCay. *Little Sammy sneeze*. Zeitungsstrip vom 24. September 1905.

Dessen Reste türmen sich wie eine zerbrochene Fensterscheibe vor seinem Körper. Das Panel bleibt so nicht bloßer Rahmen, sondern ist zugleich eine Bildfläche, die sich wie eine transparente Fensterscheibe zwischen den Blick des Betrachters und der Comicfigur schiebt. In einem anderen Beispiel zieht die Figur am Panelrahmen wie an einer Schnur, um so befreit, Kriegsanleihen kaufen zu gehen (vgl. Knigge 2004, 154). Doch die Interaktion zwischen Schöpfer und Figur verläuft für beide Seiten nicht immer so friedlich, wie es die oben genannten Beispiele suggerieren. Neben der noch harmlosen

⁸ Dietrich Grünewald definiert die stehende Figur als »Akteur einer Serie, der sich in den einzelnen Episoden nicht oder nur minimal verändert (auf Aussehen, Charakter, Handlungsmuster usw. bezogen)« (Grünewald 1991, 114).

Beschwerde einer Figur bei ihrem Zeichner, dass er seine Signatur nicht unachtsam in der Gegend herumliegen lassen soll (vgl. Zehnder 1996, 229), gibt es auch verbale Auseinandersetzungen, die in handfesten Streitigkeiten enden. So zum Beispiel in Hergés zweiseitigem Comic Strip *Der bestrafte Zeichner* (Hergé 1999, 159-160). Darf die Figur im ersten Panel noch seelenruhig auf ihren Skiern durch die Gegend kurven, knallt sie schließlich im zweiten Panel an den linken Bildrahmen. Wutentbrannt und sichtlich gekennzeichnet von den Folgen des schmerzhaften Unfalls, klingelt sie im nächsten Panel bei ihrem Zeichner an der Haustür. Das letzte Panel zeigt die Folgen der Begegnung. Hergé liegt mitsamt seinem Inventar auf dem Boden, genauso ramponiert wie seine Figur, die ihn nicht nur beschimpft, sondern auch mit dem Gehstock vermöbelt hat.

Neben der reichlich vertrackten, symbiotischen Beziehung zwischen Zeichner und Figur, die in allen genannten Beispielen thematisiert wird – mit dem Leser als lachenden Dritten im Bunde –, ist es das Spiel mit der Linie, das diese Darstellungen als kunsttheoretische Vexierbilder auszeichnet. Im Nachdenken über die vielgestaltige Materialität der gezogenen Linie, präsentiert sich diese in metallischer Härte (Hergé) oder als brüchiges Gestell (Winsor McCay). Letztlich ist es der flexible und doppelbödige Charakter der Linie, der jegliches Spiel mit den physikalischen Aggregatzuständen der Formen und Figuren im Comic zusammenbindet. Noch einmal Winsor McCay, diesmal mit einer Seite aus *Little Nemo in Slumberland* vom 8. November 1908 (vgl. Canemaker 2005, 114). *Nemo*, *Flip* und *Impie* besuchen eine Bäckerei, dessen Räume mit riesigem Gebäck gefüllt sind. Jedes Mal wenn *Nemo* sich eins aussucht, verschwindet dieses. Stück für Stück löst sich auch der Raum auf, die Figuren stürzen ins leere Nichts, nur *Nemo* kann sich noch an der unteren Panelinie mit den Armen festhalten. Er rappelt sich wieder auf, um schließlich in der teigigen Substanz von Panel 17 zu versinken, kurz bevor im nächsten und letzten Panel aus seinem Traum wieder aufwacht.

Das Spiel mit der ästhetischen Grenze des Bildes und dem perspektivischen Schwindel einer gegenstandslosen Welt trägt deutliche Züge des Theaters in sich. Die Reduzierung des Raums zu einer weißen Fläche drängt *Nemo* an den unteren Bühnenrand des Panels, wobei er zugleich mit dem imaginären Leser wie mit einem Zuschauer dialogisch interagiert. Eine solche Inszenierung enthält noch Reste eines bewegten Zeichenstils, den Alexander Roob in seiner

Theorie des Bildromans ausführlich beschreibt (vgl. Roob 1997, 11-42). Demnach empfiehlt William Hogarth dem Schauspieler sich dem Studium der Linien zu widmen:

»Da die ganze Schönheit auf beständiger Veränderung beruht, so muß dies auch für schöne theatralische Bewegungen gelten« (Hogarth 2008, 205; Roob 1997, 16).

Die Linie als eigene Figur, so ließe sich die Entwicklung des Bildromans von Hogarth über Rodolphe Töpffer bis Wilhelm Busch zusammenfassen.⁹ Allerdings ist von der gesetzlosen Linie Töpffers, von der Friedrich Theodor Vischer einst so schwärmte (vgl. Lange-meyer u.a. 1985, 63), im modernen Comic nur noch wenig zu spüren. Panel und Figur scheinen in einer streng relationalen Beziehung zu stehen. Dies wird besonders deutlich, wenn Winsor McCay in seiner Serie *Little Nemo in Slumberland* die Proportionen von Figur und Panel wie durch einen Zauberspiegel gleichermaßen dehnt und streckt (vgl. Canemaker 2005, 110).

Die Linie bestimmt den Grund der Figur. In diesem Sinne ist der Comic Teil abendländischer Künstlermythen, die seit der griechischen Antike unser Nachdenken über den Status und die Gestalt des Bildes prägen¹⁰. Plinius beschreibt im 35. Buch seiner *Naturalis Historiae* nicht nur den Ursprung von Malerei und Skulptur am gezeichneten, d.h. linearen Umriss der menschlichen Form (vgl. Plinius 1997, 23 und 115), sondern er lässt die Linie im Künstlerstreit von Apelles und Protogenes als trennende und zugleich verbindende Instanz in Erscheinung treten (vgl. Plinius 1997, 67ff). Die Linie markiert nicht nur die kürzeste Verbindung zwischen zwei Punkten, sie zerteilt und gliedert die Bildfläche, sie konturiert ihre Formen, um die anatomische Gestalt des Bildes selbst als einen organischen plastischen Körper und als morphologische Figur zu begreifen.

⁹ Im Medium des Zeichentricks haben vor allem Emile Cohl (*Fantasmagorie*) und Osvaldo Cavandoli (*La Linia*) die Verwandlung der Linie zur Figur zu ihrem Thema gemacht. Im Bereich der Karikatur und Kunst finden sich diverse Beispiele, die anhand figürlicher Linien und der Anatomie von Buchstaben das körperliche Verhältnis von Bild und Schrift reflektieren. Diese Wechselbeziehung lässt sich bereits auf dem Teppich von Bayeux beobachten, später an Figurenalphabeten wie das des Meisters E.S. oder im 20. Jahrhundert bei dem von Kurt Schwitters illustrierten Märchen *Die Scheuche*, dessen figurale Typographie durch El Lissitzkys berühmtes Kinderbuch *Geschichte zweier Quadrate* angeregt wurde (vgl. Rattemeyer 1990, 135).

¹⁰ Zur konkreten Darstellung verschiedener Künstlermythen im Comic vgl. Meinrenken 2010a.

In diesem Sinne pflegen Comicfiguren einen regen und zum Teil aggressiven Austausch mit den engen Bildgrenzen, die sie umgeben. Aufgrund der Wandelbarkeit und Durchlässigkeit des Bildes besitzen Comicfiguren außerhalb ihrer medialen Präsentation eine Intimität und Realität, die sich durch den Zeichenstift nicht eibnen lässt. Es bleibt ein Rest Unsichtbarkeit figürlicher Identität, die über den Comic hinaus existiert.

Universalität und Kosmologie der Figur im Comic

Was den Comic als erzählerische und poetische Form auszeichnet sind nicht so sehr seine austauschbaren medialen Eigenschaften, sondern sein historisches und hochkulturelles Bewusstsein im Umgang mit Bild und Text. Hierin liegt der paradoxe Anachronismus des Comics begründet, der zugleich altmodisch und zukunftsweisend in seinen Bildwelten agiert. Im Zentrum dieser spannungsreichen Dialektik steht die Figur, die als magnetischer Pol alle denkbaren Möglichkeiten figürlicher Darstellung zwischen High and Low auf sich zieht. Dies gilt vor allem für den menschlichen Körper, wie es Will Eisner in seinem Buch *Mit Bildern erzählen. Comics & Sequential Art* eindringlich betont:

»Das bei weitem universellste Bildzeichen, mit dem der Bilderzähler umgehen muß, ist die menschliche Form. In dem grenzenlosen Bildinventar unserer Erfahrungswelt ist der menschliche Körper das am eingehendsten studierte und daher vertrauteste Element« (Eisner 1995, 102).

Noch universeller denkt Scott McCloud die Welt des Comics, wenn er dessen digitale Zukunft als unendliche Leinwand definiert (vgl. McCloud 2001, 204-245).

»Es wird niemals einen Computerbildschirm geben, der so groß ist wie Europa. Aber man kann sich einen Comic vorstellen, der diese Größe besitzt und den der Blick durch den Monitor Meter für Meter abtastet« (McCloud 2001, 226)

heißt es in einer geradezu emblematischen Verdichtung bisheriger und zukünftiger Visionen des Comics.¹¹ Das Panel zeigt das Alter Ego Scott McClouds, der in meditativer Haltung auf einem einfachen Computermonitor sitzt. Im Hintergrund eine Karte Europas. Der Bildschirm präsentiert einen Ausschnitt des Teppichs von Bayeux, der sich als fortlaufendes Band über die gesamte Doppelseite erstreckt. Erst in der Verbindung mit dem gerade zitierten Text in der dazugehörigen Sprechblase entfaltet das Panel seine volle visuelle Argumentation. Der Teppich von Bayeux wird hier nicht nur als mittelalterlicher Vorläufer der heutigen Comics gewertet. Seine symbolische Form als digitaler Bildstreifen auf einem Monitor verweist auf einen mathematischen Zusammenhang.

Mit Hilfe eines unbeschriebenen Papierstreifens hatte der englische Mathematiker Alan Turing 1936 eine Technik ersonnen, wie durch das Eintragen von Nullen und Einsen alle berechenbaren Funktionen dargestellt werden können – ähnlich wie auf der Bildfläche des Monitors bei McCloud in Form von diskreten, d.h. schrittweise ablaufenden Zuständen. Wie Horst Bredekamp gezeigt hat (vgl. Bredekamp 1993, 100-102), überführt Turings Tape die manieristische Bildkonzeption des Gehirns als weiße Leinwand in ein modernes Denkbild.¹² Bekanntermaßen lieferte Turings Tape das Grunddesign für die binäre Rechenmaschine des Computers (Heintz 1993, 63-106), dessen Nullen und Einsen in der Bildsymbolik McClouds als geschlossenes und geöffnetes Auge in Form einer geschweiften Acht bis zum mathematischen Symbol eines Unendlichkeitszeichen visualisiert werden. Der längliche Streifen des Turingschen Tapes wird in dieser Folge zum Ideal einer unendlichen Leinwand des digitalen Comics mit dem Teppich von Bayeux als ideellen Träger vergangener und zugleich zukünftiger Bilderzählungen.

Bereits in seinem Buch *Comics richtig lesen* hat Scott McCloud eine globale Vorstellung von der Welt der Comics entwickelt, die ganz bewusst die universale Ausstrahlung mittelalterlicher Visionsbilder in eine moderne Kosmologie überführt – mit der menschlichen Figur als Mittelpunkt der göttlichen Schöpfung (vgl. McCloud 1995, 222). Vor einem riesigen Globus, der fast die gesamte Panelhöhe ausfüllt, sitzt rechts in der Ecke an seinem Zeichentisch das Alter Ego Scott McClouds auf einem Bürostuhl. »Dies ist die Welt des Comics, wie ich sie verstehe«, klingt es aus seinem Mund. In Anlehnung an

¹¹ Vgl. Meinrenken 2010b.

¹² Zur Tradition der weißen Leinwand in der Kunstgeschichte vgl. Monika Wagner 2004.

das klassische Rastersystem von Längen- und Breitengraden sind die einzelnen Felder des Globus gefüllt mit Piktogrammen, die im Detail jene Gesichter, Figuren und Gegenstände zitieren, die McCloud als exemplarisches Bildvokabular auf den übrigen Seiten seines Comicbuchs benutzt. Der enorme Größenunterschied zwischen dem überdimensionalen Globus und der kleinen Figur in der unteren rechten Ecke verdeutlicht nicht nur den Bedeutungsmaßstab, den der Autor den möglichen Proportionen dieser Comicwelt beimisst. Die gesamte Darstellung spiegelt in ihrer groben Form berühmte Miniaturen zu Hildegard von Bingens *Liber Divinorum Operum* aus dem Lucca Kodex wieder, die als einige der wohl bekanntesten Visionsbilder in die Kunstgeschichte des Mittelalters eingegangen sind. Hier sitzt die Figur Hildegards in der linken unteren Ecke ihres Skriptoriums, erfüllt von der farbigen Pracht der göttlichen Schau. Anstelle des Globus erstrahlt hier noch das kreisförmige Rad des natürlichen Kosmos, dessen Zentrum den adamitischen Menschen präsentiert (vgl. Heieck 1998, Tafel IV und V). Scott McCloud tauscht in seiner Darstellung nicht nur die Bildseite mit Hildegard. Zugunsten einer stärker säkularen Vision vollzieht er durch die Kugelform seines Globus die Revolution der kopernikanischen Wende und taucht seine Himmelschau von der Welt des Comics in ein wissenschaftlich kosmologisches Gewand, dessen Firmament vom Sternenglanz des Universums getragen wird.

Die Allmacht Gottes ist in diesem Bild-Universum nur noch verdeckt präsent und dennoch verweist sie auf die eingangs betonte Allmacht der Figuren im Comic. Benjamins Vorstellung einer »erdumkreisenden Micky-Maus« und Scott McClouds Vision eines flächendeckenden Comic-Globus finden in den Spiegelfantastereien des Marc-Antoine Mathieu ihre dynamische Entsprechung. So segelt sein Protagonist Julius Corentin Acquefacques als Papierflieger in dem Comicheft *Die 2.333. Dimension* um diverse Planeten, deren Bildwelten nicht nur die eigene Geschichte in Globenform präsentieren (Mathieu 2004, 34-45), sondern auch bekannte Werke anderer französischer Comiczeichner wie *Das Fieber des Stadtplaners* (Schuiten/Peters 1991) und *Die Fliege* (Trondheim 1998).

Die grenzenlose Vorstellungskraft des Comics wird hier zum Leitmotiv der Darstellung (vgl. Mathieu 2004, 44) und ist zugleich an eine mediale Reflexion über die raumzeitlichen Bedingungen von Traum und Wirklichkeit gebunden (vgl. Meinrenken 2010c). Der Versuch der Figuren, die eigenen Panelgrenzen zu sprengen, um die

Kästchenwelt des Comics zu überwinden, wird als trügerische Einbildung entlarvt (vgl. Mathieu 2004, 37). Neben literarischen Einflüssen sind es die optischen Effekte der Trompe-l'œil-Malerei, die von Mathieu in das Medium Comic übertragen werden mit dem Ziel, den Illusions- und Perspektivcharakter des Bildes trickreich zu dekonstruieren. An die Stelle der kohärenten Repräsentation tritt eine mathematische und künstlerische Sicht auf die Welt, die in der Existenz eines würfelnden Gottes (Leinen 2007, 257) und der Darstellung von Paralleluniversen ihren physikalischen Höhepunkt findet. (Mathieu 2004, 43). Wie James Kakalios in *Physik der Superhelden* feststellt, »könnte die Vorstellung einer unendlichen Anzahl von Parallelwelten eines der merkwürdigsten Beispiele für die korrekte Wiedergabe physikalischer Ideen in Comics sein!« (Kakalios 2006, 308).

Vor allem im Genre der Superhelden hat die Idee von Paralleluniversen und Multiversen eine breite Tradition und ist immer auch ein Spiel mit den besonderen Kräften einzelner Figuren, ihrem Aussehen und dem Wechsel ihrer Identität. Damit verknüpft sind die Möglichkeit von Zeitreisen (Kakalios 2006, 320-327) und die Fähigkeit des Helden, den Ablauf von Raum und Zeit eigenhändig zu kontrollieren – eine Faszination, die medienübergreifend Comic, Film und Computerspiel vereint (vgl. Meinrenken 2007). Einen Sonderfall paralleler Welten stellen Comics dar, in denen Superhelden ihrer mehrfachen Identität persönlich begegnen. So in der legendären Geschichte *Flash of Two Worlds!*, die September 1961 in der Ausgabe *The Flash #123* zuerst publiziert wurde (Abb. 2).



Abb. 2: Cover von *The Flash #123*. September 1961.

Dort tritt der alte Flash Jay Garrick aus der Ära des Golden Age dem neuen Flash Barry Allen aus der Ära des Silver Age direkt gegenüber.¹³ Die geheime Identität von Superhelden – Bruce Wayne alias *Batman* oder Clark Kent alias *Superman* – wird hier zum Vexierbild über die Kohärenz von Welt und Figur. Dopplung und Vervielfältigung identischer Figuren im Comic verweisen dabei auf dessen seriellen Charakter. Das Prinzip der Wiederholung im Comic findet in solchen Beispielen ihre medienspezifische Ausprägung und zeigt zugleich deren Differenz: Die Kostümierung von Superhelden ist einem unauslöschbaren Zwang der Modernisierung unterworfen, um die Lebendigkeit und Aktualität der Figuren zu bewahren.

Figuren als Akteure und Schauspieler im Comic

Alle diese Beispiele von Will Eisner bis James Kakalios zeigen, dass die Figurenkonzepte im Comic an spezifische Vorstellungen von der gestalterischen Universalität des Menschen und der Welt gebunden sind, die ihn umgibt. Eine solche Sichtweise unterstreicht die aktive Rolle der Comicfiguren als Handlungsträger, wie sie vor allem Dietrich Grünewald in seinen Texten herausgearbeitet hat:

»So ist die Bildgeschichte dem Theater wie dem Licht-Theater, dem Film, ähnlich. In ihrem Zentrum stehen die Akteure, die sich in einer visuell präsentierten ›Bühne‹ bewegen und das Geschehen tragen. Akteur in der Bildgeschichte sind Menschen, Tiere, vermenschlichte (anthropomorphe) Tierfiguren, Phantasiefiguren« (Grünewald 1991, 30).

Die Auffassung des Comics als Prinzip Bildgeschichte (vgl. Grünewald 1991, 13) deckt sich mit der generellen Verortung der erzählerischen Dimension in den Künsten (vgl. Lämmert 1999). Bereits die Bildfolgen Hogarths (vgl. Grünewald 2000, 18-27) und Chodowieckis (vgl. Sackmann 2004, 7-11) begründen im starken Austausch mit dem Theater und den Dramen des 18. Jahrhunderts eine satirische, theatralische Tradition der Bildgeschichte, deren Akteure aus heutiger Sicht durch ihre exaltierte körperliche Performanz ins Auge stechen. Eine solche barocke Gestik und mimische Aus-

¹³ Wiederabgedruckt in DiDio (2005, 5-30).

druckskraft ist im modernen Comic eher selten zu finden. Eine bezeichnende Ausnahme, die dramatische Pose des Shakespeareschen Theaters mit dem rauen Charme einer modernen Großstadt zu vereinen, stellt Will Eisners Bilderfolge *Hamlet auf dem Dach* dar (Eisner 1995, 114-123). Das existentielle Schicksal des Protagonisten in der Figur eines Indianers entfaltet sich über eine bewusst betonte Körpersprache, die durch die anonyme Atmosphäre der Kulisse noch gesteigert wird. Fremdsein und die Fremdartigkeit der urbanen Umgebung durchziehen als soziale und emotionale Faktoren zahlreiche Comics von Will Eisner. Hier werden sie zum Prüfstein einer Literatur in Bildern, die das Erzählen im Comic über den sequentiellen Rahmen hinaus als Charakter- und Ausdruckskunst begreift.¹⁴

Man darf in diesem Zusammenhang nicht vergessen, dass sich seit dem 16. Jahrhundert mit dem Begriff des *theatrum mundi* eine universale Weltbetrachtung etabliert hat, die das irdische und himmlische Geschehen als einen Schauplatz versteht. Wie die oben dargestellten Ausführungen demonstrieren, wurde diese Sicht vom Comic um ein Vielfaches multipliziert. Aus dessen Perspektive entpuppen sich die verschiedenen Welten des Comics als buntes Kaleidoskop universeller Darstellungsprinzipien, die neben der menschlichen Figur den Zug des Monströsen und Übernatürlichen nicht verbergen können. Wenn Andreas C. Knigge das Vorwort seines Buches *Alles über Comics* mit dem Satz beginnt: »Das Universum der Comics wird von eigenartigen Kreaturen bewohnt« (Knigge 2004), dann verweist er damit auf die dunkle Macht des Comics, originäre Figuren zu kreieren, die von Medien wie dem Film oder der Literatur nicht ohne weiteres usurpiert werden können.

Im Stile dieser Denkrichtung beschreibt Christian Gasser die Entwicklung des Comics als eine Reihe von Mutationen in seinem Text *Mutantenkosmos. Von Mickey Mouse zur Explomaus* (Gasser 2000, 5-18). Hier wird die Comicfigur zum Symbol für die Wandlungsfähigkeit des eigenen Mediums. Erich Auerbachs grundlegende Studie *Figura* zur komplexen Historie des Figurenbegriffs offenbart die antiken Spuren dieser Auffassung (Auerbach 1967, 55-92).¹⁵ Aus dem griechischen Wort für Schema entwickelt sich im Lateinischen das Wort *figura*:

¹⁴ Zur Rolle des Theaters bei Will Eisner vgl. Platthaus 2006.

¹⁵ Zur Bedeutung von Auerbachs Untersuchung für einen fiktiven und performativen Figurenbegriff vgl. die Einleitung im Sammelband *De Figura* (Brandstetter/Peters 2002, 7-11).

»Wenn man also im großen sagen kann, dass *figura* im lateinischen Sprachgebrauch für σχῆμα eintritt, so ist doch damit die Kraft des Wortes, *potestas verbi*, nicht erschöpft: *figura* ist weiter, nicht nur zuweilen plastischer, sondern auch beweglicher, stärker ausstrahlend als σχῆμα. Freilich ist auch dieses noch dynamischer als unser Fremdwort »Schema«; heißen doch bei Aristoteles die mimischen Gesten der Menschen, insbesondere der Schauspieler σχήματα; die Bedeutung der bewegten Form ist σχῆμα keineswegs fremd; aber *figura* hat dieses Element der Bewegung und Verwandlung viel weiter entwickelt« (Auerbach 1967, 57).

Auerbach skizziert damit eine Entwicklungsgeschichte des Figurenbegriffs, die ihre stärksten und bildhaftesten Momente in der Bedeutung des Gestaltwandels besitzt, was der Autor anhand einiger Zitate aus Ovids *Metamorphosen* eindrucksvoll belegt (vgl. Auerbach 1967, 61). Auerbach legt den Grundstein für eine Morphologie der Figuren, deren Wirkung von großer medienwissenschaftlicher Relevanz ist und im Comic eine eigene Gestalt gefunden hat. Knapp zwei Jahre nach der Publikation des Figura-Aufsatzes erscheint August 1941 die erste Nummer von *Police Comics* mit der Figur des *Plastic Man* aus der Feder von Jack Cole. Aufgrund eines Säureunfalls ist *Plastic Man* in der Lage seinen Körper beliebig zu dehnen und die Gestalt aller möglichen Formen und Figuren anzunehmen. Wenn man nach Stephan Packard an den meisten Comics sehen kann, »dass Körper disproportional verzerrt werden« (Packard 2006, 95), dann ist dies ein Beleg für die abschließende These, dass in der Figur des *Plastic Man* die gestalterischen und figürlichen Expansionsmöglichkeiten des Comics vollends zur Deckung kommen.



Abb. 3: Anfang von *Plastic Man* in *Police Comics* #1. August 1941.

Er durchquert mit seinem aalähnlichen Körper nicht nur mühelos die Abfolge verschiedener Panels (vgl. Spiegelman 2001, 38-39), belauscht als abstraktes Gemälde im Museum unbemerkt Gangster beim Planen ihres nächsten Coups (vgl. Spiegelman 2001, 16) oder reitet ein wildes Pferd zu, dessen textueller Körper sich allein aus den Buchstaben C.R.I.M.E zusammensetzt (vgl. Cole 2000, 176). Bereits die erste Seite aus *Police Comics No.1* verdichtet die verschiedenen figürlichen Erscheinungsformen des *Plastic Man* zu einer anatomischen Gesamtkomposition (Abb. 3). Abstraktion, Konkretion und Figuration im Comic treten so in einer Figur zusammen. Ein flexibleres Figurenkonzept des Comics lässt sich kaum denken.

Literatur

- Auerbach (1967): „Figura“. In: Konrad, Gustav (Hg.): Erich Auerbach. Gesammelte Aufsätze zur romanischen Philologie. Bern/ München, S. 55-92.
- Ault, Donald (2000): „Cutting Up‘ Again Part II: Lacan on Barks on Lacan“. In: Magnussen, Anne; Christiansen, Hans-Christian (Hg.): Comics & Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics. Kopenhagen, S. 123-140.
- Bastian, M.S. (1995): Päng. Zürich.
- Benjamin, Walter (²1989): „Erfahrung und Armut“. In: Tiedemann, Rolf; Schweppenhäuser, Herman (Hg.): Walter Benjamin. Gesammelte Schriften. Bd. II, 1, Frankfurt a.M., S. 213-219.
- Benjamin, Walter (³1990): „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ [erste deutsche Fassung 1935]. In: Tiedemann, Rolf; Schweppenhäuser, Herman (Hg.): Walter Benjamin. Gesammelte Schriften. Bd. I, 2, Frankfurt a.M., S. 431-469.
- Brandstetter, Gabrielle; Peters, Sibylle (2002): Einleitung. In: Dieselb. (Hg.) De figura. Rhetorik. Bewegung. Gestalt. München, S. 7-30.
- Bredenkamp, Horst (1993): Antikensucht und Maschinenglauben. Die Geschichte der Kustkammer und die Zukunft der Kunstgeschichte. Berlin.
- Canemaker, John (2005): Winsor McCay. His Life and Art. New York.
- Cole, Jack (1998-2006): The Plastic Man Archives. Vol. 1-8. New York.
- DiDio, Dan (Hg.) (2005): Crisis on Multiple Earths. The Team-Ups. Vol. 1. New York.
- Langemeyer, Gerhard; Unverfehrt, Gerd (Hg.) (1985²): Bild als Waffe. Mittel und Motive der Karikatur in fünf Jahrhunderten. München.
- Eder, Jens (2008): Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse. Marburg.
- Eisner, Will (1995): Mit Bildern erzählen. Comics & Sequential Art. Wimmelbach.
- Esther, Leslie (2002): Hollywood Flatlands. Animation, Critical Theory and the Avant-garde, London/ New York.

- Frahm, Ole (2007): „Axt, Pfeife, Strich. Poetik des Comic“. In: Schreibheft. Zeitschrift für Literatur 68, S. 73-91.
- Frahm, Ole (2006): Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans Maus – A Survivor's Tale. Paderborn/ München.
- Gasser, Christian (2000): „Mutantenkosmos. Von Mickey Mouse zur Explo-maus“. In: Derselb.(Hg.): Mutanten. Die deutschsprachige Comic-Avantgarde der 90er Jahre. Ostfildern-Ruit, S. 5-18.
- Grünewald, Dietrich (1991): Vom Umgang mit Comics. Berlin.
- Grünewald, Dietrich (2000): Comics. Tübingen.
- Heieck, Mechthild (Hg.) (1998): Hildegard von Bingen. Das Buch vom Wirken Gottes. Liber divinorum operum. Augsburg.
- Hergé (1999): Werkausgabe. Bd. 3. Hamburg.
- Hinkel, Hermann (1974): „Visualisierungsmechanismen in Comics“. In: Pforte, Dietger (Hg.): Comics im ästhetischen Unterricht. Frankfurt a.M., S. 104-150.
- Hogarth (2008): Analyse der Schönheit. Hamburg.
- Kakalois, James (2006): Physik der Superhelden. Berlin.
- Knigge, Andreas C. (2004): Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga. Hamburg.
- Kunzle, David (1990): Carl Barks. Dagobert Duck und Donald Duck. Welteroberung aus Entenperspektive. Frankfurt a.M.
- Lämmert, Eberhard (1999): Die erzählerische Dimension. Eine Gemeinsamkeit der Künste. Berlin.
- Leinen, Frank (2007): „Spurensuche im Labyrinth. Marc-Antoine Mathieus Bandes dessinées zu Julius Corentin Acquafacques als experimentelle Metafiktion“. In: Leinen, Frank; Rings, Guido (Hg.): Bilderwelten. Textwelten. Comicwelten. Romanistische Begegnungen mit der Neunten Kunst. München, S. 229-263.
- Maresca, Peter (Hg.) (2007): Little Sammy Sneeze by Winsor McCay. Los Altos.
- Mathieu, Marc-Antoine (2004): Die 2, 333. Dimension. Julius Corentin Acquafacques, Gefangener der Träume. Hamburg.
- Meinrenken, Jens (2007): „Bullet Time & Co. Steuerungsutopien von Computerspielen und Filmen als raumzeitliche Fiktion“. In: Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm: Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, Bielefeld/Siegen, S. 239-270.
- Meinrenken, Jens (2010a): „Künstlermythen im Zeichen der Avantgarde. Zur Bedeutung der Malerei im amerikanischen Zeitungscomic“. In: Haug, Steffen u.a. (Hg.): Arbeit am Bild. Ein Album für Michael Diers. (Festschrift zum 60. Geburtstag). Köln, S. 122-126.
- Meinrenken, Jens (2010b): „Digitale Visionen des Comics. Die Macht der Bilder in der amerikanischen TV-Serie Heroes“. In: Jahrbuch Medien im Deutschunterricht. München. (im Druck)
- Meinrenken, Jens (2010c): „Dimensionssprünge auf virtuellem Papier – Comic und Computerspiel“. In: Sorg, Jürgen; Venus, Jochen (Hg.): Erzählformen im Computerspiel: Zur Medienmorphologie digitaler Spiele. Bielefeld.
- McCloud, Scott (²1995): Comics richtig lesen. Hamburg.
- McCloud, Scott (2001): Comics neu erfinden. Hamburg.

- Nakas, Kassandra (Hg.) (2004): *Funny Cuts. Cartoons und Comics in der zeitgenössischen Kunst*. Bielefeld.
- Packard, Stephan (2006): *Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse*. Göttingen.
- Platthaus, Andreas (2006): „Bühnenbildung. Was der Comic vom Theater gelernt hat“. In: Hanh, Annegret; Schuck, Berit (Hg.): *Comic Meets Theatre*. Eggersdorf, S. 216-223.
- Plinius Secundus d.Ä. (²1997): *Naturalis Historiae. Naturkunde*. Buch 35, Darmstadt.
- Rattemeyer, Volker u.a. (Hg.) (1990): „Typographie kann unter Umständen Kunst sein“. Kurt Schwitters. *Typographie und Werbegestaltung*. Wiesbaden.
- Roob, Alexander (1997): *Theorie des Bildromans*. Köln.
- Sackmann, Eckart (2004): „Lenardo und Blandine – ein Comic aus dem Theater“. In: Derselb.: *Deutsche Comicforschung 1* (2005). Hildesheim, S. 7-11.
- Schuiten, François; Peeters, Benoît (²1991): *Das Fieber des Stadtplaners*. Berlin.
- Siebert, Jan (2005): *Flexible Figuren. Medienreflexive Komik im Zeichentrickfilm*. Bielefeld.
- Spiegelman, Art; Kidd, Chip (2001): *Jack Cole and Plastic Man*. New York.
- Tomàs, Facundo (Hg.) (2005): *Equipo Crónica en la colección del IVAM*. Valencia.
- Trondheim, Lewis (1998): *Die Fliege*. Berlin.
- Wagner, Monika (2004): „Die tabula rasa als Denk-Bild. Zur Vorgeschichte bildloser Bilder“. In: Naumann, Barbara; Pankow, Edgar (Hg.): *Bilder-Denken. Bildlichkeit und Argumentation*. München, S. 67-86.
- Zehnder, Frank Günter (Hg.) (1996): *WOW! 100 Jahre Comics. Die Originale*. Köln.
- Zimmermann, Hans Dieter (Hg.) (1970): *Comic Strips. Geschichte, Struktur, Wirkung und Verbreitung der Bildergeschichten*. Berlin.

Abbildungen

- Abb. 1: McCay, Winsor: Little Sammy Sneeze, Zeitungsstrip vom 24. September 1905. New York Herald. Aus: Maresca, Peter (Hg.) (2007): *Little Sammy Sneeze by Winsor McCay*. Los Altos, s.p.
- Abb. 2: The Flash #123. September 1961. Cover. Aus: DiDio, Dan (Hg.) (2005): *Crisis on Multiple Earths. The Team-Ups*. Vol. 1. New York, S. 5.
- Abb. 3: Plastic Man #1. August 1941. Splash Panel. Aus: Cole, Jack (1998): *The Plastic Man Archives*. Vol. 1. New York, S. 11.

V. Audiovisuelle und interaktive Medien

Henriette Heidbrink

Formen der Filmfigur

Da das Besondere der Figuren im Film in Abgrenzung zu den Figurenkonzepten anderer Medien besteht in ihrer seh- und hörbaren, dynamischen Verfasstheit. Daher wird in diesem Beitrag vor allem die mediale Vielfalt der filmischen Figur betont: So lassen sich Figuren problemlos als anthropologisch, kulturell, sozial, ästhetisch, mental sowie emotional wirksame Attraktoren profilieren. Dabei werden einerseits Ansätze thematisiert, die Figuren primär als Handlungsträger begreifen, die in der Rezeption ›identifizierende‹ sowie ›distanzierende‹ Bezüge herausfordern. Andererseits wird betont, dass die funktionalen Dimensionen von Filmfiguren sich keineswegs auf die Erzeugung von Subjekteffekten reduzieren lassen, denn die potenziell auf sie gerichteten rezeptiven Bezüge, werden durch die Figur-Grund-Relation determiniert, das heißt, es geht um das *Verhältnis* der Figurenkonzeption zum narrativ-dramatisch, ludisch oder deskriptiv strukturierten Kontext. Vor diesem Hintergrund werden figurale Entitäten als *telische* oder *paratelische Attraktoren* vorgestellt. Zudem wird exemplarisch erläutert, wie Figuren zu filmischen *Spielfiguren* werden können, was wiederum Auswirkungen auf ihre funktionale Einbettung in den Film und auf die Rezeption nach sich zieht.

Ästhetik, Technik und Pragmatik des Films

Filmfiguren stehen als bewegliche, hör- und sehbare Leinwandattraktionen im Brennpunkt der rezeptiven Wahrnehmung. Über ihre vielfältigen Konzeptionen lassen sich bei den Zuschauern mannigfaltige Vorstellungen, Gefühle, Intuitionen und Wünsche erzeugen. Anhand der projizierten Körper und der durch das Publikum imaginierten Psychen entfaltet sich das Erzählgeschehen und dieses bietet wiederum vielfältige Beobachtungsoptionen: Figuren pendeln zwischen Dynamik und Stagnation, Entfaltung und Verfall, sie erreichen unerreichbare Höhen und stürzen in ungekannte Abgründe. Die theoretischen Konzeptionen von Filmfiguren kaprizieren sich zumeist auf drei Phasen:

1. Die *Produktion*, Kreation oder Materialisierung umfasst den technisch-praktischen Entstehungsprozess der Figur von der sprachlichen Konzeptualisierung im Drehbuch bis hin zu ihrer audiovisuellen Verfasstheit im medialen Material.
2. Die zeichenhafte *Materialität* der Figur lässt sich als Projektion des spezifischen Arrangements der medial fixierten Bilder, Klänge und Texte im Zeitverlauf beobachten.
3. Auf Basis der selektiv-synthetischen Wahrnehmungs-, Beobachtungs-, Analyse- und Interpretationsprozesse der Zuschauer, deren Synthese gemeinhin als *Rezeption* bezeichnet wird, die wiederum an den zeitlichen Verlauf der Präsentation gebunden ist, entstehen in psychischen Systemen individuelle Beschreibungen und hochkomplexe Vorstellungen von Figuren mitsamt der dazugehörigen mentalsomatischen Effekte beim einzelnen Zuschauer (vgl. Eder 2008).

Prinzipiell stehen alle Betrachtungen zu Filmfiguren – gleichgültig auf welche der genannten drei Phasen Bezug genommen wird – in Bezug zu den spezifischen Merkmalen des kinematografischen Präsentationsdispositivs, mit dessen Hilfe die Figuren erzeugt werden. Das betrifft insbesondere die Produktion und Materialisation der Figur, die konkret an die Möglichkeiten und Grenzen des Films bzw. des Kinos gebunden sind.

Technisch entstehen Figuren des Kinofilms durch die Projektion auf eine Leinwand und das Abspielen von Ton, der sich als Licht- oder Magnettonspur auf dem Film oder einem externen Trägerme-

dium befindet.¹ Folglich bieten sich vor allem zwei formale Optionen an, um beim Publikum die Vorstellung einer Filmfigur zu erzeugen: die visuell wahrnehmbare Projektion von Zeichenkörpern auf eine Leinwand oder die Darbietung akustischer Klangkörper, die sich bspw. als Stimme der Figur selbst oder als Stimme eines Erzählers entpuppen, der von einer Figur erzählt.²

Jede Filmfigur wird weiterhin durch die klassischen Strategien der filmischen Darstellung gekennzeichnet, die auf eben jener Sichtbarkeit der Bildzeichen und der Hörbarkeit von Stimmen, Klängen und Geräuschen basieren. So werden Figuren im Film bekanntermaßen durch Darsteller verkörpert, die ihnen ihren Körper und ihre Stimme leihen.³ Dabei hängt die mutmaßliche Qualität einer Filmfigur stark von den individuellen Beobachtungen der schauspielerischen Leistung durch die jeweiligen Rezipienten ab, die beurteilen, ob Motive und Intentionen mehr oder weniger plausibel, glaubhaft und überzeugend präsentiert wurden.

Gesichter und Körper

Das Besondere – in Abgrenzung zu den Figuren anderer Medien – zieht die filmische Erzählfigur denn auch aus ihrer seh- und hörbaren, dynamischen Körperlichkeit. Im Gegensatz zu literarischen Darstellungen, die stets an sprachliche Beschreibungen gebunden sind, oder Hörspielen, denen keine Bewegtbilder zur Verfügung stehen, und dem Theater, das an den Bühnenraum gebunden bleibt, das in der Regel aufwendige Tricktechnik und Special Effects entbehrt und nur den wenigsten Zuschauern den Blick auf das visuelle Minenspiel der

¹ Die Darstellungen auf der Bildwand entstehen entweder durch die Projektion von Filmen durch Projektoren oder durch das Abrufen digitaler Bilder aus einem Speichermedium. Die Einführung des Tonfilms im Jahr 1926 erforderte eine konstante Abspielgeschwindigkeit der Bilder, um die Synchronizität mit dem Ton zu gewährleisten, die bekanntlich auf 24 Bilder pro Sekunde festgelegt wurde.

² Laut Jean-Louis Baudry erlangen die gebotenen akustischen und visuellen Reize ihre besondere Fokussierung vor allem durch ihre Kombination (vgl. Baudry 1975).

³ Figuren, die durch Schauspieler verkörpert werden, verweisen – im Gegensatz zu künstlich erzeugten Figuren aus Trick- und Animationsfilmen (vgl. Eder 2007) – stets auch auf einen Pool aus filmexternen Informationen. Diese können betont werden, indem der Bezug zu einer Starperson in den narrativen Vordergrund gerückt wird. Zu der Figur *Tess* (gespielt von Julia Roberts) in *Oceans' s Twelve* (2004), die Julia Roberts so ähnlich sieht, dass sie diese beim Bankraub doublen soll, siehe Venus 2007, 320. Zum Verhältnis von der Figur, Schauspieler, Rolle und Star siehe auch Wulff 1996.

Darsteller erlaubt, ist es im Kino möglich, körperliche und mimische Verfasstheiten von Filmfiguren unmittelbar in Echtzeit zu beobachten. Der ungarische Filmkritiker Bela Balázs betonte 1924 insbesondere die Wirkkraft des mimischen Ausdrucks von Figuren im Film:

»Die Mimik der anderen betrachtend und begreifend, ertasten wir nicht nur unsere gegenseitigen Gefühle, wir erlernen sie auch. Die Geste ist nicht nur ein Produkt des Affekts, sondern auch seine Erweckerin« (Balázs 1998a, 230).

Er proklamierte, dass die Sprache der Mimik viel persönlicher sei als die Sprache der Worte (ebd., 229).⁴ In der Filmtheorie haben im Anschluss an Balázs vor allem Gilles Deleuze und Jacques Aumont den Stellenwert des Gesichts hervorgehoben: Für Deleuze ist das »Affektbild« eine Großaufnahme und selbige eben ein Gesicht (vgl. Deleuze 1989, 123). Dabei handele es sich jedoch nicht um eine bloße Vergrößerung, sondern gleich um eine Art Emanzipation vom Körper und den narrativen Strukturen des Films. Die Großaufnahme bringe eine »absolute Veränderung«, die den Bildinhalt seiner raumzeitlichen Gebundenheit enthebe (ebd., 134). Bei Aumont wird das Gesicht zu einem vielseitigen Mittel der Kommunikation, das einen zentralen Stellenwert in den dramatischen und narrativen Strukturen des (Stumm-)Films einnimmt (vgl. Aumont 1992).

Ed Tan vertritt wiederum die These, dass das Erkennen von Gefühlen auf einer kulturübergreifenden Codierung der Grundemotionen beruhe; dabei hänge der Einsatz der Grundemotionen in reiner Form oder als Mischformen vom Genre ab: Insbesondere im Mainstream-Film seien die Grundformen tendenziell in Reinform vertreten, während das »parametrische Kino« (vgl. Bordwell 1985) Nahaufnahmen und emotionale Gesichtsausdrücke vermeide und dadurch die Interpretationslust des Publikums schüre (vgl. Tan 2005).⁵

Neben ihrem Gesicht fungiert der Körper einer Figur als Leinwandattraktion, auf die in der Filmtheorie durchaus facettenreich Bezug genommen wurde und wird. Zweifellos bieten Filme reichhaltige Beiträge zu den individuellen und kulturellen Konstruktionen

⁴ An anderer Stelle führt Balázs die Vorzüge der Wortkultur aus (vgl. ebd., 228).

⁵ Die neuere Forschung zum Gesicht im Film birgt vielfältige Positionen, siehe dazu u.a.: Barck/Beilenhoff 2004, Wolfgang Barck/Löffler 2005, Davis 2003, Elsaesser/Hagener 2007, Planting 1999, Tan 2005.

von Körperbildern, Körperschemata, somatischen Stereotypen und Identitäten.⁶ Theoretisch werden die Leinwandkörper wiederholt als Bindeglied zu den Körpern in den Kinossesseln konzipiert. Dabei sind die Differenzen zwischen der Präsenz eines Körpers (vgl. bspw. Deleuze 1991, 259f), den medienspezifischen Möglichkeiten und Konventionen seiner Repräsentation und dem, was durch die Beobachtung durch das Publikum aus beiden entsteht, vielfältig betont, differenziert aber auch verwischt worden. Was psychoanalytische, empirische, ästhetische und semiotische Ansätze jedoch vereint, ist der Wille, die Korrespondenz zwischen den Leinwandfiguren und den Zuschauern zu theoretisieren (vgl. Meteling 2006, 262).

So begreift bspw. Bärbel Tischleder die Verfassung des Körpers in Abhängigkeit zu unterschiedlichen Körperbildtheorien (vgl. Tischleder 2001, 49) und vertritt die These, dass vor allem Filme durch die Darstellung körperlicher Attraktionen (bspw. Schmerzen) die Möglichkeit bieten, das somatische Erleben von Figuren nach- und mitzufühlen (vgl. ebd., 78).

»[...] auch wenn wir Körper auf der Leinwand sehen, [...] interagieren diese mit unserem leiblichen Körpergedächtnis. Im Kino hat das eigene Körperbild eine vermittelnde Funktion, die es ermöglicht, die haptische Beschaffenheit, Temperatur oder das Gewicht einer visuell und akustisch wahrgenommenen Körper- und Dingwelt leiblich nachzuvollziehen« (vgl. ebd.).

Während Tischleders Begriff des »Körpergedächtnis«⁷ auf der Annahme beruht, dass sich die Schemata vergangener Körpererfahrungen in selbigem sedimentieren (vgl. ebd., 60), geht die Forschung zu den Spiegelneuronen davon aus, dass die Beobachtungen einer Bewegungshandlung das Gehirn derart unmittelbar stimulieren, als würde die Handlung eigens aktiv ausgeführt (vgl. Tan 2009). Die Beobachtung der Entwicklung vom »Filmtext« zum »Kinoereignis«, die theoretisch an der Schnittstelle von Psychoanalyse, Strukturalis-

⁶ Vgl. u.a. Felix 1998, 2002; Geiger/Rinke et al. 2006, Heller/Blüher 1999, Meteling 2006, Nessel 2008, Nessel/Pauleit 2008, Tischleder 2001.

⁷ Tischleder entwickelt ihre Thesen aus der feministischen Theorie Judith Butlers und den psychoanalytisch-philosophisch orientierten Ansätzen von Jacques Lacan, Julia Kristeva, Didier Anzieu und Paul Schilder.

mus, Semiotik und »postsemiotischen Theorien«, bspw. Steven Shaviro, ansetzt, wird seit dem Beginn der 1990er-Jahre diskutiert.⁸

Auf Basis anthropologischer Determinanten sind insbesondere Darstellungen von Sexualität und Gewalt relativ sichere Garanten für zumindest kurzfristige Aufmerksamkeit des Publikums. Als kulturell determinierte Attraktoren wären wiederum diverse Formen von mentalsomatischer Virtuosität zu nennen, bspw. Tanz, Sport, Artistik, Kunst, Musik. Aber auch die Darstellungen von ganz alltäglichen Routinehandlungen wie etwa Rauchen, Trinken oder schlichtem Gehen können einen spezifischen Reiz ausüben, indem sie in ansprechendem Ambiente und mit außerordentlicher Grazilität, Coolness, Erotik, Souveränität etc. versehen werden.

Mit der Zeit haben sich spezifische narrativ eingebettete Gesichts- und Körperdynamiken herausgebildet, die mit den etablierten Genres korrespondieren; sie sind in typische thematische Zusammenhänge, Plots und Situationen eingebettet, die spezifische Faszinationskerne entfalten, die wiederum mit typischen *Mise-en-scène*-, *Mise-en-cadre*-, *Mise-en-chaîne*-Techniken entsprechend in Szene gesetzt werden. So vollziehen Figuren je nach Genre Handlungen, deren besondere Attraktion häufig daraus resultiert, dass es sich um die Bewältigung besonderer Krisen, Probleme und Herausforderungen handelt, die wiederum spezielle Fertigkeiten, extrem gute Nerven, eine hohe Dynamik oder herausragende Kreativität und Ausdauer erfordern. Folglich weichen die Bewegungsakte von Filmfiguren häufig vom erwarteten Normalmaß ab und sind besonders professionell (bspw. im Heist-Movie), spektakulär (u.a. in Action- und Tanzfilmen) oder auch extrem dilettantisch (Slapstick).⁹

Neben Situationen, die bemerkenswerte Herausforderungen bergen und dadurch sensationelles Handeln hervorrufen, besticht der Film auch durch die Möglichkeit, alltägliche somatische *Intimität* und *psychomentale Intensität* in facettenreichen Darstellungen zur Beobachtung frei zu geben. So erlauben es die Leinwandprojektionen dem Publikum, alltäglichen Routinen der Körperhygiene, -pflege oder der körperlichen Ertüchtigung ebenso beizuwohnen wie extremen mentalsomatischen Be- und Entlastungsprozessen.

⁸ Siehe dazu aktuell: Nessel 2008, Nessel/Pauleit et al. 2008.

⁹ Die Bewegungsspektakel von Tanz- und Kampffilmen werden häufig als Ausbildungs-, Lern- und Trainingsgeschichten – bspw. in *Billy Elliott* (2000) und *Kill Bill* (2003) – inszeniert, um die Anstrengungen und Fortschritte deutlich dokumentieren zu können. Zur Professionalität von Handlungen im Heist Movie siehe Venus 2007, zu spektakulären »Special Moves« siehe Sorg 2007, 347f.

Intermediale Wurzeln der Filmfigur

Die Evolution medialer Formen integriert Konventionen, die sich in anderen medialen Kontexten bereits etabliert haben: So rekurriert der Film im Bereich seiner narrativ-dramatischen Strukturen auf literarische Erzählformen sowie szenisch-dramatische Darstellungsformen des Theaters und der Oper. In der Anfangszeit des neuen Mediums Film wurde auf die Routinen der Bühnenkünste, der Fotografie und der bildenden Kunst zurückgegriffen. Mittlerweile haben sich längst stabile und eigenständige Konventionen des Filmmediums entwickelt und differenziert, so dass Innovationen neben der technischen Entwicklung vor allem auch durch den intermedialen Import vollzogen werden. So lassen sich die Kreativen des Filmgeschäfts seit den 1980er-Jahren verstärkt von den medialen Einflüssen des Computerspiels inspirieren (vgl. Leschke/Venus 2007).

Während also die Literatur auf Sprache angewiesen ist und ihr lediglich die Illustration einzelner Szenen zur Verfügung steht, bleiben Hörspiele auf akustisch zu vermittelnde Zeichen begrenzt. Die Figuren des Theaters, der Oper und des Musicals sind an entsprechende Bühnendispositive gebunden, was es ihnen nicht erlaubt, Zeit, Raum oder physikalische Gesetze zu überwinden. Der Comic, die bildenden Künste und die Fotografie sind zwar durchaus in der Lage, Bewegung und Entwicklung darzustellen, ihnen fehlen jedoch neben dem Ton die genuinen Möglichkeiten, die Filmbilder durch die Illusion von Bewegung, Schnitt und Montage in Form von Dynamik, Rasanz und gelungenem Timing entfalten zu können.

Balázs beschrieb die formalen Grundprinzipien des Theaters im Gegensatz zu den neuen Gestaltungsmethoden des Films wie folgt: Das Publikum sehe die Szenen aus unveränderlicher Distanz auf der Theaterbühne in einer »räumlichen Totalität« (Balázs 1998b, 209), ohne dass sich die durch den Standpunkt des Zuschauers fixierte Perspektive ändern könne (vgl. ebd.). Der Filmkunst stünden demnach ganz neue Möglichkeiten zur Verfügung: Durch die Montage könnten Distanzen, Perspektiven und Einstellungen von Szene zu Szene, aber auch innerhalb einer solchen, beliebig geändert werden (vgl. ebd., 211). Neben der Großaufnahme räumt Balázs vor allem dem *Einstellungswechsel* eine enorme künstlerische Wirkmacht ein. Die einzelne Einstellung wird zwar auch in der Malerei und im Theater gewählt, doch die Möglichkeit, diese stetig zu wechseln, determiniere die Beziehung des Rezipienten zum gezeigten Gegenstand in besonderem

Maße. Dadurch sei es dem Medium Film gegeben, das Dargestellte allein schon durch die Form der Darstellung *detailliert* zu interpretieren.¹⁰ Das habe wiederum weit reichende Folgen für die Rezeption, denn die Darstellungsmittel des Films erlaubten es, den Zuschauer *in* das Geschehen zu integrieren (vgl. Balázs 1998b, 212).

Für die Beobachtung der Figuren ist neben der filmischen Einstellung insbesondere die Technik des ›Staging‹ relevant, dessen Usancen auf die Konventionen des Theaters zurückgreifen.¹¹ Bordwell mahnt, dass das ›Staging‹ des Films von den Filmkritikern und -theoretikern der 1910er- und 1920er-Jahre sträflich vernachlässigt wurde, weil es als ›theatralisch‹ angesehen wurde. Im Gegensatz dazu wurde bekanntlich die Montage als spezifisches Merkmal des neuen Mediums akzentuiert, das anhand dieser seine Kunstfähigkeit unter Beweis stellen sollte (vgl. Bordwell 2005, 8).

Sowohl in theatralen als auch in filmischen Erzählungen besteht ein nicht geringer Anteil der Erzählarbeit in der akkuraten Planung von Auftritten, Stellungen und Bewegungen der Figuren im Zusammenspiel mit dem Standpunkt der Kamera, der Perspektive des Bildes, des ›Framings‹ und der entsprechenden Ausleuchtung. Anspruchsvoll wird die Technik des ›Stagings‹ vor allem in Kombination mit dem narrativen Informationsmanagement, denn eine aus Zuschauerperspektive nachvollziehbare Darstellung des verbalen und nonverbalen Kommunikations- und Interaktionsgeschehens der Figuren verlangt ausgearbeitete ›Staging‹-, Aufnahme- und Schnittstrategien, um die gewünschten Effekte zu erzielen (vgl. Bordwell 2005).

Da Filme zumeist Geschichten erzählen, finden sie eine Vielzahl narrativer Vorbilder im allgegenwärtigen Erzählmedium der Literatur. Dramaturgien, Spannungsbögen, Retardationen und Peripetien orientieren sich in ihrem Verlauf an Erzählstrukturen, die auch für Schrift- und Hörmedien gängig sind. Hier sind insbesondere seit Mitte der 1980er-Jahre zunehmend vielfältige intermediale Verstrebungen zu beobachten: Filmische Narrationen werden hypertextuell strukturiert und lösen ihre Figuren aus Zeit und Raum,¹² metanarrative Figuren sagen die Zukunft voraus, supervidieren andere Figu-

¹⁰ »Jede Anschauung der Welt ergibt nämlich eine Weltanschauung. Jeder Standpunkt der Kamera drückt einen inneren Standpunkt des Kameramanns aus. Rakkurs – das ist Interpretation« (Balázs 1998b, 220).

¹¹ Das Äquivalent beim Tanz besteht in der Choreografie, die die Planung und Einübung von Bewegungsabläufen bezeichnet, die in einem systematischen Verhältnis zu Rhythmus, Takt und Klang der Musik stehen; siehe dazu Berger i.d. Band.

¹² Siehe bspw. *Butterfly Effect* (2004).

ren oder kommentieren das Filmgeschehen.¹³ Tanz-Choreografien werden nahtlos in die Schnitt- und Montage-Usancen des Filmmediums integriert,¹⁴ animierte Figuren rekurren auf die Körper bekannter Stars.¹⁵ Vor allem Computerspiel und Film treten spätestens seit den 1990er-Jahren in ein enges Austauschverhältnis und selbst die Mininarrationen der Videoclips und Werbespots greifen einerseits auf konventionelle Erzählstrategien der Langformen des Films zurück und komprimieren diese, während der Film wiederum die ästhetischen Innovationen der genannten Kurzformen reintegriert.¹⁶

Funktionen der Filmfigur

Figurale Konstellationen sind für das Filmmedium in vielfacher Hinsicht überaus zentral: Für narrativ strukturierte Filme gilt, dass sich ohne vermeintlich agierende Figuren beim Rezipienten nur schwerlich Vorstellungen von Handlungen erzeugen lassen.¹⁷ Da Dramaturgien aus Krisen und Konflikten geschneidert werden, sind figurale Entitäten, die der steten Beobachtung des Publikums ausgesetzt sind, als Kristallisationspunkte von ›inneren‹ psychischen Prozessen – u.a. Motive, Intentionen, Wünsche, Zweifel, Ängste – unverzichtbar.

Neben ihrer funktionalen Einbindung als Handlungsträger in die Entwicklung der Narration fungieren Figuren auch als *paratelische Attraktoren*¹⁸, die einer Szene ihren spezifischen Schauwert verleihen.

¹³ Bspw. der *Mystery Man* in *Lost Highway* (1997) oder der *Cowboy* in *Mulholland Drive* (2001); ebenso wie die *Hexe* in *Inland Empire* (2006) – alle von David Lynch.

¹⁴ Man vergleiche z.B. die konservative Einbindung der Tanzszenen in Klassikern wie *Saturday Night Fever* (1977), *Flashdance* (1983) und *Dirty Dancing* (1987) im Gegensatz zu den innovativen Tanzfilm-Choreografien von *Chicago* (2002) oder *Moulin Rouge!* (2001).

¹⁵ Bspw. *Fiona* in *Shrek* (2001), die auf Basis der Physiognomie, Körpersprache, Mimik und Gestik von Cameron Diaz entwickelt wurde (vgl. Eder 2007, 282f).

¹⁶ Als Beispiel mögen die mittlerweile gängigen Abkürzungen von Reisevorgängen gelten, wie sie in *Kill Bill Vol 1* (2003) bei *Kiddos* Reise nach Tokio oder in *Snatch* (2000) für Reisen nach London oder in *Requiem for a Dream* (2000) für Drogentrips verwendet werden.

¹⁷ Seit den Experimenten von Heider und Simmel (1944) ist jedoch bekannt, dass bereits rudimentäre Formen – bspw. bewegte Dreiecke u.ä. – dafür sorgen, dass Zuschauer Erzählkerne imaginieren, etwa Verfolgungen samt der dazugehörigen Emotionen.

¹⁸ Die Opposition von *telischer* und *paratelischer* Handlung geht auf den filmtheoretischen Ansatz von Torben Grodal zurück: *Telisches* agieren ist ziel- und zweckgerichtet, so dass es nahe liegt, der handelnden Figur bestimmte Motive und Intentionen zu unterstellen. Dem

hen, ohne dass die Erzählung dadurch im engeren Sinne weiter entwickelt würde: Typische Beispiele sind Szenen des Spektakels, die Tanz, Kampf, Sport und Sexualität zeigen. Aber auch die Darstellung von rhythmisch-repetitiven Handlungen und Bewegungsabläufen – etwa Meditation, Naturbeobachtungen oder Sportarten wie Wandern, Schwimmen oder Laufen – sind ihrer narrativen Valenz weitgehend enthoben und daher dem Bereich der *Paratelic* zuzuordnen.¹⁹

Filme müssen allerdings nicht notwendigerweise streng narrativ strukturiert sein.²⁰ Während sich das Konzept der *Paratelic*, wie der Ausdruck schon nahe legt, auf narrative Strukturierungen des Medienangebots bezieht, indem es das Handlungsmerkmal der Zielgerichtetheit ausschließt, sind davon wiederum Sequenzen *ludischen* Geschehens zu unterscheiden. Dabei ist es dem einzelnen Akt nicht anzusehen, ob er nun als *telisch*, *paratelisch* oder gar *ludisch* zu klassifizieren sei. Die Kategorisierung einzelner Handlungssequenzen erfolgt als graduelle Unterscheidung, die eine morphologische Perspektive auf das Material voraussetzt. Dabei wird der Film als intentional strukturiertes Medienangebot begriffen, das tendenziell entweder *narrativ* oder *ludisch* organisiert ist.²¹

Die Funktionalität einer Figur kann immer nur vor der Struktur ihres Hintergrunds beurteilt werden, der u.a. *narrativ* oder *ludisch* organisiert sein kann; die Figur verhält sich zu der Strukturierung eines Films wie die Form zu ihrem Hintergrund.²² Eine *ludische* Organisa-

gegenüber sind *paratelische* Handlungen rhythmisch-repetitiv; sie lassen kein unmittelbares Handlungsziel erkennen und erwecken sie den Anschein, als geschähen sie um ihrer selbst willen. Während *telische* Handlungssequenzen die Narration vorantreiben, ruht das narrative Geschehen in Sequenzen *paratelischen* Handelns (vgl. Grodal 1997, 60f, 101f).

¹⁹ Für Computerspiele ist es typisch, dass bestimmte Fertigkeiten einer Spielfigur eine längere Übungszeit des Spielers erfordern: Sie müssen mehrfach wiederholt und eingeübt werden, ehe sie beherrscht werden. Im Anschluss an das *paratelische* Agieren könnte man hier von *paraludischem* Agieren sprechen.

²⁰ Vice versa sind Computerspiele nicht als rein ludische Medienangebote zu verstehen (vgl. Sorg i.d. Bd.).

²¹ Prinzipiell ist es durchaus möglich, dass einzelne Sequenzen innerhalb eines Films in ihrer *ludischen* oder *narrativen* Tendenz variieren. Die Dominanz *ludischer* Sequenzen würde einen Film in einem Kontinuum zwischen *Spiel* und *Narration* am Pol des *Spiels* verorten; damit gälte er – im wahrsten Sinne des Wortes – als *Spielfilm*. Ein Film mit wenigen oder ohne *ludische* Sequenzen wäre als *Erzählfilm* am Pol der *Erzählung* einzuordnen. Als *Spielfilm* wäre folglich etwa *Lola rennt* (1998) zu bezeichnen, während *Groundhog Day* (1993) ein Hybrid darstellte und *Titanic* (1997) – trotz *ludischer* Einzelsequenzen und einer verstärkt *paratelischen* zweiten Hälfte – eher als *Erzählfilm* zu klassifizieren wäre.

²² Die Figur lässt sich vor diversen Hintergründen beobachten und kann u.a. räumlich (Leinwand, Filmbild, Szene), narrativ (Erzählung) oder auch prozessual (Erzählverlauf)

tion ergibt sich bspw. aus der strukturellen Implementierung von ›Spielformen‹ (vgl. Leschke/Venus 2007) und dies hat wiederum Auswirkungen auf die Rezeption: So können Filmfiguren zu *Spielfiguren* werden, indem sie als ›Spielstandsmarker‹ fungieren.²³ Weiterhin ist es möglich eine ganze Gruppe von Figuren als ›Gruppenfigur‹ auf *eine* Subjektfunktion zu synthetisieren, indem dazugehörige Einzelfiguren in unterschiedlichem Maße auf singuläre, spektakuläre Funktionen reduziert werden.²⁴ Weiterhin können Figuren phasenweise auf Objektstatus herabgesetzt werden, etwa wenn sie als Handicap eines fliehenden Actionhelden eingesetzt werden.²⁵

Organisationsroutinen und Musterbildungen

Die Organisationsroutinen der Positionierung und Verteilung von Figuren fallen unter die zahlreichen Strategien des ›Staging‹: Zu den meistverwendeten Staging-Optionen zählen »Stand-and-deliver« und die ebenfalls klassische »walk-and-talk option« (vgl. Bordwell 2005, 29). Weiterhin haben sich klassische Routinen des ›Staging‹ für die Inszenierung von Einzelfiguren oder Kleingruppen sowie einer großen Menge bzw. Masse von Figuren etabliert. Während die Darstellungsoptionen im Bild für die Einzelfigur in Abhängigkeit zu ihrer Handlung stehen, prinzipiell aber mannigfaltig sind,²⁶ ist für Dialogsituationen bspw. das Schuss-Gegenschuss-Verfahren zum Klassiker avanciert. Bordwell weist auf die Konvention im Hollywood Kino der 1920er- bis 1940er-Jahre hin, auch die Körper zweier Figuren zu großen Teilen in Dialogsituationen zu zeigen, so dass Gestik und

abgegrenzt werden. Respektive verhält sich die Figur zur Narration anders als die Figur zur filmischen Darstellung.

²³ So informieren die Zustände von *Lola* und *Manni* in *Lola rennt* (1989) jeweils am Ende der drei Erzählvarianten über ihren Erfolg in Relation zur spielerischen Herausforderung – insgesamt werden folglich ›zwei Leben‹ verloren.

²⁴ Zur ›Gruppenfigur‹ vgl. Venus 2007.

²⁵ Helden mit einer – zumeist vergleichsweise leicht bekleideten, mit unpraktischem Schuhwerk ausgestatteten – Frau als Handicap sind in *North by Northwest* (1959), *A view to kill* (1985) und in *Bird on a Wire* (1990) zu finden. Vgl. zur Spielform des ›Handicaps‹ Heidbrink/Sorg 2009. Wenn männliche Figuren zum Handicap werden, sind sie zumeist betrunken oder verwundet.

²⁶ Prinzipiell soll stets ein Stück Bildraum oberhalb des Kopfes einer Figur frei bleiben, Figuren sollen eher *in* das Bild schauen, als hinaus – und nicht direkt in die Kamera. In der Blick- und Bewegungsrichtung von Figuren sollte stets mehr Bildraum vorhanden sein, als im gegenüberliegenden Bereich. Zum Thema ›Figur und Perspektive‹ siehe die beiden gleichnamigen Hefte in der Reihe montage/av (Tröhler/Schweinitz 2006, 2007).

Körperhaltung zur Geltung kommen konnten, wenn die Figuren sich im Rahmen des Filmbildes zueinander verorteten.²⁷ Mit der Zeit verlagerte sich die Tendenz laut Bordwell – vor allem im Talking-head-Genre des Dramas – zu »more close framings and singles« (Bordwell 1995, 26).

»Continuity cutting has been rescaled and amped up, and the drama has been squeezed down to faces—particularly eyes and mouths. [...] Such tight facial shots are typical of Hollywood cinema since the 1960s« (Bordwell 2005, 27).

Kleingruppen von Figuren stellen bezüglich der Handlungs- und Sprechakte einzelner Figuren besondere Anforderungen an die Kamera- und Regiearbeit, da die Kamerabewegungen bzw. die Montage gewährleisten müssen, dass relevantes Geschehen aus einer jeweils adäquaten Perspektive zu sehen ist.²⁸ Während es bei Kleingruppen in erster Linie auf die präzise Anordnung der einzelnen Figuren im Zusammenspiel ankommt, zielt die Darstellung von Figurenmassen auf rezeptive Effekte, die gemeinhin dem Erhabenen zugerechnet werden und die im Dienst stehen, die menschliche Wahrnehmung im ersten Moment zu überfordern: Staunen, Schauer, Schreck und Überwältigung sind die Folgen. Ernst Lubitsch gilt – neben David Wark Griffith und Giovanni Pastrone – als einer der ersten Regisseure, der sich der Wirkmächtigkeit von Massenszenen sehr bewusst war und diese wiederholt zur Erbauung des Publikums einsetzte – bspw. bei der Hinrichtung von *Anna Boleyn* (1920). Heute werden Massenszenen häufig mit hoher Geschwindigkeit inszeniert, wobei die Bilder der elementaren sowie massenhaften Bewegungen mitsamt der akustischen Untermalung perfekt rhythmisiert und qua Montage entsprechend getaktet werden. Die unzähligen Einzelfiguren werden als Elemente eines Musters dann Teil einer visuellen Figuration.²⁹

Stets geht es bei der Positionierung von Figuren um das Verhältnis von Vorder- und Hintergrund, schließlich müssen die relevanten Handlungsträger vom Rest des Bildes unterschieden werden können. Im Gegensatz dazu geht die Figurenkonstellation über die Anordnung

²⁷ Zu einer ausführlichen Beschreibung am Beispiel *His Girl Friday* (1940) siehe Bordwell (1995, 14f).

²⁸ Zu der intentionalen Anordnung von antagonistischen Hauptfiguren als Mitglieder einer Kleingruppe bei einer Dinner-Table-Szene siehe ebenfalls Bordwell (2005, 18–22).

²⁹ Z.B. in der *Lord of the Rings*-Trilogie (2001, 2002, 2003) oder in *Hero* (2002).

im Bild hinaus und stellt Figuren in hierarchische Bezüge zueinander, die stets normativ und häufig auch sozial codiert werden: Im klassischen Fall stehen sich Pro- und Antagonisten gegenüber (vgl. Leschke 2001, 225-254); zudem wird in Hauptfiguren mehr Filmzeit und Inszenierungsaufwand investiert als in Nebenfiguren. Und letztere sind meist nur durch wenige Merkmale ausgestattet, die vor allem im Kontrast zu den Merkmalen der Hauptfigur(en) stehen (vgl. Eder 2008, 468ff). Margrit Tröhler thematisiert bspw. Filme mit pluralen Figurenkonstellationen, die durch ihre episodenhafte Parallelisierung von Geschichten eine besondere narrative Vernetzung erzeugen. Die Pointe bestehe laut Tröhler darin, dass einzelne Beziehungen mehrfach codiert werden, so dass sich ein Geflecht von Beziehungen ergibt, das den Zuschauern große Interpretationsspielräume zur Verfügung stelle (vgl. Tröhler 2006).

Die Tatsache, dass sich eine große Anzahl von Figuren an anthropomorphen Schemata orientiert, was beim Publikum häufig dazu führt, dass sie diese mit menschlichen Personen vergleichen oder dass sie diese sogar für welche halten, hat – bereits in Bezug auf literarische Figuren (vgl. Jannidis 2004, 114) – eine vehement geführte Debatte entfacht, die sich in den 1960er-Jahren verstärkt zu entfalten begann (vgl. u.a. Britton 1961, McCarthy 1961, Mudrick 1961, Harvey 1965). Dabei ging es vor allem um die Frage, ob Figuren als ›mensenähnliche Wesen‹ oder als ›Strukturen des Textes‹ zu beobachten seien (vgl. Lotman 1993 [1971], Greimas 1972, Chatman 1978, Grabes 1978, Rimmon-Kenan 1983).

Die Lösung von dieser ontologisch determinierten Debatte, innerhalb derer darum gestritten wurde, was eine Figur nun eigentlich *sei*, ist heute zunehmend durch das Wissen um Beobachtungsalternativen ersetzt worden. Dadurch hat man es zwar theoretisch mit einer weiteren Variablen zu tun – nämlich der Beobachtungsinstanz; gleichzeitig ist es aber möglich, von diesem Effekt zu profitieren, indem man den Facettenreichtum der Figurenbeobachtung in den Blick nimmt: So können Figuren als Strukturen oder Zeichen (vgl. Lotman 1993 [1971]), als Paradigmen von Merkmalen (vgl. Chatman 1978), als Handlungsfunktionen und Aktantenmodelle (vgl. Propp 1975 [1928], Greimas 1972), als mentale Konstrukte oder Modelle (vgl. Grabes 1978, Schneider 2000, Persson 2003, Jannidis 2004, Eder 2008), als Bewohner möglicher Welten (vgl. Margolin 1990a/b, Ryan 1991), als Kommunikationseffekte (vgl. Jannidis 2004) oder ganz konkret als »fictional analogue of a human agent« (vgl. Smith 1995, 17) beo-

bachtet werden³⁰ – wobei sich freilich die Entscheidung für einen spezifischen Fokus auf die weitere theoretische Konzeption und eine eventuell darauf basierende Figurenanalyse auswirkt.

Eine möglichst generalistische Herangehensweise besteht darin, die Figuren der Medien – gleichgültig, ob man sie als menschliche Agenten, Strukturen oder Aktanten erfassen will – als Cluster aus unzähligen Merkmalen zu begreifen, die im Falle einer Figurenanalyse gelistet, gruppiert, geordnet und bewertet werden können. Dabei wird deutlich, dass insbesondere die Differenz zwischen der medialen Verfasstheit der Figur und den Vorstellungen, die sich Rezipienten auf Basis dieser materiellen Manifestationen machen, eine theoretische Herausforderung darstellt, auf die im Abschnitt zu den Formen der Rezeption zurückzukommen sein wird.

Neben der Debatte um die vermeintliche ›Menschenhaftigkeit‹ von Figuren wurden Figuren in Bezug auf die Reichhaltigkeit ihrer Merkmale und die damit vermeintlich korrespondierende ›Individualität‹ oder ihren Mangel an Merkmalen und ihren damit einher gehenden Status als ›Typ‹ diskutiert.³¹ Forsters berühmte metaphorische Dichotomie, die ›flache‹ von ›runden‹ Figuren abgrenzt (Forster 1963 [1927], 65/71) basiert auf der Annahme, dass die Menge der Figurenattribute dafür verantwortlich sei, ob eine Figur eher als Typ (›flat‹) oder als Individuum (›round‹) wahrgenommen werde. Seit den 1980er-Jahren – verstärkt im Zuge der Postmoderne-Debatte (vgl. bspw. Sobottka 2002, 178) – werden jenseits der Diskussion um den Individualitätseindruck, den eine Figur u.U. weckt, zunehmend auch die Vorteile der Typisierung erörtert:

»Das Prinzip der Typisierung heißt ›wenig sehen – viel wissen‹. [...] Der Grund für die Verwendung von Typen liegt in ihrer produktionstechnischen wie narrativen Ökonomie: Sie sind einfach zu verstehen, schnell etabliert, ermöglichen also ein schnelles, ökonomisches Erzählen« (Eder 2009, 375).

Figurentypen lassen sich folglich als »rekurrente Eigenschaftskonstellationen« (Eder 2009, 376) oder wiederholte Merkmalsmuster bezeichnen, die dem Publikum auf Anhieb vertraut sind, weil sie den

³⁰ Für eine ausführliche Darstellung siehe Heidbrink 2009.

³¹ Siehe dazu u.a. Forster 1963 [1927], Harvey 1965, Gardies 1980, 81ff; Hochman 1985, Fishelov 1990, 422; Jannidis 1996, 1.

Kennzeichen der Superheldin, des einsamen Cowboys, der zickigen Diva oder des ewigen Verlierers entsprechen. Und da sich entsprechende Vorstellungen durch den Einsatz bekannter Merkmalsmuster schnell und einfach wecken lassen, sind Figurentypen eben eine intermedial gängige Währung, die auch außerhalb des Primärmediums gerne übernommen wird. Kurz: Stereotype Figuren eignen sich besonders für den Medienwechsel. So entstand *Lara Croft* als weibliche Hauptfigur der Adventure-Spielserie *Tomb Raider* und setzte ihre Karriere schon bald als Protagonistin in den Filmen *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) und *Die Wiege des Lebens* (2003) sowie in drei Romanen³² fort. Ebenso wanderten – wie vor ihnen *Spiderman* und *Batman* – auch die Figuren aus der amerikanischen Comicreihe *Sin City* (1991/92) von Frank Miller in den gleichnamigen Film (2005), während das Personal der überaus erfolgreichen US-amerikanischen Fernsehserie *Sex and the City* (1998-2004) in die Kinokomödie *Sex and the City: The Movie* (2008) wechselte.

Bei den Adaptionen der Comics bestand die Herausforderung vor allem darin, den ehemals auf Papier gedruckten Figuren audiovisuelles Leben einzuhauchen, ohne dass die Superhelden ihre Strahlkraft einbüßten. So war insbesondere die Besetzung der Rollen durch überzeugende Schauspieler wichtig. Für die Adaption von *Lara Croft* musste zudem auf Basis der vorhandenen Erzählfragmente des Computerspiels ein Plot arrangiert werden, in dem die Figur möglichst ebenso wie im Spiel agieren kann. Das Ergebnis besteht, wenn man so will, in einer überdimensionalen Computerspiel-Cutscene, die im Kino bestaunt werden kann. Im Fall von *Sex and the City* wurde die Zielspannung der Serie bis ins Kino verlängert. Vor allem beim zweiten Kinoteil bemängelte die Filmkritik, dass der Plot lediglich noch die Aufgabe habe, die einzelnen Sequenzen zu verbinden, die sich an der gängigen Werbe-Ästhetik orientieren. Derart wird die Bindung an die Serien-Figuren dafür genutzt, die Fans ins Kino zu locken, um „alte Bekannte“ zu treffen.

In ambitionierteren Fällen gehen die Strategien der Produzenten über diese bloßen Figur-Importe jedoch weit hinaus. Insbesondere durch den selbstreflexiven Einsatz von Figurentypen lassen sich Effekte erzielen, die das Publikum sowie die Kritik längerfristig zu beschäftigen scheinen: So setzt David Lynch wiederholt Stereotype (bspw. Clown, Cowboy und Hexe) ein, die das filmische Geschehen kommentieren, die andere Figuren maßregeln oder beraten, die plötz-

³² Resnik 2003, Knight 2004, Gardner 2005.

lich auftreten und wieder verschwinden, die an unheimlichen oder nicht weiter markierten Orten hausen, die Zukunft vorhersagen oder scheinbar an zwei Orten gleichzeitig sein können.³³ Diese *selbstreflexiven Metafiguren* erwecken den Anschein, als stünden sie außerhalb der diegetischen Zeit und des diegetischen Raums, sie rekurrieren aber innerhalb aller drei Mystery-Plots auf die Eigenschaften ihres Originaltypus: Der clownähnliche *Mystery Man* scheint sich außerhalb des für die anderen Figuren geltenden Zeit-, Raum- und Erzählgeschehens zu bewegen, er nutzt diverse Medien und bricht wiederholt unmotiviert in hämisches Gelächter aus. Der *Cowboy* wiederum weist den erfolglosen Regisseur *Adam Kesher* streng und väterlich zurecht und kann – wie es sich für einen Cowboy gehört – das gute Leben eindeutig vom schlechten unterscheiden:

»Cowboy: A man's attitude... a man's attitude goes some ways. The way his life will be. Is that somethin' you agree with?

Adam Kesher: Sure.

Cowboy: Now... did you answer cause you thought that's what I wanted to hear, or did you think about what I said and answered cause you truly believe that to be right?

Adam Kesher: I agree with what you said, truthfully.

Cowboy: What'd I say?

Adam Kesher: Uh... that a man's attitude determines, to a large extent, how his life will be.

Cowboy: So since you agree, you must be someone who does not care about the good life« (*Mulholland Drive*, 2001).

Eine andere Art der Reflexion des Cowboy-Stereotyps erfolgte durch Ang Lees Film *Brokeback Mountain* (2005), in dem zwei junge Cowboys in den Bergen des bevölkerungsarmen Wyoming³⁴ eine homoerotische Liebesbeziehung eingehen. Im Gegensatz zu Lynch, der die Merkmale des Stereotyps konstant hält bzw. ironisch über-

³³ Der Clown ist als *Mystery Man* in *Lost Highway* (1997) zu sehen, der *Cowboy* in *Mulholland Drive* (2001) und die Hexe in *Inland Empire* (2006).

³⁴ Der „Brokeback“-Mountain ist fiktional; Annie Proulx's Erzählung spielt in den Bighorn Mountains im Norden Wyoming; der Film wurde allerdings in den kanadischen Rocky Mountains in Alberta gedreht.

spitzt und es in einen fremden Kontext versetzt,³⁵ bleibt der Kontext (mittlerer Westen der USA) bei Ang Lee konstant und wenige, aber zentrale Merkmale des Stereotyps (Homosexualität) werden modifiziert.

Zur Rezeption von Filmfiguren

Figuren im Kinofilm sind in den allermeisten Fällen auf die Erzeugung von mentalen Subjekteffekten programmiert und bilden als Kristallisationspunkte für Intentionen, Motive und Handlungen die primären Rezeptionsanker. Wer diesen Subjekteffekten auf die Schliche kommen will, könnte sich dafür entscheiden, Figuren als menschenähnliche Sachverhalte zu beobachten. In diesem Fall wird er höchstwahrscheinlich u.a. Intentionalität oder Handlungsträgerschaft als signifikante Kennzeichen einer Figur beobachten, sowie ›innere‹ und ›äußere‹ Merkmale differenzieren (vgl. Jannidis 2004, 126ff).

Die Konfiguration der figuralen Merkmale wird häufig als ›Charakterisierung‹ bezeichnet (vgl. Margolin 1983, 1986; Tomasi 1988, Eder 326f, 366ff), wobei der Begriff nahe legt, dass die Vorstellungen, die sich Rezipienten von einer Figur machen, steuerbar seien. Dies mag bis zu einem gewissen Grad auch der Fall sein, allerdings darf nicht vergessen werden, dass die interne Konstruktion einer Figur durch ein psychisches System durch dessen spezifische Wahrnehmungs- und Beobachtungsroutinen beeinflusst wird, da individuelle Wissensbestände, Erinnerungen und Erfahrungen integriert werden (vgl. Margolin 1986, 208f). Durch Wahrnehmung und Beobachtung werden viele der figuralen Merkmale von den Zuschauern im Rezeptionsverlauf erfasst, doch welche das sind, wie die Zusammensetzung erfolgt und wodurch sie angereichert werden (bspw. Erinnerungen, Genrewissen, Phantasien, Imaginationen etc.), bleibt unberechenbar. Dennoch entstehen intern angefertigte Figurenbeschreibungen, auf die eine Person zurückgreifen kann.

Während und nach der Rezeption werden die materialisierten Figuren als mentale Konstrukte der Rezipienten von den spezifischen Gegebenheiten des kinematografischen Dispositivs gelöst. Die medial vermittelten Zeichen dienen somit lediglich als Vorlage für etwaige

³⁵ Der Mystery-Plot von *Mulholland Drive* ist in der Filmbranche Hollywoods angesiedelt und Lynchs Cowboy lebt allein auf seiner Ranch irgendwo oberhalb des Hotels, in dem der Regisseur *Adam Kesher* residiert.

Konstruktionen. Die theoretische Beschreibung der Figurenimagination durch Rezipienten wird häufig an die Regeln der so genannten ›Folk Psychology‹ gekoppelt:

„Mit diesem Begriff wird das Phänomen bezeichnet, daß nahezu alle Erwachsenen in der alltäglichen Praxis anderen Menschen psychische Zustände zuschreiben, daß sie menschliches Verhalten mit Bezug auf psychische Zustände erklären und auch Vorhersagen machen, bei denen sie sich auf Annahmen über psychische Zustände verlassen“ (Jannidis 2004, 185f).

Daraus folgt, dass Figuren nach Modellen konstruiert werden, die sich an anderen Personen orientieren. Sie werden in den allermeisten Fällen als Entitäten begriffen, die – solange keine Abweichung von den Konventionen eingeführt wurde – den physikalischen Gesetzen unterliegen und über Gedanken, Gefühle, Wünsche, Intentionen, Überzeugungen und Motive verfügen, die ihr Handeln beeinflussen (vgl. Jannidis 2004, 192).

Das gilt vor allem für die speziell plotrelevanten Hauptfiguren, die im Mittelpunkt des rezeptiven Interesses stehen und sich normativ in Pro- und Antagonisten einteilen lassen. Bei den weniger wichtigen Nebenfiguren wird das gleiche Modell verwendet, einzelne Dimensionen werden jedoch auf wenige Merkmale reduziert. Wenn eine Ansammlung von Figuren als Masse inszeniert wird, nimmt die Masse den Subjektstatus ein und die einzelnen Figuren werden zu Elementen der Masse.

Ein klassisches, primär narrativ strukturiertes, filmisches Medienangebot – bspw. ein Drama – korrespondiert nun in hohem Maße mit einer ›identifizierenden‹ Bezugnahme: Das heißt erst einmal nicht mehr, als dass Zuschauer die im Rezeptionsverlauf gebildeten Figurenmodelle mit ihrem internen Personenmodell abgleichen und insbesondere auf prägnante Ähnlichkeiten und Differenzen zu reagieren scheinen. So kommen etwa die Ablehnung und die Abwehr des antagonistischen Prinzips bzw. die Annahme und Befürwortung des protagonistischen Prinzips zustande. Das Prinzip der mannigfaltigen Identifikationskonzepte³⁶ – gleiches gilt für ›Empathie‹, ›emotionale

³⁶ Vgl. u.a. Friedberg 1990; Gaut 1999; Ligensa 2006; Wulff 1996.

Anteilnahme«, »Einfühlung«³⁷ – basiert auf »Gleichsetzung« von Merkmalen, wobei das theoretische Problem vor allem darin besteht, dass diese sehr unterschiedliche Bezüge aufweisen und emotionale, normative, somatische sowie mentale Aspekte betreffen kann.³⁸

Die intern angefertigten Figurenbeschreibungen orientieren sich häufig an Personenmodellen, sie *müssen* dies aber keinesfalls, denn die filmische Figur bietet im Bereich der rezeptiven Bezugnahme durchaus Alternativen: Dabei ist es für unterschiedliche Formen des rezeptiven Bezugs maßgeblich, ob die Figur in narrativ oder ludisch strukturierte Zusammenhänge eingebettet ist. Deskriptive Sequenzen profilieren die Figur möglicherweise kaum als Handlungsträger sondern eher als Teil des Kontextes, was eine kontemplative Haltung des Publikums begünstigen sollte, während Tanz- und Kampfsequenzen tendenziell mimetisches Verhalten anregen (vgl. Sorg 2007, 348f).

Durch eine ludische Strukturierung können empathisch-identifizierende Bezüge gemindert werden, indem sie ein spielerisch-distanziertes Involvement fördern: In *Lost Highway* (1997), *Memento* (2000) und *Butterfly Effect* (2004) wird ein großer Anteil der rezeptiven Energie für Rätseln, Knobeln und Puzzeln absorbiert, so dass einfühlende Bezüge höchstwahrscheinlich an Intensität verlieren (vgl. Heidbrink 2005, 2007).

Der rezeptive Bezug zu den Figuren kann innerhalb des Filmverlaufs durchaus wechseln. Das ist vor allem in Hybridfilmen der Fall, die »Spielformen« integrieren, aber dennoch ihre narrative Struktur als Basis beibehalten. Hier werden narrativ-dramatische Phasen durch die Intergration von »Spielformen« determiniert, so dass bspw. der Tod von Figuren – ein vor *narrativem* Hintergrund zumeist tragisches Ereignis – seine Tragik verliert und vom Publikum spielerisch hingenommen wird. Dies ist z.B. der Fall, wenn Filmfiguren scheinbar über „mehrere Leben“ verfügen, weil narrative Sequenzen wiederholt werden (*Lola rennt*, 1998; *Groundhog Day* 1993) oder narrative Stränge gedoppelt werden (*Sliding Doors*, 1998; *Deja Vu* 2006).³⁹

³⁷ Vgl. u.a. Smith 1995; Plantinga/Smith 1999; Gaut 1999; Ryssel/Wulff 2000; Wulff 2005, Eder 2005, 2006 a/b; Bartsch/Eder/Fahlenbrach 2007.

³⁸ Siehe dazu exemplarisch Balázs, der den bereits erwähnten Einstellungswechsel zum Kriterium für Identifikation erhebt: »Durch die ständig wechselnden Einstellungen (Perspektiven) ist dieses Wunder möglich: daß mein Blick (und mit ihm mein Bewußtsein) sich mit den Personen des Filmes identifiziert« (Balázs 1998b, 213).

³⁹ Siehe dazu ausführlich Heidbrink 2008.

Fazit

Figurale Entitäten sind die zentralen Attraktionen des Films. Sie werden primär als *telische Attraktoren* eingesetzt, so dass Zuschauer durch Beobachtung der Figuren individuelle Vorstellungen von Handlungen, Konflikten, Motiven, „figurinternen“ Prozessen und dramaturgisch-normativ gestalteten Narrationsverläufen konstruieren. Alternativ können Figuren als *paratelische Attraktoren* für somatische Empathie sorgen und mimetische Bezüge fördern. Durch die Implementierung von ›Spielformen‹ werden sie vor *ludisch* strukturiertem Hintergrund zu *Spielfiguren*, was wiederum Auswirkungen auf ihre funktionale Einbettung und die rezeptiven Anschlüsse zeigt.

Dabei basieren die Formen der Filmfigur auf einer engen Relation zwischen der Konzeption der Figur und der strukturellen Formung des filmischen Hintergrunds, vor dem sie auftritt. Beide hängen wiederum von den gängigen medialen Konventionen ab, die für den Film und das Kino gelten. In den letzten Dekaden, so wäre im Hinblick auf innovative Narrationsverläufe und Ästhetiken zu konstatieren, hat sich eine beachtliche Menge von Filmfiguren von der Benchmark einer möglichst individuellen, mehrdimensionalen Gestaltung, sowie der genuinen Verpflichtung, ausschließlich auf ein Medium beschränkt zu sein, gelöst. Sie überwinden nicht nur Genre- und Gattungsgrenzen, sondern fluktuieren frei durch diverse Angebote der Massenmedien. Sie feiern die eigene Stereotypie bis zum Kult und vor allem: Sie sterben mehrmals und niemand weint.

Literatur

- Aumont, Jacques (1992): *Du visage au cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- Balázs, Béla (1998a) [1924]: „Der sichtbare Mensch“. In: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.). *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart, S. 224-233.
- Balázs, Béla (1998b) [1938]: „Zur Kunstphilosophie des Films“. In: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.): *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart, S. 201-223.
- Barck, Joanna; Beilenhoff, Wolfgang (Hg.) (2004): „Das Gesicht im Film“. In: *montage a/v*. No. 13/1 und 13/2.
- Barck, Joanna; Löffler, Petra (2005): *Gesichter des Films*. Bielefeld.
- Bartsch, Anne; Eder, Jens; Fahlenbrach, Kathrin (2007) (Hg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln.
- Baudry, Jean-Louis (1975): „Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks“. In: *Psyche* 48/1994, S. 1047-1074.

- Blümlinger, Christa (2002) (Hg.): *Das Gesicht im Zeitalter des bewegten Bildes*. Wien.
- Bordwell, David (2005): *Figures traced in light: on cinematic staging*. Berkeley.
- Britton, John (1961): „A. C. Bradley and those Children of Lady Macbeth“. In: *Shakespeare Quarterly*. 12/3, S. 349-351.
- Chatman, Seymour (1978): *Story and Discourse: Narrative Structure in Story and Film*. Ithaca, S. 107-138.
- Davis, Therese (2003): *The Face on the Screen: Death, Recognition and Spectatorship: Questions of Recognition*. Bristol.
- Deleuze, Gilles (1989): *Das Bewegungs-Bild*. Kino 1. Frankfurt a.M.
- Deleuze, Gilles (1991): *Das Zeit-Bild*. Kino 2. Frankfurt a.M.
- Eder, Jens (2005): „Die Wege der Gefühle. Ein integratives Modell der Anteilnahme an Filmfiguren“. In: Brütsch, Matthias; Hediger, Vinzenz; Keitz, Ursula von; et al. (Hg.): *Kinogefühle. Emotion und Film*. Marburg, S. 225-242.
- Eder, Jens (2006a): „Imaginative Nähe zu Figuren“. In: *montage/av*. 15/2, S.135-160.
- Eder, Jens (2006b): „Ways of Being Close to Characters“. In: *Film Studies. An International Review*. 8, S. 68-80.
- Eder, Jens (2007): „Spiel-Figuren. Computeranimierte Familienfilme und der Wandel von Figurenkonzeptionen im gegenwärtigen Kino. In: Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): *Spielformen im Spielfilm: Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld, S. 271-298.
- Eder, Jens (2008): *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg.
- Elsaesser, Thomas; Hagener, Malte (2007): „Spiegel und Gesicht“. In: Dies.: *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg, S. 75-102.
- Felix, Jürgen (Hg.) (1998): *Unter die Haut. Signaturen des Selbst im Kino der Körper*. St. Augustin.
- Felix, Jürgen (Hg.) (2002): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg.
- Fishelov, David (1990): *Types of Character, Characteristics of Types*. In: *Style* 24/3, S. 422-439.
- Frölich, Margrit; Middel, Reinhard; Visarius, Karsten (Hg.) (2002): *No body is perfect: Körperbilder im Kino*. Marburg.
- Forster, Edward Morgan (1963) [1927]: *Aspects of the Novel*. London.
- Friedberg, Anne (1990): „A Denial of Difference. Theories of Cinematic Identification“. In: Kaplan, Anne E. (Hg.): *Psychoanalysis and Cinema*. New York, S. 24-35.
- Gardies, André (1993): *Le récit filmique*. Paris.
- Gardner, James Allen (2005): *Lara Croft: Tomb Raider (3) – The Man of Bronze*. Random House Publishing: New York.
- Gaut, Berys (1999): „Identification and Emotion in Narrative Film“. In: Plantinga, Carl; Smith, Greg M. (Hg.): *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore, S. 200-216.
- Geiger, Annette; Rinke, Stefanie; Schmiedel, Stevie; Wagner, Hedwig (Hg.) (2006): *Wie der Film den Körper schuf. Ein Reader zu Gender und Medien*. Weimar.

- Greimas, Algirdas J. (1972): „Die Struktur der Erzählahtanten. Versuch eines generativen Ansatzes“. In: Jens Ihwe (Hg.): *Linguistik und Literaturwissenschaft*, Bd. 3, Frankfurt a.M., S. 218-238.
- Grabes, Herbert (1978): „Wie aus Sätzen Personen werden: Über die Erforschung Literarischer Figuren“. In: *Poetica* 10, S. 405-428.
- Harvey, W.J. (1965): *Character and the Novel*. London.
- Heidbrink, Henriette (2005): „Das Summen der Teile. Über die Fragmentierung von Film und Figur“. In: Schröter, Jens; Schwering, Gregor (Hg.): *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*. 5. Jg., Heft 1/2. Marburg, S. 163-195.
- Heidbrink, Henriette (2007): „Wie der Sinn über die Runden kommt: Zu den Grenzen der Integration von Spielformen“. In: Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): *Spielformen im Spielfilm: Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld, S. 117-153.
- Heidbrink, Henriette (2008): „Old Feelings in New Architectures: New Film-Forms and their Impact on the Engagement with Characters“. Paper presented at the Conference of the Society for Cinema & Media Studies, 6.-9. März. Philadelphia.
- Heidbrink, Henriette (2009): „Fictional Characters in Media Theories – State of the Art“. In: Eder, Jens; Jannidis, Fotis; Schneider, Ralf (Hg.): *Characters in Fictional Worlds: Interdisciplinary Perspectives*. Berlin (im Erscheinen).
- Heidbrink, Henriette; Sorg, Jürgen (2009): „Dazwischen. Zur Mesodimension der Medien“. In: Köster, Ingo; Schubert, Kai (Hg.) (2009): *Medien in Raum und Zeit. Maßverhältnisse des Medialen*. Bielefeld, S. 81-101.
- Heller, Heinz-Bernd; Blüher, Dominique (Hg.) (1999): *Der Körper im Bild. Schauspielen – Darstellen – Erscheinen*. Marburg.
- Hochman, Baruch (1985): *Character in Literature*. Ithaca.
- Jannidis, Fotis (1996): „'Individuum est ineffabile'. Zur Veränderung der Individualitätssemantik im 18. Jahrhundert und ihrer Auswirkung auf die Figurenkonzeption im Roman“. In: *Aufklärung* 9/2, S. 77-110.
- Jannidis, Fotis (2004): *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin.
- Knight, E.E. (2004): *Lara Croft: Tomb Raider (2) – The Lost Cult*. Random House Publishing: New York.
- Ligensa, Annemone (2006): „›Sympathy for the Devil‹ Das Konzept der Identifikation in der psychoanalytischen Filmtheorie“. In: Ballhausen, Thomas; Krenn, Günter; Marinelli, Lydia (Hg.). *Psyche im Kino: Sigmund Freud und der Film*. Wien, S.199-223.
- Lotman, Jurij M. (1993) [1971]. *Die Struktur literarischer Texte*. München.
- Margolin, Uri (1983): „Characterization in Narrative: Some Theoretical Prolegomena“. In: *Neophilologus* 67, S. 1-14.
- Margolin, Uri (1986): „The Doer and the Deed: Action as a Basis for Characterization in Narrative“. In: *Poetics Today*. 7/2, S. 205-225.
- Margolin, Uri (1990a): „The What, When and How of being a Character in Literary Narrative“. In: *Style*. 24/3, S. 453-468.

- Margolin, Uri (1990b): „Individuals in Narrative Worlds: An Ontological Perspective“. In: *Poetics Today*. 11/4, S. 843-871.
- McCarthy, Mary (1961): „Characters in Fiction“. In: *Partisan Review* 28, S. 171-191.
- Miller, Frank (1991/92): *Sin City*. Comicreihe in 13 Bd., Ausg. 51-62 u. 5th Anniversary Special. Mulwaukie.
- Mudrick, Marvin (1961): Character and event in fiction, *Yale Review*, 50, S. 202-218.
- Meteling, Arno (Hg.) (2006): *Monster*. Zur Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm. Bielefeld.
- Nessel, Sabine (2008): *Kino und Ereignis. Das Kinematografische zwischen Text und Körper*. Berlin.
- Nessel, Sabine; Pauleit, Winfried; Rüffert, Christine; Schmid, Karl-Heinz Schmid, Tews, Alfred Tews (Hg.) (2008): *Wort und Fleisch: Kino zwischen Text und Körper / Word and Flesh. Cinema Between Text and the Body*. Berlin.
- Persson, Per (1993): *Understanding Cinema*. Cambridge.
- Plantinga, Carl (1999): „The Scene of Empathy and the Human Face on Film“. In: Ders.; Smith, Greg M. (Hg.): *Passionate Views: Film Cognition and Emotion*. Baltimore, S. 239-255.
- Propp, Vladimir (1975) [1928]: *Morphologie des Märchens*. Frankfurt a.M.
- Resnik, Mike (2003): *Lara Croft: Tomb Raider (3) – The Amulet of Power*. Random House Publishing: New York.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1983): „Story: characters“. In: Dieselb.: *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London, S. 29-42.
- Robbe-Grillet, Alain (1963): *Pour un nouveau roman*. Paris.
- Ryan, Marie-Laure (1991): *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington.
- Ryssel, Dirk; Wulff, Hans J. (2000): „Affektsteuerung durch Figuren“. In: Wulff, Hans J. (Hg.). *TV-Movies ‚Made in Germany‘*. Kiel, S. 236-256.
- Smith, Murray (1995): *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford.
- Schneider, Ralf (2000): *Grundriß zur kognitiven Theorie der Figurenrezeption am Beispiel des viktorianischen Romans*. Tübingen.
- Sobottka, Eva (2002): „Im Zeichen des Drachen. Das Actionkino der 90er Jahre“. In: Eder, Jens (Hg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Münster, S. 169-190.
- Sorg, Jürgen (2007): *Enter the Games of Death. Zu Form, Rezeption und Funktion der Kampfhandlung im Martial Arts Film*. In: Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld, S. 331-366.
- Tan, Ed (2005): „Gesichtsausdruck und Emotion in Comic und Film“. In: Brütsch, Matthias; Hediger, Vinzenz; Keitz, Ursula von; u.a. (Hg.): *Kinogefühle: Emotionalität und Film*. Marburg, S. 265-287.

- Tan, Ed (2009): „Why people are very good at ‚einfühlen‘, but do not do it all the time“. In: Curtis, Robin; Koch, Gertrud (Hg.): *Einführung. Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts*. München: Fink, im Erscheinen.
- Tomasi, Dario (1988): *Il personaggio*. Cinema e Racconto. Turin.
- Tröhler, Margrit; Scheinitz, Jörg (Hg). 2006. „Figur und Perspektive (1)“. In: *montage a/v*. No. 15/2.
- Tröhler, Margrit; Scheinitz, Jörg (Hg). 2007. „Figur und Perspektive (2)“. In: *montage a/v*. No. 16/1.
- Tröhler, Margrit (2006): „Plurale Figurenkonstellationen. Die offene Logik der wahrnehmbaren Möglichkeiten“. In: Dies.; Schweinitz, Jörg (Hg): *Figur und Perspektive (1)*. *montage a/v* 15/2, S. 95-114.
- Tischleder, Bärbel (2001): *body trouble: Entkörperlichung, Whiteness und das amerikanische Gegenwartskino*. Frankfurt a.M.
- Tomasi, Dario: *Il Personaggio*. Cinema e Racconto. Turin 1988.
- Tröhler, Margrit: *Offene Welten ohne Helden. Plurale Figurenkonstellationen im Film*. Marburg 2007.
- Venus, Jochen (2007): *Teamspirit. Zur Morphologie der Gruppenfigur*. In: Leschke, Rainer; Ders. (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld, S. 299-327.
- Wulff, Hans Jürgen (1996): *Charaktersynthese und Paraperson. Das Rollenverständnis der gespielten Fiktion*. In: Peter Vorderer (Hg.): *Fernsehen als ‚Beziehungskiste‘. Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*. Opladen, S. 29-48.
- Wulff, Hans J. (2005): „Moral und Empathie im Kino: Vom Moralisieren als einem Element der Rezeption“. In: Brütsch, Matthias; Hediger, Vinzenz; Keitz, Ursula von; et al. (Hg.): *Kinogefühle. Emotion und Film*. Marburg, S. 377-393.
- Wulff, Hans Jürgen (2006): „Attribution, Konsistenz, Charakter: Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen“. In: Tröhler, Margrit; Schweinitz, Jörg (Hg): *Figur und Perspektive (1)*. *montage a/v* 15/2, S. 45-62.

Filme

- A view to kill (USA 1985, John Glen)
- Anna Boleyn (D 1920, Ernst Lubitsch)
- Billy Elliot (UK/F 2000, Stephen Daldry)
- Bird on a Wire (USA 1990, John Badham).
- Butterfly Effect (USA 2004, Eric Bress, J. Mackye Gruber)
- Chicago (USA 2002, Rob Marshall)
- Deja Vu (USA 2006, Tony Scott)
- Dirty Dancing (USA 1987, Emile Ardolino)
- Flashdance (USA 1983, Adrian Lyne)
- Groundhog Day (USA 1993, Harold Ramis)
- Hero (Orig. Titel: Ying xiong, HK/CHINA 2000, Yimou Zhang)
- His Girl Friday (USA 1940, Howard Hawks)

Inland Empire (USA 2006, David Lynch)
Kill Bill Vol 1 (USA 2003, Quentin Tarantino)
Lola rennt (D 1998, Tom Tykwer)
Lost Highway (USA 1997, David Lynch)
Memento (USA 2000, Christopher Nolan)
Moulin Rouge! (USA 2001, Baz Luhrmann)
Mulholland Drive (USA 2001, David Lynch)
North by Northwest (USA 1959, Alfred Hitchcock)
Ocean's Twelve (USA 2004, Steven Soderbergh)
Requiem for a Dream (USA 2000, Darren Aronofsky).
Saturday Night Fever (USA 1977, John Badham)
Shrek (USA 2001, Andrew Adamson, Vicky Jenson)
Sin City (USA 2005, Frank Miller, Robert Rodriguez)
Sex and the City (USA 2008, Michael Patrick King)
Sex and the City (TV-Series, USA 1998-2004)
Sliding Doors (USA 1998, Peter Howitt)
Snatch (UK/USA 2000, Guy Ritchie)
Titanic (USA 1997, James Cameron)
The Lord of the Rings (USA 2001, 2002, 2003; Peter Jackson)

Gerd Hallenberger

Figurenkonzepte im Fernsehen

Einzelmedien sind immer Teil eines Medienensembles; Figurenkonzepte im Fernsehen sind daher stets nur im Kontext ihrer Konstruktion und der Nutzung allgemeiner ›Medienfiguren‹ erschließbar. Die spezifische Rolle des Fernsehens ergibt sich dabei sowohl aus seinen dispositiven Eigenheiten wie aus seiner gesellschaftlichen Bedeutung. Alle prominenten Medienfiguren sind auf das Fernsehen in dem Sinne angewiesen, dass ›Fernsehfigur‹ zu sein einen notwendigen Bestandteil der ›Gesamtfigur‹ darstellt, die Mediennutzer wahrnehmen. In den Fällen, in denen das Fernsehen nicht das wichtigste berufliche Tätigkeitsfeld darstellt, ist es doch zentrales Medium der Herstellung und Bestätigung von ›Prominenz‹. Diese impliziert ein Spannungsverhältnis von drei Figuraspekten – professionelle Rolle, medial konstruierte und tatsächliche Privatheit, die der Medialisierung prinzipiell entzogen ist. Und dieses Spannungsverhältnis ist auch jedem Mediennutzer vertraut, der ebenfalls Rollen auszufüllen und ein Image zu wahren hat und gleichzeitig gerne ein bisschen Raum ganz für sich allein hat.

Intermediales Vorspiel

Als das Fernsehen zu einem wichtigen Element des Medienensembles wurde, stellte sich natürlich die Frage, wie denn die Beziehungen dieses neuen Mediums zu den seinerzeit bereits etablierten Medien beschaffen waren. In den 1950er-Jahren fand man auf diese Frage sofort zwei Antworten und zwei Umschreibungen. Einerseits war Fernsehen ›Pantoffelkino‹ – ebenso wie der Kinofilm war Fernsehen ein audiovisuelles Medium, bot also bewegte Bilder und Ton, aber im Unterschied zum Kinofilm beides prinzipiell im heimischen Wohnzimmer, selbst wenn in den ersten Fernsehjahren die Nutzung des Mediums noch oft in kollektiven Nutzungssituationen stattfand, also

in Gasthäusern, vor den Schaufenstern von Elektro-Fachgeschäften oder bei Nachbarn. Andererseits war Fernsehen »Radio mit Bildern«, also wie das Radio ein in vertrauter, heimischer Umgebung rezipiertes Medium, das nicht das Aufsuchen spezieller öffentlich zugänglicher Orte erforderte. Aber im Unterschied zum Radio bot es mehr, eben auch Bilder, trotzdem stammten viele Programmformen aus dem Radio, z.B. Sportübertragungen, Nachrichten, Quiz und Bunte Abende.

Das Fernsehen war so gesehen ein hybrides Medium, eine eigentümliche Kombination von Film und Radio¹, woraus sich die Vermutung ableiten lässt, dass das Fernsehen auch eigentümliche Figurenkonzepte hervorzubringen in der Lage war. Einen frühen Beleg für diese Vermutung lieferte der 1963 ausgestrahlte Dokumentarfilm *Fernsehieber* aus der Reihe *Zeichen der Zeit* des Südfunks Stuttgart, für den Dieter Ertel und Georg Friedel als Autoren verantwortlich zeichneten. In ihrem Film beschäftigt sie immer wieder das Verhältnis der Akteure auf dem Bildschirm zu den Fernsehzuschauern und das Verhältnis dieser Akteure zu den Stars des Films. Ohne Differenzierungen nach Programmformen des Fernsehens vorzunehmen, beobachten die Autoren einen generellen Unterschied zwischen Film und Fernsehen, der sich letztlich auf dispositive Unterschiede zurückführen lässt.

Der Umstand, dass den Zuschauern die Akteure des Fernsehens in der Privatsphäre des Wohnzimmers begegnen, macht sie ihnen ähnlich, ja sogar zu potenziellen neuen Familienmitgliedern: Der »Mensch auf dem Bildschirm« werde beobachtet, »wie wenn er einheiraten wollte in die strenge, aber gerechte Familie« (*Fernsehieber*). Das Zitat aus dem Off-Kommentar des Films erlaubt zwei wichtige Folgerungen: Erstens gelten die Akteure auf dem Bildschirm zwar als prinzipiell »familientauglich«, wenn sie aber tatsächlich eine virtuelle Erweiterung der vor dem Fernsehapparat versammelten Familie werden wollen, müssen sie sich erst beweisen. Zweitens findet hier ein intensiver Evaluationsprozess statt, also aktive Auseinandersetzung und nicht bloß »Rezeption«. Den Stars der Leinwand wird dagegen eine deutliche Distanziertheit zum »normalen Leben« der Zuschauer

¹ Genau genommen sind sogar noch weitere mediale Verwandte zu erwähnen, vor allem Theater und Varieté. Das Theater war nicht nur der Vorläufer des »Fernsehspiels«, Theaterübertragungen waren insbesondere in den frühen Fernsehjahren ein zentraler Bestandteil des Fernsehprogramms. Das Varieté war Vorläufer und Zuträger für »Bunte Abende« und Fernsehshows, was übrigens auch schon für die »Bunten Abende« und showähnliche Inszenierungen des Radios galt.

zugeschrieben, was sich nicht zuletzt dann zeigt, wenn Medien selbstreferenzielle Wertbestätigung betreiben, also bei Preisverleihungen. Derartige Rituale sind bis heute in allen Bereichen der Populärkultur üblich, so auch bei Film und Fernsehen. Die Erwartungshaltung der Zuschauer wird dabei im Film *Fernsehfiel* als sehr unterschiedlich beschrieben: Die Helden des Fernsehens sollen in den »Hemdsärmeln des Alltagskumpans daherkommen statt im Smoking der Halbgötter vom Film« (*Fernsehfiel*).

Filmfiguren und Fernsehfiguren repräsentieren diesen Beobachtungen zufolge prinzipiell sehr unterschiedliche Modelle, selbst wenn natürlich das Abspielen von Kinofilmen wichtiger Bestandteil des Programms vieler Fernsehsender ist und fiktionale Narration in beiden Medien – wenn auch in unterschiedlichen Formen, abgesehen von Übernahmen – zentrale Bedeutung hat. Trotzdem könnte man schon an dieser Stelle einwenden, dass es sich bei dem Betrachten eines Films im Kino oder im Fernsehen um zwei durchaus unterschiedliche Aktivitäten handelt oder fiktionale Formen in Film und Fernsehen nicht nur in mehrfacher Hinsicht anders aussehen, sondern zudem im jeweiligen Medium eine andere Rolle spielen: Nicht-fiktionale Produktionen sind im Kino allenfalls ausnahmsweise erfolgreich, im Fernsehen werden sie dagegen beispielsweise in Gestalt von Quiz- und Nachrichtensendungen, Casting-Shows und vor allem Sportübertragungen regelmäßig gesendet.

Die Frage, ob und in welchen Formen das Fernsehen eigene – wenn auch nicht unbedingt dauerhaft exklusive – Figurenkonzepte hervorgebracht hat, bleibt also spannend. Der folgende Text greift medien- und kommunikationswissenschaftliche Forschungsergebnisse aus verschiedenen Diskurskontexten auf, um modellhaft im Rahmen einer explorativen Skizze Zugänge zu Figurenkonzepten des Fernsehens zu entwickeln. Aus diesem Grund wird auch bewusst auf eine Vorab-Definition des Begriffs »Figur« verzichtet. Zwei Grundüberlegungen, die vor dem Hintergrund des heutigen Wissens über das Medium plausible Annahmen darstellen, dienen dabei als Orientierungsrahmen. Erstens: Wenn man über Figurenkonzepte des Fernsehens nachdenkt, muss man neben der Angebotsseite auch die Seite der Fernsehnutzung einbeziehen sowie die Bedingungen, unter denen Angebote produziert und genutzt werden. Mit anderen Worten: Figurenkonzepte implizieren Nutzungskonzepte. Und zweitens: Figurenkonzepte des Fernsehens sind ebenso wie das Medium insgesamt nur im Kontext eines Medienensembles analysierbar. Mit anderen Wor-

ten: Die Beschäftigung mit Figurenkonzepten des Fernsehens verlangt einen inter- bzw. transmedialen Zugang.

Menschen auf dem Bildschirm

Nehmen wir als historischen Ausgangspunkt die Zeit, in der sich das Fernsehen zunächst als Medium, etwas später dann auch als Massenmedium etablierte, also die 1950er-Jahre. Was es anbot, hatte, wie eingangs erwähnt, teilweise viel mit dem Kinofilm, teilweise viel mit dem Radio gemein.

Die Menschen auf dem Bildschirm waren einerseits oft denen auf der Kinoleinwand ähnlich. In fiktionalen Produktionen, die in den ersten Jahren des Fernsehens noch keine Übernahmen aus dem Kino waren, da die Filmbranche in Deutschland zunächst die Parole »kein Meter Film für das Fernsehen« ausgegeben hatte, agierten Schauspieler in Rollen, bisweilen auch aus dem Kino bekannte Schauspieler. Zwar bedeutete ein Kinobesuch auch noch die Begegnung mit anderen Figurenkonzepten, da zum typischen Kinoprogramm dieser Zeit noch zwei weitere Kernbestandteile gehörten (sowie Werbung), nämlich *Kulturfilm* und *Wochenschau*², aber das Entscheidende war natürlich der in aller Regel fiktionale Hauptfilm.

Andererseits stammte ein großer Teil des auf dem Bildschirm sichtbaren Personals aus dem Radio, teils lediglich als Funktionsrolle, teils als konkrete Person: Ansagerinnen und Nachrichtensprecher, Reporter, Moderatoren und Sänger. Mit dem Fernsehen bekamen sie nun auch ein Gesicht, wo sie zuvor nur als Stimme bekannt waren.

Hinzu kamen diejenigen Personengruppen, die nicht unmittelbar für das Fernsehen arbeiteten, über deren Tätigkeit aber im Fernsehen regelmäßig berichtet wurde – vor allem Sportler und Politiker, aber auch beispielsweise Vertreter wichtiger gesellschaftlicher Organisationen und Institutionen oder Experten aller Art. Falls es sich um prominente Akteure in ihrem Bereich handelte, konnten die Fernsehzuschauer zumindest prinzipiell auf drei Wegen schon zuvor etwas von ihnen erfahren haben: aus einem Auftritt in einer *Wochenschau* (oder vielleicht sogar in einem *Kulturfilm*), aus der Berichterstattung

² Der Kulturfilm war ein kürzeres dokumentarisches Stück, die Wochenschau ein nicht gerade tagesaktueller Zusammenschnitt von mehr oder minder wichtigen Meldungen der letzten Zeit, wobei ein erkennbarer Schwerpunkt auf Meldungen aus unterhaltungsaffinen Themenbereichen lag, wie z.B. Sport oder Prominente.

und/oder Interviews im Radio, aus Zeitungs- oder Zeitschriftenberichten, eventuell sogar mit begleitenden Fotografien. Im Vergleich mit allen drei älteren Formen von Medienangeboten bot das Fernsehen jedoch mehr. Zwar erlaubte schon die *Wochenschau* des Kinos den Akteuren eine gelegentliche Selbstdarstellung in Bewegtbild und Wort, mit der ab 1956 werktäglich ausgestrahlten *Tagesschau* gab es nun aber wesentlich häufiger und kontinuierlich eine mediale Plattform, zu der noch weitere im Rahmen der aktuellen und nicht ganz so aktuellen Berichterstattung kamen, wie etwa ergänzende Berichte oder politische Magazine. Anders als im Radio waren die Akteure nicht nur zu hören und anders als bei der Presseberichterstattung wurde aus Schriftzitat gesprochene Rede und aus dem unbewegten Bild wurden bewegte Bilder.

Noch eine vergleichsweise geringe Rolle spielten schließlich nicht-prominente Akteure mit einmaligen Fernsehauftritten, die es in drei Hauptformen gab. Im Rahmen einer einzelnen Sendung in herausgehobener Position konnten sie als Kandidaten in Spiel- und Quizsendungen auftreten, immerhin eine kleine Nebenrolle als Einzelperson bot die Befragung als ›Stimme des Volkes‹ in Magazin- und Nachrichtensendungen, vollständig anonym geschah dagegen das kurzzeitige Sichtbarwerden als Teil einer Menschenmenge bei Fernsehproduktionen, die vor Publikum aufgenommen wurden und dies durch gelegentliche Bildschnitte dokumentierten.

Rollen und Figuren

Alle diese Menschen auf dem Bildschirm haben eine Eigenschaft gemeinsam. In wenigstens einer Fernsehproduktion sind sie in einer bestimmten Rolle aufgetreten, einer sendungsspezifischen Funktionsrolle³. Wie groß das Spektrum der möglichen Rollen schon in der Anfangszeit des Fernsehens war, veranschaulicht der vorige Abschnitt: Jede Programmform und im Rahmen jeder Programmform jedes einzelne Genre bot ein spezifisches Set von Rollen an, wobei manche Rollen notwendig, andere lediglich möglich waren. Ein fiktionaler Krimi in egal welcher Variante, ob als abgefilmtes Theaterstück, als Fernsehspiel oder als Serienfolge, setzte zwingend voraus, dass die Rollen von *Opfer*, *Täter* und *Ermittler* besetzt oder zumindest angedeutet waren⁴. Ein Quiz brauchte einen *Quizmaster* und *Kandidaten*⁵, eine Show *Künstler*. Andere Rollen gab es zwar fast immer, aber eben nicht in jedem Fall. In diese Gruppe fallen etwa die Rollen der *Helfer* des Hauptermittlers in Krimis, des *Moderators* in Fernsehshows oder Magazinsendungen, selbst die *Tagesschau* hatte nicht von Anfang an einen *Nachrichtensprecher*. Weitere Rollen hatten dagegen eher fakultativen Charakter. Eine besonders große Vielfalt boten natürlich fiktionale Produktionen, aber auch andere Programmformen hatten fakultative Rollen – so konnte ein *Quizmaster* eine *Assistentin* haben, häufig gab es aber auch keine; die Befragung von Gewährspersonen, Zeugen oder einfach nur Passanten war ein beliebtes Element im dokumentarischen Bereich, es ging aber auch ohne sie.

³ Vor allem in Theater und Film sind noch andere Fassungen des Begriffs ›Rolle‹ geläufig, die ein darstellerisches Rollenfach oder einen Rollentyp meinen – im ersten Fall etwa den ›jugendlichen Liebhaber‹, im zweiten etwa den ›Bad Guy‹. In vergleichbarer Weise kennt auch das Fernsehen genrespezifische, allgemeine Rollen. In der öffentlichen Wahrnehmung treten hier jedoch sendungsspezifische Zuordnungen gegenüber allgemeinen Rollenzuordnungen in den Vordergrund, weshalb diese Begriffsfassung hier präferiert wird. Wer die *Tagesschau* moderiert, wird in erster Linie als *Tagesschau-Sprecher* wahrgenommen und nicht als *Nachrichtensprecher*, Thomas Gottschalk wird eher mit seiner Sendung *Wetten, dass...?* in Verbindung gebracht als mit der allgemeinen Rolle des Leiters einer Spielshow, Götz George eher mit der Figur *Schimanski* als mit dessen Rollenzuordnung ›(Fernseh-)Kommissar‹.

⁴ Das heißt, die Zuschauer mussten wenigstens vermuten, dass es ein ›Opfer‹ gab, selbst wenn es tatsächlich Selbstmord begangen hatte; ein ›Täter‹ musste gesucht werden, selbst wenn die Tat letztlich unaufgeklärt blieb – was im deutschen Fernsehkrimi bis heute eine extrem seltene Ausnahme darstellt.

⁵ Die nicht immer auch auf dem Bildschirm zu sehen waren, da manche Produktionen lediglich den Zuschauern Aufgaben stellten.

In ihrer jeweiligen sendungsspezifischen Rolle wurden alle diese Akteure bereits zu Figuren des Fernsehens, viele dieser Figuren wiesen jedoch noch weitere Facetten auf – was sie als Figuren des Fernsehens veränderte. Zusätzliche Facetten konnten sich auf drei Wegen ergeben bzw. durch eine Kombination dieser Wege. Der erste Weg: der mehrfache Auftritt in derselben Rolle im Rahmen einer seriellen Produktion. Selbst bei recht starren Rollen, wie z.B. *Leiter einer Quizsendung*, *Nachrichtensprecher* oder *Familienvater* in einer fiktionalen Serie, erlaubt der wiederholte Fernsehauftritt das Ausspielen weiterer Rollenfacetten als in der jeweils ersten Folge. Das Ergebnis ist eine rollenidentische, kumulierte Fernsehfigur oder, mit anderen Worten, die Entwicklung einer Fernsehfigur über mehrere Sendungen hinweg. In jeder einzelnen Sendung ist zwar dieselbe Figur zu sehen, aber immer auf etwas andere Weise, die ›vollständige‹ Figur ist also nur in der Summe aller Sendungen der betreffenden Produktion repräsentiert. Der zweite Weg war die intramediale Rollenvarianz – derselbe Schauspieler stellte in einer Produktion einen Familienvater dar, in einer anderen einen Polizisten; der Moderator einer Showsendung trat in einer anderen als Sänger auf. Intramediale Rollenvarianz war in der Anfangszeit des Fernsehens eher selten, häufiger dagegen natürlich die intermediale Rollenvarianz. Da das Fernsehen nicht ausschließlich neue Gesichter präsentieren wollte und konnte, war es unvermeidlich, dass ein Großteil des Personals aus anderen medialen Kontexten bekannt war – beispielsweise der Radioreporter, der nun auch für das Fernsehen arbeitete; der Theaterschauspieler, der an einem Fernsehspiel mitwirkte; der von Schallplatten her bekannte Sänger, der in einer Show auftrat.

In allen drei Fällen treten Akteur, Rolle (verstanden als sendungsspezifische Funktionsrolle) und Figur auseinander – ein Akteur kann bei wiederholten Auftritten dieselbe Funktionsrolle unterschiedlich interpretieren, derselbe Akteur kann im Fernsehen in unterschiedlichen Funktionsrollen auftreten oder außer im Fernsehen noch in anderen Medien in derselben Funktionsrolle oder sogar in unterschiedlichen Medien in unterschiedlichen Funktionsrollen. Dies trifft beispielsweise in besonders bemerkenswerter Form auf den Theaterschauspieler Hans-Joachim Kulenkampff zu, der zuerst im Radio, dann im Fernsehen erfolgreicher *Quizmaster* wurde und aufgrund dieses Erfolgs auch noch Filmschauspieler (vgl. Strobel/Faulstich 1998, 81ff). Diese vielfältigen Beziehungen zwischen Akteur und Funktionsrolle werfen natürlich die Frage auf, wie sich ein für das

Medium Fernsehen taugliches Figurenkonzept modellieren lässt. Prinzipiell gibt es mehrere Ansatzpunkte: Um bei dem genannten Beispiel zu bleiben: Ist Hans-Joachim Kulenkampff als Person *Figur* oder in seiner Rolle als Leiter einer bestimmten oder aller seiner Quizsendungen im Fernsehen? Ist es sinnvoll, den Filmschauspieler Hans-Joachim Kulenkampff als eigenständige Medien-Figur zu modellieren oder ergibt sich aus den Fernsehauftritten außerhalb seiner Quizsendungen eine eigenständige Fernsehfigur?

Je nach Art der damit verbundenen Fragestellung kann auf den ersten Blick jeder dieser Zugänge durchaus interessante Befunde ergeben, woraus sich zwei Schlüsse ziehen lassen: Erstens gibt es offenbar beim Fernsehen kein einzelnes naheliegendes Figurenkonzept, sondern mehrere mögliche Konzeptualisierungen. Zweitens weisen diese sehr unterschiedliche Reichweiten auf, können also unterschiedlich große Mengen an bzw. Typen von Fernsehauftritten integrieren. Aufgrund dieser Beobachtungen könnte man eine Unterscheidung von *Fernseh-Gesamtfigur* und *Teilfiguren* vornehmen, wobei die *Teilfiguren*, die in einzelnen Sendungen, Produktionen oder Genres sichtbar werden, die Bausteine darstellen, aus denen sich die *Fernseh-Gesamtfigur* zusammensetzt. Eine solche Unterscheidung könnte zwar in Einzelfällen interessante Beobachtungen ermöglichen, würde jedoch letztlich zu kurz greifen. Die Konstruktion einer ›Fernseh-Gesamtfigur‹ hätte zur Voraussetzung, dass das Fernsehen – ebenso wie jedes andere Medium – autonome Figuren hervorbrächte. Das Beispiel Hans-Joachim Kulenkampff zeigt jedoch, dass eine solche Überlegung nicht weiterhilft: Da Kulenkampff – und außerdem bis heute zahllose andere Fernseh-Akteure – im Verlauf seiner Karriere nacheinander und sogar zur gleichen Zeit in mehreren Medien präsent war, würde eine Unterscheidung zwischen einem Theater-, Radio-, Fernseh- und Film-Kulenkampff wenig sinnvoll sein – in jedem Medium handelte es sich um den selben Akteur, und es gibt keinen Grund anzunehmen, dass sein Publikum ›seinen‹ Kulenkampff nach Medien separiert wahrnahm. In Analogie zur vorigen Überlegung ließe sich allenfalls eine Unterscheidung von medienspezifischen *Teilfiguren* und medienübergreifender *Gesamtfigur* vornehmen.

Medien und Figuren

Wenn man das Konzept einer medienübergreifenden *Gesamtfigur*, das nach der bisherigen Argumentation plausibel ist, weiterdenkt, stellen sich sofort zwei Fragen: Erstens, leisten alle Medien prinzipiell den gleichen Beitrag zur Gestaltung dieser *Gesamtfigur*? Zweitens, gibt es fernsehspezifische Figuren?

Die erste Frage betrifft das Verhältnis der Medien zueinander, genauer gesagt: das Beziehungsgefüge innerhalb des Medienensembles. Dass wir es seit über 100 Jahren nicht nur mit einem Nebeneinander unterschiedlicher Medien zu tun haben, sondern mit einem Medienensemble mit ständig wechselnden Medienkonstellationen, also mit Funktionswechseln, Bedeutungsverschiebungen, Angebots- und Nutzungswandel, ist hinlänglich bekannt. So hatte der Aufstieg des Fernsehens von einer technischen Innovation zum Massenmedium unmittelbare Konsequenzen für zwei andere Medien – und mittelbare für weitere. Es beendete die Monopolstellung des Kinofilms als einziges audiovisuelles Medium und zugleich die Monopolstellung des Radios als einziges zeitgebundenes Programmmedium, das in der eigenen Wohnung genutzt werden konnte. Langfristig repositionierte sich das Kino durch die Betonung der Differenzen gegenüber dem Fernsehen in technischer, ökonomischer und programmlicher Hinsicht: Verbesserungen von Bild- und Tonqualität unterstrichen den höheren Erlebniswert, die im Vergleich mit dem Fernsehen weitaus höheren Produktionsetats erlaubten, u.a. den massiven Einsatz von Stars und Spezialeffekten; Zielgruppenangebote und nicht-familientaugliche Inhalte markierten häufig eine inhaltliche Differenz zum – wenigstens in den ersten Jahrzehnten – »Familienmedium« Fernsehen.

Im Radio spielte das klassische Vollprogramm eine immer geringere Rolle, stattdessen fand langfristig ein Wechsel hin zu Sparten- und Formatprogrammen statt, wobei eine technische Differenz zum Fernsehen ebenfalls eine wichtige Rolle spielte: Lange Zeit gab es maximal einen Fernsehapparat pro Haushalt, dagegen mehrere Radiogeräte, von denen eines fast immer im Auto eingebaut war. Kleine Transistorradios und Autoradios machten das Radio zu einem sehr mobilen Medium, und es ist kein Zufall, dass gerade eine auf die Zielgruppe der Autofahrer ausgerichtete Programmform in den 1970er-Jahren eine kleine Renaissance des Radios einleitete: die musikdominierte »Servicewelle«. Mittelbare Konsequenzen hatte der Aufstieg des Fernsehens vor allem im Printsektor. Das Fernsehen

produzierte nicht nur ständig neue Gegenstände der Berichterstattung, es schuf auch eine neue Angebotsform: die Fernsehzeitschrift, also die Programmpresse.

Trotz Repositionierung spielten Kino und Radio in der durch das Fernsehen veränderten Medienlandschaft natürlich eine andere Rolle als vorher, und eine geringere – wer ein Monopol verliert, verliert immer an Bedeutung. Das Fernsehen dagegen entwickelte sich zum ›Leitmedium‹, dank flächendeckender Verbreitung, alltäglicher Nutzung, allmählicher Ausweitung der täglichen Sendezeit und der Zahl der Sender. Diese Verschiebungen im Medienensemble haben zwangsläufig Konsequenzen für das Konstrukt einer medienübergreifenden *Gesamtfigur*. An dieser Stelle seien zunächst zwei zentrale Beobachtungen festgehalten. Die erste Beobachtung bezieht sich auf die medialen Tätigkeitsbereiche der Menschen auf dem Bildschirm: In den ersten Fernsehjahren gelangten viele von ihnen auf den Bildschirm, weil sie zuvor schon in anderen Medien erfolgreich gewesen waren, vor allem im Radio und im Kinofilm.

Mit seinem wachsenden Erfolg wurde das Fernsehen selbst Ausgangspunkt der intermedialen Erweiterung von Karrieren. Als Beispiel sei einmal mehr auf Hans-Joachim Kulenkampff verwiesen: Obwohl er (Theater-) Schauspieler gewesen war, bevor er für Radio und Fernsehen arbeitete, beruhten seine späteren Auftritte als Schauspieler in Kinofilmen vor allem auf seinem Erfolg als Quizmaster im Fernsehen. Eine weitere Beobachtung: Mit der Etablierung des Fernsehens als ›Leitmedium‹ wurde es für Medienakteure aller Art immer wichtiger, zumindest auch im Fernsehen präsent zu sein. Ein Fernsehauftritt war nicht nur an sich wichtig, er konnte auch Aufmerksamkeit auf andere mediale Tätigkeiten lenken bzw. dort erzielte Erfolge bestätigen. Das Fernsehen entwickelte sich zu einer zentralen Schnittstelle im Medienensemble – die Menschen auf dem Bildschirm waren nicht zwangsläufig ausschließlich in diesem Medium tätig, aber jede medienübergreifende *Gesamtfigur* hatte zumindest einen Fernsehanteil.

Die zweite zu Beginn dieses Abschnitts gestellte Frage ist etwas knapper zu beantworten: Es gibt zwar Menschen auf dem Bildschirm, deren Medienpräsenz sich auf dieses Medium beschränkt und die in diesem Sinne fernsehspezifische Figuren darstellen, es gibt jedoch bis heute keinen Figurentyp (im Sinne von Rollentyp), der nicht in gleicher oder ähnlicher Form auch in anderen Medien existiert. Schauspieler, Laiendarsteller, Comedians, Sprecher, Kommentatoren, Re-

porter, Zeitzeugen, Betroffene, Experten, Politiker, Sportler, Moderatoren oder Künstler aller Art findet man auch in anderen Medien. Und selbst dort, wo auf den ersten Blick allein durch die Berufsbezeichnung Medienspezifität angedeutet wird, lässt ein zweiter Blick mediale Verwandtschaftsbeziehungen erkennen. Dies trifft etwa auf den *VJ* zu, die von MTV eingeführte Bezeichnung für die Moderatoren von Musikvideo-Shows, der sich mühelos als televisionäre Variante des aus dem Radio und aus Diskotheken vertrauten *DJs* entschlüsseln lässt.

Prominenz und Figur

Nach den bisherigen Überlegungen lässt sich als Zwischenergebnis der Exploration festhalten, dass es wenig sinnvoll ist, ein autonomes Figurenkonzept des Fernsehens zu entwickeln, da dieses Medium erstens nach aktuellem Stand keine vollkommen eigenständigen Figurentypen aufweist und zweitens viele Medienfiguren über eine erhebliche mediale Mobilität verfügen. Gleichzeitig bietet das Fernsehen seit seiner Etablierung eine mediale Plattform besonderer Bedeutung, sowohl als professionelles Tätigkeitsfeld wie auch als Werbeplattform für die je eigene (Medien-)Arbeit und nicht zuletzt die eigene Person. Sinnvoller ist also eher die Frage, welche spezifische Rolle das Fernsehen bei der Konstruktion von allgemeinen Medienfiguren spielt.

Eingangs wurde festgestellt, dass zunächst einmal jeder, der wenigstens einmal auf einem Bildschirm erscheint, prinzipiell *Fernsehfigur*, also *Medienfigur* ist. Für die folgenden Überlegungen dienen als Ausgangspunkt ebenfalls die Personen, die als Medienfiguren im Fernsehen erscheinen, aber nicht mehr alle, sondern nur diejenigen, die mehrfach im Fernsehen bzw. dem Fernsehen und anderen Medien agieren. Je häufiger ihre Medienauftritte sind, desto mehr ragen sie aus der Gesamtheit aller Medienfiguren heraus, sie sind damit – im Wortsinn – *Prominente*.

Umgangssprachlich ist der *Prominente* eng mit dem *Star* (vgl. allgemein Hügel 2003, 441ff) verwandt, aber jedem Mediennutzer ist auch die Differenz zwischen beiden klar: Jeder *Star* ist gleichzeitig prominent, aber nicht jeder Prominente ein *Star*. Das Konzept des *Stars* entstand auf der Bühne und wurde später vom Film adaptiert. Der Aufstieg zum klassischen *Star* setzte nicht nur beruflichen Erfolg voraus, sondern transmediale Resonanz: Der Erfolg in einem Medium

wurde Gegenstand der Berichterstattung in anderen, zunächst in Printmedien, später dann auch in Film-Wochenschauen, Radio und Fernsehen. Als allgemeines Figurenkonzept war der klassische *Star* zugleich ein hybrides Konzept – in ihm verschmolzen Öffentlichkeit (also: die in öffentlich zugänglichen Medienangeboten rezipierbaren Leistungen) und Privatheit (also: die durch mediale Berichterstattung ermöglichten Einblicke in das Privatleben) zu einer ideellen Gesamtfigur.

Gleiches gilt auch für den neuzeitlichen *Prominenten* – auch er schafft die Grundlage für seine Prominenz durch seine Arbeit in einem oder mehreren Medien, Ausweis seiner Prominenz ist jedoch, dass er zusätzlich von anderen Medien wahrgenommen wird bzw. im selben Medium in anderer Rolle, nämlich als Privatperson, auftritt. Bis etwa Mitte des 20. Jahrhunderts spielte in dieser Hinsicht die Presse eine Schlüsselrolle – prominent zu sein, setzte personenbezogene Beiträge in Zeitungen und Zeitschriften voraus. In neuerer Zeit bieten auch andere Medien zahlreiche Plattformen zum Nachweis von Prominenz, etwa Radio-Interviews oder Fernseh-Talkshows, wobei die Presse fast immer wenigstens ergänzend hinzukommt.

Der Begriff *Star*, englisch: *Stern*, macht jedoch zugleich deutlich, was einen *Star* vom *Prominenten* unterscheidet. Ein Stern ist nur bei klarem Himmel und in der Nacht zu sehen, und er ist von der Erde sehr weit entfernt. Typisch für den *Star* waren in Analogie seine nur gelegentlichen Auftritte und seine Entrücktheit vom gewöhnlichen Leben derer, die von seinen Auftritten begeistert waren. *Prominent* zu sein setzt keine derartige Distanz und auch nicht die Seltenheit des Auftritts voraus.

Die im Eingangsabschnitt referierten Zitate aus dem Dokumentarfilm *Fernsehfiieber* von 1963 haben schon angedeutet, dass (Film-) Star und das Medium Fernsehen nicht so recht zusammenpassen. Die Unterschiedlichkeit der medialen Dispositive Film und Fernsehen weist ihren Akteuren völlig andere Prominenzpotentiale zu: Wo der Kinofilm ›Halbgötter‹ hervorbringen kann, produziert das Fernsehen im besten Fall ›Alltagskumpane‹. Diese Beobachtung deutet nicht nur eine wesentlich geringere Distanz der Medien-Akteure an, die primär durch das Fernsehen ihr Publikum erreichen, sondern lässt auch das häufige Erscheinen auf dem Bildschirm geradezu als Voraussetzung von (Fernseh-)Prominenz erscheinen – ›Alltagskumpan‹ kann nur der sein, mit dem man auch regelmäßigen Kontakt hat.

Vor diesem Hintergrund sorgte der Aufstieg des Fernsehens zum ›Leitmedium‹ zu einer nachhaltigen Veränderung des faktischen Konzepts der Medienfigur. Als ›Alltagsmedium‹ in mehrfacher Hinsicht konnte es zwar nicht *Stars* wie der Film hervorbringen, dafür aber prominente Medienfiguren geringeren Kalibers, und das in großer Zahl und dank der zunehmenden Serialisierung des Programms in kurzer Zeit. Gleichzeitig brauchte das Fernsehen – letztlich wie der Film – auch bekannte Gesichter und war – anders als der Film – sogar in der Lage, nicht nur Prominenz zu ermöglichen, sondern sie auch nachzuweisen. Der Bedeutungszuwachs des Fernsehens schuf die Voraussetzung zur Etablierung von *Prominenz* als nahezu geschlossenes, selbstreferenzielles System. War vormals Presseberichterstattung unabdingbar, um den Status eines Prominenten zu erreichen, kann das Fernsehen dies heute auch allein schaffen – mit Hilfe von prominentenbezogenen ›Soft News‹, Boulevard-Magazinen, Talkshows, Features und Prominenten-Shows. Es gibt zwar weiterhin Medienfiguren, die einen *Star*-Status im klassischen Sinne reklamieren können, wie etwa Brad Pitt, Nicole Kidman, Robbie Williams oder Madonna, deren zentraler medialer Tätigkeitsbereich aber bezeichnenderweise nicht das Fernsehen ist. Die quantitativ überwiegende Mehrzahl bekannter Medienfiguren ist dagegen mehr oder weniger eng mit dem Fernsehen verbunden, hat dafür aber einen vergleichsweise geringeren Status – und ihre Prominenz ist oft auch nur von geringer Dauer. Nicht zuletzt die Sieger einschlägiger Casting-Shows wie *Deutschland sucht den Superstar* seien hier pars pro toto als Beleg angeführt.

Als nächstes Zwischenfazit ist also festzuhalten, dass alle Medienfiguren auf das Fernsehen angewiesen sind, wenn sie als Medienfiguren auffallen wollen, also im Wortsinn *prominent* werden wollen. Dabei ist das Fernsehen nicht nur in vielen Fällen als professionelles Handlungsfeld wichtig, sondern auch als Medium der Bestätigung – wer prominent ist, kommt im Fernsehen zumindest als Privatperson vor. Das bedeutet auch, dass das Fernsehen heute eine zentrale Rolle bei der Herstellung und Organisation von *Prominenz* spielt, die es mediengeschichtlich gesehen von der Presse übernommen hat. Nur durch das Fernsehen wird jedoch niemand zum *Star*, lediglich zum *Prominenten*. Dass es sich hier um eine Medienfigur handelt, der allenfalls begrenzt Respekt entgegengebracht wird, macht schon der Sprachgebrauch der Fernsehbranche deutlich – Prominente werden in

der Fernsehproduktion generell zum ›Promi‹ verkleinert, gerne auch zur ›Nase‹⁶ reduziert.

Person und Figur

Wenn im vorigen Abschnitt die allgemeinen Figurenkonzepte *Star* und mithin auch *Promi* als hybride Konzepte von Öffentlichkeit und Privatheit bezeichnet wurden, darf dabei nicht vergessen werden, dass es sich auch bei der auf dem Bildschirm sichtbaren ›Privatheit‹ um ein mediales Konstrukt handelt.

Wer häufiger mit Medien zu tun hat, weiß, dass sein Bild in der Öffentlichkeit, sein Image, in hohem Maße von Medienauftritten bzw. medialer Berichterstattung abhängt, die sich außerhalb seiner professionellen Tätigkeit im engeren Sinn vollziehen. Dies gilt sowohl für Personen, die hauptberuflich in Medien arbeiten, wie z.B. Schauspieler, Sänger oder Moderatoren, als auch für Personen, deren Arbeit zusätzlich häufige Medienauftritte erfordert, wie z.B. Politiker, Verbandsfunktionäre oder selbst wissenschaftliche Experten. Für alle gilt, dass Auftritte in Talk Shows, als Kandidaten in Prominenten-Quizshows, Berichte in TV-Boulevardmagazinen oder Home-Stories in der Presse ihrem Bild in der Öffentlichkeit zusätzliche Facetten und Tiefe verleihen. Wo in professionellen Medien-Kontexten vor allem Rolleninterpretationen sichtbar werden, kommt hier scheinbar der ›Mensch‹ hinter der Rolle zum Vorschein. Das Wissen um die spezifische Bedeutung derartiger Formen der Medienpräsenz – nicht zuletzt für die eigene Karriere – hat zwangsläufig die Konsequenz, dass auch hier aktiv an der eigenen medialen *Gesamtfigur* gearbeitet wird, also letztlich eine weitere Rolle performiert wird.

Zum *Star* bzw. *Promi* gehören also nicht nur zwei Figuraspekte, sondern drei. Professionelle Arbeit und medial konstruierte *Privatheit* ergeben zusammen ein *Public Image* als Medienfigur, hinzu kommt die – nun tatsächlich – persönliche Seite. Diese Feststellung ist auf den ersten Blick natürlich trivial, denn jedem Mediennutzer ist klar, dass es beispielsweise neben der Rollenfigur *Schimanski* und dem aus zahlreichen Talk-Show-Auftritten bekannten Schauspieler Götz George noch einen privaten Götz George gibt, über den alle seine Medien-Auftritte und alle Berichte nicht notwendigerweise viel ver-

⁶ Ein typisches – vom Autor dieses Textes mehrfach selbst gehörtes – Zitat: »Wir brauchen noch eine ›Nase‹ in der Sendung«.

raten. Dies ist zwar möglich, aber nicht anhand seiner medialen Präsenz überprüfbar. Daraus ergibt sich die Pointe, dass ein wichtiger Aspekt aller Medienfiguren jenseits aller Medien liegt, in einem Restbestand – privater – Non-Medialität.

Menschen vor dem Bildschirm

Die wissenschaftliche Beschäftigung mit Medienfiguren macht vor allem dadurch Sinn, dass Mediennutzer sich in ihrer Nutzungspraxis offensichtlich mit Medienfiguren beschäftigen. Wäre dies nicht der Fall, gäbe es weder *Promis* noch *Stars* – allein die Geläufigkeit beider Konzepte deutet an, dass Mediennutzung in hohem Maße den Umgang mit Medienfiguren bedeutet. Deshalb wird im folgenden Textabschnitt die Perspektive gewechselt – von den Menschen auf dem Bildschirm zu den Menschen vor dem Bildschirm.

Umgangsweisen mit Medienfiguren

Was die Art dieses Umgangs betrifft, hat insbesondere die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Fernsehen eine große Zahl an Ansätzen hervorgebracht. Dies mag daran liegen, dass das Fernsehen über Jahrzehnte unbestritten ›Leitmedium‹ war bzw. in wichtigen Bereichen immer noch ist, aber auch an seiner Vielseitigkeit – die nicht zuletzt ein wichtiger Grund für seinen Aufstieg zum ›Leitmedium‹ gewesen sein dürfte. Vielseitig hatten nicht nur von Anfang an seine Inhalte zu sein, die gleichermaßen die Funktionen von Information, Bildung und Unterhaltung erfüllen sollten, vielseitig waren auch immer schon die Arten der Zuwendung. Fernsehen ließ sich mit hoher Aufmerksamkeit oder mit eher geringer rezipieren, man konnte das Gezeigte schweigend verfolgen oder kommentieren oder mit anderen im Fernsehraum anwesenden Personen das Gesehene zum Anlass eines Gesprächs nehmen. Im Kino würden lautstarke Kommentare oder gar Gespräche mit anderen Kinobesuchern im besten Fall als störend empfunden, Kommentare zum laufenden Programm würden beim Radio als rein auditives Medium unweigerlich mit Informationsverlusten verbunden sein; Printmedien werden in aller Regel nur von einer Person zur selben Zeit genutzt.

Das Spektrum der Umgangskonzepte reicht von ›Identifikation‹ über ›Sympathie‹ und ›Empathie‹ (vgl. Mikos 2008), die unter-

schiedliche Formen und Intensitäten emotionaler Anteilnahme bezeichnen, bis hin zur ›para-sozialen Interaktion‹. Dieses Konzept wurde ursprünglich speziell mit Blick auf das Fernsehen und einen besonderen Typ von Fernsehfiguren entwickelt (vgl. Horton/Wohl 1956). Was beim Kinofilm allenfalls in Ausnahmesituationen geschah und dort einen Bruch mit der fiktionalen Realität implizierte, wurde hier prinzipiell praktiziert: die direkte Adressierung der Zuschauer durch Akteure des Fernsehens wie etwa Ansagerinnen, Moderatoren und Nachrichtensprecher. Völlig neu war dieser Adressierungsmodus natürlich nicht, da er auch im Radio praktiziert wurde, wo das mediale Gegenüber lediglich eine Stimme, aber kein für den Rezipienten wahrnehmbares Gesicht besaß. Diese Form der Adressierung wurde als Grundlage dafür gesehen, dass Zuschauer mit den Bildschirmakteuren eine ›Als-ob-Beziehung‹ eingehen, als ob sie im Fernsehzimmer leibhaftig präsent wären, eben eine para-soziale Beziehung. Mittlerweile wird das Konzept häufig in verallgemeinerter Form verwendet, also nicht nur bezüglich der Zuschauer direkt adressierender Bildschirmakteure, sondern zur Kennzeichnung einer allgemeinen Form des Umgangs mit allen Arten von Medienfiguren.

Wichtig für die hier vorgestellten Überlegungen ist vor allem, dass alle diese Konzepte eine Aktivität der Menschen vor dem Bildschirm voraussetzen. Egal ob Identifikation oder para-soziale Interaktion, Fernsehzuschauer müssen etwas tun, um diese Umgangsweisen mit Medienfiguren zu realisieren. Auf vergleichbare Weise geht auch die aktuelle Medien- und Kommunikationswissenschaft generell davon aus, dass *Unterhaltung*, das Hauptziel des Umgangs mit Fernsehangeboten und den meisten Angeboten anderer Medien, angemessen nicht als passiver Rezeptionsprozess modelliert werden kann, sondern nur als Ergebnis aktiver Auseinandersetzung mit Medienangeboten. *Unterhaltung* geschieht demnach dann, wenn Medienangebote von bestimmten Mediennutzern in einer spezifischen Nutzungssituation erfolgreich zur Herstellung von Unterhaltungserlebnissen verwendet werden (vgl. Früh 2003). Die Regeln bestimmt dabei der Mediennutzer: Worauf er sich einlässt, in welchen Formen und mit welchem Engagement, ist seine Entscheidung; das Ergebnis hängt nicht nur von situativen Faktoren (Ist er müde? Klingelt das Telefon? Ist das Essen fertig?) und seiner Medienkompetenz ab, sondern vor allem davon, wie seine Interessen und Voraussetzungen mit dem Gebotenen zusammenpassen.

Strategien der Sinnproduktion

Medienfiguren begegnen Mediennutzern – wie oben skizziert – dreifach: als Inhaber einer spezifischen Rolle, als Exempel (potenzieller) Prominenz, als Verkörperung von Rolle und Prominenz in einer realen Person. Auf welche Weise können nun Mediennutzer mit dieser eigentümlichen Entität der Medienfigur etwas für sie sinnvolles anfangen? Geht man davon aus, dass die Trias ›Rolle‹ – ›Prominenz‹ – ›Person‹ sowohl in einzelnen Elementen als auch durch deren (mögliches) Zusammenspiel Ansatzpunkte für sinnhafte Umgangsweisen mit Medienfiguren bietet, ergeben sich daraus vielfältige Möglichkeiten.

Erstens kann schon die Rolle ein hinreichender Grund sein, sich mit Medienfiguren zu beschäftigen – der interessante Charakter, den ein Schauspieler verkörpert; der Nachrichtensprecher, weil man sich generell für Nachrichten interessiert; der Quizleiter, weil man das betreffende Spiel mag. Zweitens stellt Prominenz an sich einen hinreichenden Grund dar: In Medien häufiger auftretende bzw. erwähnte Figuren sind allein dadurch (potenziell) reizvoll, dass sie als Gesamtheit generell in Medien eine zentrale und oft auch orientierende Funktion innehaben. Wenn man nicht weiß, was beispielsweise von einer Fernsehsendung erwartet werden kann, können allein prominente Akteure ein gewichtiges Argument bei der Programmselektion sein. Nimmt man den Aspekt der realen Person hinzu, werden drittens verschiedene (potenziell) spannende Beziehungskonstellationen sichtbar: Entspricht die Rolle eines Akteurs seiner tatsächlichen Persönlichkeit? Ist er auch ›in Wirklichkeit‹ so wie sein über die Medien hergestelltes Image? In letzter Konsequenz betreffen derartige Fragen das Verhältnis von medialer und außermedialer Realität, da sich die ›reale Person‹ hinter medialen Rollen und medial konstruiertem Image als non-mediales Faktum jeder Medialisierung entzieht. Nur ein winziger Bruchteil aller Mediennutzer begegnet einem Prominenten im realen Alltag, auf der Straße, im Supermarkt oder auf dem Bahnsteig, daher bleibt die ›reale Person‹ im Normalfall reines Spekulationsobjekt – vorausgesetzt, Rolle oder Image wecken das Interesse an derartigen Spekulationen.

Dass derartige Beziehungskonstellationen für Mediennutzer hoch interessant sein können, lässt sich nicht zuletzt anhand des großen Erfolgs verschiedener Fernsehproduktionen erschließen, die gerade die Verwandlung einer realen ›Person‹ in eine Medienfigur zum Ge-

genstand haben. Sowohl *Big Brother* und andere Real-Life-Soaps wie auch alle Casting-Shows (z.B. *Deutschland sucht den Superstar*) führen diese Transformation vor – Unbekannte werden im Rahmen eines televisionären Settings in Medienfiguren überführt, wobei der Transformationsprozess selbst auch oft thematisiert wird (Wie gehen meine alten Freunde mit dieser neuen Situation, mit mir um? Wie verändere ich mich in dieser Situation?).

Es bleibt die Frage, warum alle diese Formen des Umgangs mit Medienfiguren für Mediennutzer sinnvoll sein können. Da dieser Umgang in aller Regel im Prozess der Herstellung von Unterhaltungserlebnissen geschieht und dies jeweils individuell und auf höchst individuelle Weise geschieht, sind hier nur allgemeine Vermutungen möglich. Eine sowohl logische als auch durch zahllose Nutzungsbelege, etwa in Form von veröffentlichten Leserbriefen an TV-Programmzeitschriften, gestützte These ist etwa, dass hier Relationen von Ähnlichkeit oder Differenz entscheidend sind. Ähnlichkeit bedeutet, dass Mediennutzer in Rolle, Image oder vermuteter Person hinter beidem etwas wahrnehmen, das sie als ihrer eigenen Lebenssituation bzw. ihrem Selbstbild verwandt empfinden. Differenz meint, dass hier in positiver (so würde ich auch gerne sein/so würde ich auch gerne leben) oder negativer Hinsicht (so möchte ich nie werden/zum Glück geht es mir nicht so) relevante Unterschiede gesehen werden.

Wesentliche Voraussetzung für diese Umgangsweisen ist, dass alle Mediennutzer in ihrer Lebenswirklichkeit ebenfalls mit einer Trias von Erwartungen umgehen müssen, die sich parallel zur Trias der Aspekte von Medienfiguren verhält. Auch Mediennutzer sind erstens gezwungen, sich in unterschiedlichen Kontexten, nämlich Beruf und Familie, gemäß jeweils spezifischer Rollenerwartungen zu verhalten. Zweitens haben sie ebenfalls ein ›Image‹, und zwar in ihrem persönlichen Umfeld, das sowohl im Rahmen verwandtschaftlicher Beziehungen als auch im Freundes- und Bekanntenkreis gepflegt werden muss. Drittens liegt ihnen auch an einem Eigenraum ganz privater Vorlieben und Eigenheiten, die durchaus im Konflikt mit Rollenerwartungen und Image stehen können.

Fazit: Medienfiguren und Menschen

Der Blick hinter die Kulissen gewinnt seinen Reiz zunächst natürlich durch die Vermutung, dass es hinter den Kulissen anders zugeht als auf der Bühne. Medienfiguren, an deren Herstellung und Verbreitung das Fernsehen heute in zentraler Rolle beteiligt ist, operieren auf einer Bühne; zusätzlich bieten Medien Blicke hinter die Bühne, wobei es sich tatsächlich nur um eine weitere Bühne handelt, jenseits der eine unzugängliche Hinter-Hinter-Bühne liegt. Zu erfahren, was jenseits allgemein zugänglichen Wissens liegt, hat natürlich einen Reiz an sich, da es Privilegierung verheißt.

Dieses Spannungsverhältnis, das bei Medienfiguren das Spannungsverhältnis von Rolle, Image und Person umfasst, hat zudem heute besonderes Gewicht. Erstens dadurch, dass wir in einer ›Mediengesellschaft‹ leben, also Medien eine große ökonomische, gesellschaftliche und kulturelle Rolle spielen. Wenn Medien wichtig sind, und Medienfiguren in Medien, dann repräsentieren Medienfiguren einen wichtigen Aspekt heutiger Realität – ihre Konstitution, ihre inhärenten Konfliktlagen sind per se interessant. Medienfiguren repräsentieren ›Erfolg‹, und ›Erfolg‹ ist in aller Regel mit Medienpräsenz verbunden. Zweitens erfordert allgemeine gesellschaftliche Realität, völlig unabhängig von Medien und Medialisierung, von allen Gesellschaftsmitgliedern (die gleichzeitig auch Mediennutzer sind), dass sie sich in erheblichem Maße analog zu Medienfiguren verhalten. Wir alle sind zum einen – mehr oder weniger – aufgerufen, Rolle(n) und ›Ich‹ zu separieren. Immer mehr Menschen erleben, dass sich ihre zentrale Rolle, ihre Rolle im Berufsleben, von allem anderen löst – wo von ›Humankapital‹ und ›Ich-AGs‹ die Rede ist, geht es nicht mehr um Menschen. Alles Weitere bleibt Privatsache. Zum anderen verlangt die Durchsetzung im Berufsleben immer häufiger einen besonderen Charaktertyp, den (nach Erich Fromm) »Marketing-Charakter«. Er

»[...] ist Experte einer immateriellen Ökonomie, die darauf abzielt, äußere Eindrücke, innere Stimmungen und die Zuschreibung positiver Eigenschaften zu erzeugen. Er erlebt seine Persönlichkeit als Ware und sich selbst als sein eigener Verkäufer« (Neckel 2001, 259).

Die Kompetenzen, die erforderlich sind, um mit dieser Trennung von Lebensaspekten und dem Zwang zum Selbst-Marketing umzugehen, werden nicht nur in verschiedenen Medienangeboten, vor allem den Casting-Shows des Fernsehens, eingeübt (vgl. Thomas 2005), sondern auch außerhalb der Medien unter Verweis auf Medienangebote abgerufen. Wenn eine bundesweit bekannte Discounter-Kette den ›Super-Azubi‹ sucht, weiß man, dass die Medienfigur als Persönlichkeitskonzept gesellschaftliche Normalität geworden ist.

Literatur

- Früh, Werner (2003): „Triadisch-dynamische Unterhaltungstheorie (TDU)“. In: Früh, Werner; Stiehler, Hans-Jörg (Hg.): Theorie der Unterhaltung. Ein interdisziplinärer Diskurs. Köln, S. 27-56.
- Horton, Donald; Wohl, R. Richard (1956): „Mass communication and para-social interaction. Observations on intimacy at a distance“. In: Psychiatry 19/3, S. 215-229.
- Hügel, Hans-Otto (Hg.) (2003): Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen. Stuttgart/Weimar.
- Mikos, Lothar (2008): „Trauer, Wut und Leidenschaft. Empathie bei Film und Fernsehen“. In: tv diskurs 12/1, S. 19-23.
- Neckel, Sighard (2001): „Leistung‘ und ‚Erfolg‘. Die symbolische Ordnung der Marktgesellschaft“. In: Barlösius, Eva; Müller, Hans-Peter; Sigmund, Steffen (Hg.): Gesellschaftsbilder im Umbruch. Soziologische Perspektiven in Deutschland. Opladen, S. 245-265.
- Strobel, Ricarda; Faulstich Werner (unter Mitarbeit von Uwe Breitenborn) (1998): Die deutschen Fernsehstars. Band 1: Stars der ersten Stunde. Göttingen.
- Thomas, Tanja (2005): „‚An deiner Persönlichkeit musst du noch ein bisschen arbeiten‘ Plädoyer für eine gesellschaftskritische Analyse medialer Unterhaltungsangebote“. In: tv diskurs 9/4, S. 38-43.

Jens Eder

Figuren in der Werbung

Der Beitrag gibt einen Überblick über Entwicklung, Merkmale und Typen von Werbefiguren. Der Schlüssel zu deren Verständnis liegt in der Art, wie sie ihre persuasive Funktion erfüllen: durch Symbolisierung von Produkteigenschaften, durch Handlungsrollen in produktbezogenen Szenarien, durch Aufmerksamkeitssteigerung, Emotionalisierung und Interaktivität. Auf dieser Basis werden drei Grundtypen von Figuren unterschieden: *Marken-Icons*, *Produkt-Akteure* und *Branded Entertainers*. Im Nachvollzug der historischen Entwicklung zeigt sich, wie Werbefiguren sich über sämtliche Medien verbreitet und von einfachen Formen zu einer immensen Vielfalt entwickelt haben. In struktureller Hinsicht schlage ich vor, Werbefiguren als Symptome, Symbole, fiktive Wesen und Artefakte zu betrachten. Als *Symptome* ermöglichen sie Rückschlüsse auf soziokulturelle Zeitkontexte. Als *Symbole* verdichten sie persuasive Bedeutungen. Als *fiktive Wesen* erfüllen sie produktbezogene Handlungsrollen in Werbe-Szenarien, wobei sich ihre Merkmale an Wertvorstellungen der Zielgruppe orientieren: Sie können Leitbilder, Begehrensobjekte, imaginäre Freunde, Stellvertreter oder negative Gegenbilder sein. Die Verknüpfung mit Werten folgt nicht nur sozialen Stereotypen, sondern beeinflusst diese auch. Als *Artefakte* zeichnen sich Werbefiguren durch eine Ästhetik der Prägnanz aus, bei der sich die Grenzen zwischen Figur und Produkt häufig auflösen: Waren werden verlebendigt, Figuren warenförmig.

Werbefiguren: Vielfältige Formen, einheitlicher Zweck

Werbefiguren gehören zu den einflussreichsten Gestalten unserer Medienwelt. Ob wir nun fernsehen, online sind, Zeitung lesen oder auf den Bus warten: Sie begegnen uns überall. In ihre Entwicklung werden hohe Summen investiert, und einige von ihnen prägen sich so dauerhaft ins kollektive Gedächtnis ein wie der *Marlboro*-Cowboy oder die *Milka*-Kuh. Dennoch gibt es bisher kaum systematische Auseinandersetzungen mit ihren Strukturen und Wirkungsweisen.¹ Dieser Kurzüberblick soll helfen, sie besser zu verstehen.

Werbefiguren treten in diversen Medien und Formen auf, doch eines haben sie gemeinsam: Werbung ist persuasive Kommunikation, sie zielt darauf, bei ihren Adressaten positive Einstellungen und Verhaltensweisen hinsichtlich bestimmter Waren oder Ideen hervorzurufen.² Werbefiguren tragen dazu bei, diese Ziele zu erreichen. Darin besteht ihre grundlegende Funktion, die letztlich ihre Gestaltungsweisen bestimmt. *Meister Proper* erscheint in Fernsehspots und Websites, auf Verpackungen, Postern und T-Shirts. In den USA trägt er den Namen *Mr. Clean*, in England heißt er *Flash*, in Spanien *Don Limpio*. Doch stets dient er dem Zweck, den Verkauf der Putzmittel von *Procter & Gamble* zu fördern.



Abb. 1: Logo von *Mr. Clean* / *Meister Proper* (2005).

¹ Die vorliegenden Monographien sind populärer Art (z.B. Hars 2000) oder beschränken sich auf Einzelaspekte (z.B. Mosbach 1999). Allgemeinere Ansätze finden sich nur in wenigen Aufsätzen (z.B. Callcott/Lee 1995) oder Buchkapiteln (z.B. in Willems/Kautt 2003).

² Vgl. die Definitionen von Mattenklott (2004, 620) und von Keitz (2002, 1821).

Schon einzelne Werbefiguren treten also unterschiedlich auf, und insgesamt gesehen ist ihre Formenvielfalt immens. Daher ist es sinnvoll, eine funktionalistische Perspektive einzunehmen und zu fragen, auf welche verschiedenen Weisen sie ihre Werbefunktion erfüllen und welche Strukturtypen sich dadurch ausprägen. Um dies zu beantworten, betrachte ich einige prototypische Beispiele, skizziere dann die historische Entwicklung von Werbefiguren und gehe schließlich auf ihre systematischen Grundstrukturen ein. Im Mittelpunkt stehen dabei die Figuren der kommerziellen Werbung in den Massenmedien; viele Ergebnisse lassen sich auf andere Bereiche wie das Eventmarketing oder die politische Werbung übertragen.

Der Prototyp: Marken-Icons

In den Jahren 2005 und 2006 bemühten sich zwei wirtschaftsnahe Einrichtungen darum, die erfolgreichsten Werbefiguren der USA bzw. Deutschlands zu ermitteln. Die Zeitschrift *Advertising Age* stellte folgende »Top Ten Advertising Icons of the Century« zusammen (2005): *The Marlboro Man*, *Ronald MacDonald*, *The Green Giant*, *Betty Crocker*, *The Energizer Bunny*, *The Pillsbury Doughboy*, *Aunt Jemima*, *Bibendum* (der Michelin-Mann), *Tony the Tiger* sowie die *Kuh Elsie*. Etwas später ließ das Frankfurter Werbemuseum online über »Deutschlands beliebteste Werbefiguren« abstimmen (vgl. Grünewald 2006). Dazu gehörten der *Bärenmarke-Bär*, die *Mainzelmännchen*, der *Charmin-Bär*, das *HB-Männchen Bruno*, die *Milka-Kuh*, *Meister Proper*, der *Michelin-Mann*, der *Salamander Lurchi*, die *Jägermeister-Hirsche* und der *Playboy-Bunny*.

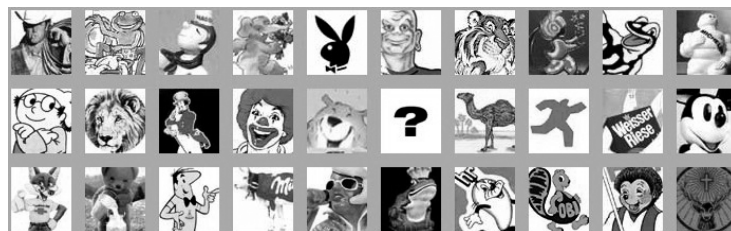


Abb. 2: Auswahl bekannter Werbe-Icons aus einer Umfrage des Deutschen Werbemuseums in Frankfurt a.M.

Obwohl die Rankings wissenschaftlichen Standards nicht entsprechen, sind sie wegen des Bekanntheitsgrades ihrer Top Ten aufschlussreich. Zunächst lassen sie kulturelle Differenzen und Verbindungen erkennen: Zwar wurden einige deutsche Favoriten wie der *Charmin-Bär* in den USA entwickelt, doch die meisten Figuren sind lediglich in einem der Länder bekannt. Trotzdem sind den Rankings wichtige Aspekte gemeinsam. Ausnahmslos führen sie etablierte, leicht wiedererkennbare Markenfiguren auf, die in der Regel einen hohen Symbolgehalt und Übereinstimmungen mit dem Logo ihrer Marke aufweisen. Dabei enthalten beide Listen auffällig wenige genuin menschliche Figuren, sondern überwiegend vermenschlichte Tiere oder Fantasiegestalten. Die Mehrzahl der Figuren wirbt für *Fast Moving Consumer Goods*, für Nahrungs- und Genussmittel, während die drei werbeintensivsten Branchen – Auto, Handel, Medien – kaum vertreten sind. Überraschend ist auch das Alter der Figuren: Die meisten wurden vor Jahrzehnten erfunden, einige wie *Bibendum* sogar vor über einem Jahrhundert. Ihre intermediale Verbreitung, nicht zuletzt im Internet, scheint sie lebendig zu halten.



Abb. 3: Figuren aus der *Jägermeister*-Werbung: Logo-Hirsch (1935), Zeitungsanzeige »Ich trinke Jägermeister, weil...« (1970er-Jahre), Kampagne »Kein Jägermeister« (2008).

Die beiden Rankings lassen einen kulturübergreifenden Prototyp der Werbefigur erkennen: das einprägsame, langlebige, symbolhaltige Marken-Icon mit nostalgischen Zügen und intermedialer Verbreitung. Wenn von Werbefiguren die Rede ist, denkt man oft an diesen Prototypen. Doch die meisten Figuren weichen von ihm ab, wie das Beispiel der *Jägermeister*-Reklame zeigt. Das schlichte Logo auf den Likörflaschen und in der Printwerbung zeigt den Hubertus-Hirsch als heimattümelndes Symboltier ohne menschliche Eigenschaften. Im Mittelpunkt der Fernsehspots stehen dagegen zwei computeranimierte

Hirschköpfe namens Rudi und Ralph, die von der Kneipenwand die Aktionen berauschter Gäste kommentieren. In anderen Kampagnen tauchen weitere Figuren auf: »Ich trinke Jägermeister, weil...« verkündeten diverse Originale in Zeitungsanzeigen der 1970er-Jahre. Und im Jahr 2008 warb eine Kampagne für den fiktiven Likör *Kein Jägermeister*, der in den Spots von karikierten Spießern konsumiert wurde (als Gegenentwurf zur Zielgruppe).

All diese *Jägermeister*-Figuren – *Hubertus*-Hirsch, *Rudi & Ralph*, Kneipengäste, *Ich trinke*-Originale und Spießer-Stereotypen – haben kaum etwas gemeinsam. Wenn man über einzelne Marken hinausgeht, zeigt sich in noch stärkerem Maße, wie vielfältig die Formen von Werbefiguren sind. Sie hängen von den beworbenen Waren und von den Medien, Zielgruppen, Strategien, Produktions- und Distributionsweisen der Werbung ab – und damit auch von deren ökonomischen und kulturellen Kontexten. Ein Blick auf die historische Entwicklung macht das deutlich.

Eine kurze Geschichte der Werbefiguren

Wenn man die Geschichte der Werbefigur stark vereinfacht, kann man vier Phasen unterscheiden.³ Die *erste* reicht von der Antike bis zum 18. Jahrhundert. In dieser Zeit waren die Märkte lokal und boten nur eine geringe Warenauswahl. Als Werbeträger dienten Ausrufer, Bilder und Geschäftsschilder. Im Mittelalter kamen Drucke hinzu, in der frühen Neuzeit *Intelligenzblätter* für ein gebildetes Publikum. Werbung konzentrierte sich auf sprachliche Produktinformationen, ihre Vervielfältigung war umständlich.



Abb. 4: Bacchus-Hauszeichen von *Auerbachs Hof* (1530).

³ Eine fundierte Geschichte der Werbefigur liegt bisher nicht vor; Ansätze finden sich in Beiträgen zu Kellner/Lippert 1992. Zur Historiographie der Werbung insgesamt vgl. Käseborn/Siekerkötter/Fehn 1993.

Daher gab es in dieser Phase nur wenige, schlichte Werbefiguren, etwa auf Geschäftsschildern. Eine typische Figur dieser Zeit ist die gemalte Gans auf dem Schild eines Wirtshauses *Zur Goldenen Gans*.

Während der *zweiten* Phase, die das 19. Jahrhundert umfasst, begannen Zahl und Ausgestaltung der Werbefiguren sich rapide zu entwickeln. Mit dem Bevölkerungswachstum, dem Aufstieg des Bürgertums, der industriellen Massenproduktion und der steigenden Mobilität vergrößerte sich das Warenangebot. Die lokalen Nachfragemärkte wichen internationalen Angebotsmärkten. Beflügelt durch technische Erfindungen und steigende Bildungsniveaus begann die massenhafte Verbreitung von Zeitungsanzeigen und Plakaten. Eine Weile herrschte noch informierende, sprachdominierte Reklame vor, doch zur Jahrhundertmitte begann die Werbung sich zu professionalisieren. Die ersten Agenturen wurden gegründet, die ersten Marken entwickelt. Mit ihnen entstanden Logos und Markensymbole, oft in Form von Figuren, die auf Verpackungen und Anzeigen wiederkehrten. Eine der ersten war beispielsweise der schwarzweißrot gekleidete Gentleman als Zeichen des Whiskys *Johnny Walker* (1820).

In der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts setzten sich, durch zwei Weltkriege unterbrochen, die Ausweitung der Märkte und die Einführung neuer Produkte fort. Die Professionalisierung der Werbung wurde wissenschaftlich vorangetrieben. Vor allem aber veränderten sich deren Medien und Strategien so stark, dass von einer *dritten* Phase gesprochen werden kann: Nach Schaufenster-Figuren verbreiteten sich Kundengeschenke in Form kleiner Figurinen wie dem *Sarotti-Mohr*.⁴ Die Printmedien wurden durch Techniken wie den Offsetdruck revolutioniert. Nach der Fotografie etablierte sich der Film als Werbeträger, in dem etwa die Trickfiguren von Hans Fischerkoesen ihr Unwesen trieben (vgl. Agde 1998). Bald kam der Hörfunk hinzu. Im Zuge dieser Entwicklungen stieg nicht nur die Zahl der Werbefiguren, sie veränderten sich auch, wurden durch dynamische Klänge und Bilder vermittelt; lernten, sich zu bewegen und zu sprechen.

Die *vierte* Phase reicht von der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts bis in die Gegenwart. Ab den 1950er-Jahren entwickelte sich in den kapitalistischen Staaten eine Überfluss- und Erlebnisgesellschaft. Selbstbedienungsläden schossen aus dem Boden, die Kunden suchten in der wachsenden Menge konkurrierender Produkte nach Orientierung. Auf die Sättigung der Märkte folgte deren Polarisierung und

⁴ Über tausend solcher Figurinen werden auf www.werbefiguren-museum.de vorgestellt.

Segmentierung in Zielgruppen. Innerhalb des Systems der Werbeträger eroberten sich in den 1960er-Jahren das Fernsehen und um die Jahrtausendwende das Internet zentrale Plätze. Die Einführung des kommerziellen Fernsehens und die Vervielfachung der Programme erhitzten den Kampf um die Aufmerksamkeit, der heute mit allen Mitteln der Marktforschung, der Demo- und Psychographie, des Nischen- und Neuromarketing geführt wird. Die Figuren des Stummfilms sind den bunten, audiovisuellen Gestalten des Farbfilms, des Fernsehens und der Videocasts gewichen, im Internet verbreiten sich interaktive Gestalten.

Die Mediaplanung setzt zunehmend auf strategische Medienkombinationen in ausgeklügelten Kampagnen und damit auf intermedial präsente Figuren. Ein aktueller Trend geht zu unterhaltenden Werbeformen, die ihren Bezug zu Waren und Marken nur unterschwellig oder nachträglich herstellen. *Branded Entertainment* soll vorwiegend als Unterhaltungsangebot wahrgenommen, zugleich aber positiv mit einer Marke assoziiert werden. *Viral marketing* erzeugt ansteckende Mundpropaganda in sozialen Netzwerken: Über das Internet oder Offline-Kanäle werden unterhaltsame Inhalte gestreut, etwa das *Moorhuhn*-Jagdspiel von *Johnny Walker* oder die mysteriöse Geschichte des *Blair Witch Project*. Solche Angebote sind häufig nicht sofort als Werbung zu erkennen und sollen sich durch freiwilliges Weiterleiten virenartig verbreiten. Figuren spielen dabei eine zentrale Rolle, weil sie für den Unterhaltungs- und Wiedererkennungswert sorgen.

Im Jahr 2007 erhielt beispielsweise die Comedy-Kampagne *Horst Schlämmer macht Führerschein!* zahlreiche Werbepreise.⁵ Der joviale Provinzreporter *Schlämmer*, eine Kunstfigur des Starkomikers Hape Kerkeling, war bereits vorher wohlbekannt, spätestens seit seinem Auftritt in der Fernsehshow *Wer wird Millionär?* (2006). Im folgenden Jahr berichtete *Schlämmer* in einem Internet-Videoblog über seine Führerschein-Erfahrungen: Die Videoclips zeigen unter anderem, wie er das Fahren im *VW Golf* lernt, eine *VW*-Niederlassung besucht und zudringlich mit der Verkäuferin flirtet. Die Clips kursierten bald auf *YouTube* und anderen Foren; Zeitungen und Fernsehsender berichteten ausführlich. Innerhalb von zwei Monaten wurden die Videos 4,7 Millionen Mal herunter geladen; *Schlämmer* besetzte den ersten Platz der deutschen Podcast-Charts, den zweiten der Blogs. Erst nachträglich offenbarte sich *VW* als »Sponsor« der Kam-

⁵ Vgl. DDB 2008; medienhandbuch 2007; Canneslions 2007.

pagne. Der erfolgreiche Werbefeldzug hatte eine Fortsetzung. Bald war *Schlämmer* wieder auf *YouTube* zu sehen: In einem Musikclip umschmeichelte er die mollige *Gisela*, die ebenfalls von Kerkeling gespielt wurde – und kurz danach als Werbefigur für *Krüger*-Kaffee auftrat.

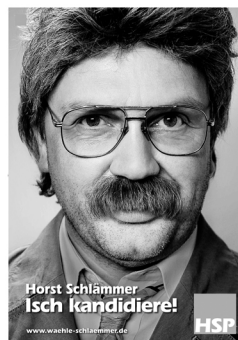


Abb. 5: Poster zum Kinofilm *Horst Schlämmer – Isch kandidiere!* im Wahljahr 2009.

Das Beispiel macht deutlich, dass Werbefiguren nicht sofort als solche erkennbar sein müssen. Eingeführte Entertainment-Charaktere wie *Schlämmer* werden in crossmedialen Werbekampagnen eingesetzt, manchmal für mehrere Marken zugleich. Hinter einer Figur kann der Star sichtbar bleiben: Wo immer er auftritt, nutzt es der Kampagne. Was als interaktiver Spaß im Internet beginnt, schlägt Wellen in den klassischen Werbeträgern. Beispiele für ähnliche Verfahren sind der fiktive Stuntman *Ron Hammer* (*Hornbach*) oder die von Olli Dittrich gespielten *Media Markt*-Kunden.

Allgemeine Strukturen von Werbefiguren

Die Geschichte der Werbefiguren verläuft also von einfachen Reklameschildern über Figurinen und gedruckte Markensymbole bis hin zu audiovisuellen Gestalten in Film, Fernsehen und Internet. Sie verläuft von schriftsprachlichen Produktinformationen über mehrkanalige Verfahren der Emotionalisierung bis zum interaktiven *viral marketing*. Anzahl, Reichweite und intermediale Vernetzung der Werbefiguren haben im Verlauf dieser Entwicklung stark zugenommen. Die Ausdifferenzierung von Produkten, Marken, Medien, Zielgruppen

und Werbestrategien hat zu einer ungeheuren Formenvielfalt geführt. Das wirft die grundsätzliche Frage auf, was wir in der Werbung überhaupt als Figur bezeichnen. Drei Merkmale sind hier wesentlich⁶:

1. Wir unterstellen Figuren – im Gegensatz zu unbelebten Objekten – die Fähigkeit zu Gedanken, Gefühlen und Motiven. Dieses Innenleben kann mehr oder weniger ausführlich dargestellt sein; manchmal wird es nur schematisch assoziiert, etwa bei Tierfiguren oder abstrakten Logos wie dem *Playboy*-Bunny.
2. Figuren sind bloß erfunden. Dadurch heben sie sich von realen Werbe-Akteuren ab, etwa Prominenten wie Franz Beckenbauer (*Adidas*, *O2* u.a.). Die Grenzen zwischen Werbung, Fiktion und Information sind fließend, und es gibt Zwischenphänomene. So können historische Personen durch die Darstellung fiktionalisiert werden, etwa wenn Karl Marx, Fidel Castro und Che Guevara in einem Spot die Erschwinglichkeit von *Dacia*-Autos loben.
3. Figuren sind individuell wiedererkennbar, im Gegensatz zu den austauschbaren Statisten einer Masse. Häufig tauchen in der Werbung auswechselbare Typen statt wiedererkennbare Individuen auf: Bei namenlosen Gruppenfiguren wie der *Beck's*-Segelcrew ist ein Erkennen Einzelner höchstens durch die Wiederholung der Spots möglich. In noch stärkerem Maße gilt dies für Stimmen ohne Körper, Körper ohne Stimme oder bloße Körperfragmente: laszive Blicke, zärtliche Hände.

Je schwächer Innenleben, Wiedererkennbarkeit und fiktionale Eigenständigkeit einer Gestalt ausgeprägt sind, desto mehr entfernt sie sich vom Kern des Figurenbegriffs.⁷ Unbelebte Objekte, auswechselbare Typen, reale Medienakteure und Körperfragmente sind daher von Werbefiguren im engeren Sinne zu unterscheiden. Zur Etablierung markanter Figuren sind Medien wie Comic, Film, Fernsehen oder Internet am besten geeignet, da sie ausführlichere narrative Darstellungen von Handlungen und inneren Vorgängen ermöglichen. *Schlämmer* oder *Lurchi* werden durch ihre Abenteuer deutlicher charakterisiert als der *Jägermeister*-Hirsch im Logo-Druck. Plakate und Zeitschriften-Anzeigen müssen mit einem Blick erfasst werden, deshalb enthalten sie oft nur Texte, Grafiken, Produktabbildungen, Kör-

⁶ Vgl. ausführlicher Eder 2008a.

⁷ Im Englischen spricht man deshalb nicht nur von Charakteren der Werbung (»trade characters«), sondern auch von »advertising icons«, »models«, »spokespersons« oder »testimonials«.

perfragmente, austauschbare Modelle oder auch bereits bekannte Figuren.⁸ Stimmen in Radiospots sind in der Regel ebenfalls zu informationsarm, um wiedererkennbare Figuren entstehen zu lassen.

Doch selbst wenn der Anteil der Werbung mit einprägsamen Charakteren relativ gering sein mag, schwemmt die Flut der Reklame insgesamt gesehen eine unüberschaubare Menge erfundener Wesen an den Strand unseres Bewusstseins. Einen systematischen Überblick über ihre Artenvielfalt kann man gewinnen, indem man sich an einem Modell der Figurenanalyse orientiert, das ich an anderer Stelle entwickelt habe (Eder 2008). Diesem Modell zufolge können Figuren unter vier Aspekten untersucht werden: Als *Artefakte* sind sie durch medienspezifische Mittel gestaltet. Als *fiktive Wesen* zeichnen sie sich durch körperliche, psychische und soziale Eigenschaften aus. Als *Symbole* vermitteln sie darüber hinausgehende Themen und Bedeutungen. Als *Symptome* verweisen sie schließlich auf soziokulturelle Ursachen (ihrer Produktion) und Wirkungen (ihrer Rezeption). Wenn man erkennen will, welche Merkmale Werbefiguren in diesen vier Hinsichten auszeichnen, ist es sinnvoll, bei ihrem symptomatischen Kern anzusetzen: bei ihrer Funktion, zu werben. Daraus leiten sich ihre zentralen Eigenschaften als Symbole, fiktive Wesen und Artefakte ab.

Werbefiguren als Symptome: Funktionen und Wirkungen

Werbefiguren können als *Symptome* in weitem Sinn betrachtet werden: Als Elemente der Produktion und Rezeption von Werbung ermöglichen sie Rückschlüsse auf beides. Von den Charakteren der Kunst- oder Unterhaltungsproduktion unterscheiden sich die Figuren der kommerziellen Werbung dabei durch eine *zentrale Funktion*: Sie sollen zum Verkauf von Waren und Dienstleistungen beitragen. Diese Grundfunktion bestimmt ihre Gestaltung und hat dadurch weitere, teils unbeabsichtigte Konsequenzen.⁹

⁸ Ein Beispiel: Im *Spiegel* 37/2008 finden sich 19 Anzeigen mit Produkten, zwölf mit austauschbaren Modellen, zehn mit Texten oder Symbolen, acht mit realen Personen. Die beiden einzigen Figuren im engeren Sinn sind Protagonisten beworbener Fernsehfilme.

⁹ Zur Werbewirkung vgl. z.B. Felser 2001; Florack/Scarabis 2002; zur Kritik ihrer Folgen z.B. Haug 1971; Jhally 1990; Buschmann 2005.

Werbefiguren beeinflussen Welt- und Menschenbilder, Werte und Normen, Lebensstile und Emotionsstrukturen. Sie tragen dazu bei, dass die Identitätsbildung in unserer Konsumgesellschaft aufs Engste mit der Entscheidung für Waren verknüpft ist: Ich bin, was ich kaufe.

Der enge Bezug zwischen Waren und alltagspraktischem Handeln lädt dazu ein: Ich kann mir ein Shampoo in der Hoffnung kaufen, genauso schöne Haare zu bekommen wie die Figur. In dieser Weise werden Werbefiguren zur sozialen Orientierung, Kompensation, Selbstbestätigung und Abgrenzung verwendet (vgl. Wilk 2002, 112-132), nehmen Einfluss auf Welt- und Menschenbilder. Dieser Einfluss ist nicht selten ambivalenter oder sogar negativer Art: Aus Sicht vieler Kritiker beanspruchen die Figuren der Werbung nicht nur Aufmerksamkeit und Zeit, verunstalten die Umwelt, stumpfen ab und lenken vom Wesentlichen ab. Darüber hinaus diskriminieren manche von ihnen soziale Gruppen und fördern die Verbreitung von problematischen Vorbildern und Werten, von Konsumismus, Narzissmus, Stereotypen, Vorurteilen, krank machenden Körperidealen. Eine verantwortungsbewusste Gestaltung der Figuren böte die Chance, einige dieser negativen Effekte zu vermeiden und positive zu verstärken. Kritische Konsumenten können propagierte Lifestyles und Stereotype hinterfragen. Sie können diskriminierende Werbung vermeiden und das Beworbene bewusst nicht kaufen. Werbeagenturen und ihre Kunden wiederum können von vornherein versuchen, negative Folgen gering zu halten oder ihre Figuren sogar als Instrumente der Aufklärung einzusetzen.

Dazu ist es erforderlich, die Gestaltungsprinzipien von Werbefiguren zu verstehen. Deren Werbe-Funktion – Aufmerksamkeit auf Produkte oder Marken lenken, sie ins Gedächtnis einprägen und mit positiven Einstellungen zu verknüpfen – kann durch diverse Strategien erfüllt werden. Es lassen sich mindestens fünf typische Werbestrategien erkennen, in denen Figuren jeweils unterschiedliche Aufgaben erfüllen¹⁰:

1. Häufig sind Figuren in Verfahren der *Symbolisierung* von Produkt- oder Markeneigenschaften eingebunden. Die Werbung nutzt die ganze Bandbreite emotionalisierender Symbole, Metaphern und Assoziationen, um Produktvorzüge auf anschauliche Weise zu vermitteln: Naturlandschaften suggerieren die Reinheit

¹⁰ Die Typologie wurde angeregt durch die Arbeiten von Mosbach 1999, 56-68; Gerdes 2007; Wilk 2002, 112-132; Mattenklott 2004, 631; von Keitz 2002.

von Bier; schnelle Schnitte lassen Autos dynamisch erscheinen. Manche Figuren spielen kleine Rollen in symbolischen Geschichten, andere sind selbst zentrale Symbole für Produkte und deren vorgebliche Eigenschaften. Icons wie *Meister Proper* sollen auf diesem Weg das Image einer Marke stärken, Gefühle an sie binden und sie über Logos oder Claims mit Produkten verknüpfen.

2. Bei der Strategie der *Produktempfehlung* dienen Figuren dagegen in erster Linie als Akteure, die (Marken-)Produkte und deren Vorzüge vorführen. Ein Beispiel dafür ist *Klementine*: »Ariel wäscht nicht nur sauber, sondern rein«. Das Lob des Produktes kann dabei auf verschiedene Weise erfolgen: durch sachliche Information, anschauliche Demonstration, den Vergleich mit Konkurrenzprodukten oder die Suggestion, dass es Probleme löst und angenehme Gefühle hervorruft.
3. Solche Produktempfehlungen werden nicht selten mit Strategien der *Leitbildwerbung* verknüpft. Diese wertet das Produkt über seine konkrete Nutzanwendung hinaus auf, indem sie attraktive Vorbild-Figuren mit ihm in Verbindung bringt: Reiche, Schöne, Coole; Repräsentanten positiv bewerteter Lebensstile und hoher Statuspositionen. Auf diese Weise kann das Produkt soziale Aufstiegsphantasien auslösen, Werte bestätigen, das Selbstwertgefühl steigern oder zum Identitätsbaustein werden.
4. Im Fall des *Branded Entertainment* tritt das Produkt dagegen weitgehend in den Hintergrund. Unterhaltsamkeit, Ästhetik oder Originalität der Werbung selbst sollen Aufmerksamkeit und positive Gefühle auf die Marke übertragen, etwa mittels Humor, Schock oder Sozialkritik. Wenn Konsumenten dem Markenprodukt begegnen, sollen sie sich an ihre Wertschätzung für die Werbung erinnern. Figuren sind in dieser Strategie äußerst flexibel gestaltbar, solange sie nur zu positiven Marken-Assoziationen beitragen: Zwischen *Horst Schlämmer* und den Aidskranken auf *Benetton*-Fotos gibt es kaum Ähnlichkeiten.

Alle vier genannten Strategien lassen sich mit Formen der Interaktion verbinden. Werbebotschaften, Waren und Markennamen prägen sich besser ein, wenn sie in Handlungen der Adressaten eingebunden werden, beispielsweise durch Spiele oder Mundpropaganda. Figuren dienen dabei als virtuelle Interaktionspartner, die als Testimonials über das Produkt ausgefragt oder als Moorhühner abgeschossen werden können.

Schon die vorläufige Zusammenstellung macht deutlich, auf welche unterschiedliche Weise Figuren ihre Grundfunktion der Verkaufsförderung erfüllen: Sie dienen als Konsumenten-Stellvertreter, Produzenten-Sprachrohre, Markenlogos, Leitbilder, Symbole, ästhetische Reizkonstellationen oder virtuelle Interaktionspartner. In Szenarien der Produktempfehlung und Unterhaltung spielen sie mannigfaltige Rollen. Sie sollen sensorische Belohnung, soziale Anerkennung oder intellektuelle Stimulation vermitteln und stehen oft in enger Beziehung zu den Identitäten und Interessen, Wünschen und Ängsten ihrer Zielgruppe. Daher verraten sie viel über die Kultur, innerhalb derer sie entstanden sind.

Alle fünf skizzierten Werbestrategien können miteinander kombiniert werden; häufig steht jedoch *eine* Strategie im Vordergrund und entscheidet über die Gestaltung der Figuren als Symbole, fiktive Wesen und Artefakte. Dabei sind die Figuren interaktiver Werbeformen und des *Branded Entertainment* derart variabel, dass sich über sie keine allgemeine Aussage treffen lässt. In anderen Fällen richtet sich die Gestaltung der Figuren dagegen in erster Linie nach ihrer Funktion als Symbole (nächster Abschnitt) bzw. als produktbezogene Akteure oder Leitbilder (spätere Abschnitte).

Werbefiguren als Symbole: Assoziative Verdichtung und indirekte Bedeutungen

Da Werbung kurz und auffällig sein soll, spielen verdichtende Verfahren der Symbolisierung, Assoziation, Metaphorik, Allegorie oder Personifikation bei der Figurengestaltung eine wichtigere Rolle als etwa im Spielfilm. Zudem ist die Symbolik von Werbefiguren durch ihren funktionalen Bezug zu Waren bestimmt: Abstrakte oder überkomplexe Bedeutungen werden zu konkreten, einprägsamen Wesen verlebendigt, häufig sind dies Phantasiekreaturen oder Tiere, die mit den Logos und Claims einer Marke verbunden sind.

Symbolische Figuren zeichnen sich dadurch aus, dass sie nicht nur als erfundene Wesen mit körperlichen, mentalen und sozialen Merkmalen präsent sind, sondern darüber hinaus für verschiedene weitere Dinge stehen. Inhaltsarme Logo-Figuren wie der *Jägermeister*-Hirsch verstärken in erster Linie die Präsenz ihrer *Marke*, oft in statischer (Print-)Form. Andere Icons vermitteln darüber hinaus den Kern einer *Werbekommunikation* (vgl. Kroeber-Riel 1992). So soll der *Marlboro*-

Cowboy Träume vom Einklang mit der Natur und mit dem eigenen Leben auslösen, soll Vorstellungen von Männlichkeit, Energie und Freiheit auf den Zigarettenkonsum übertragen. Die Figur ist in solchen Fällen zugleich Markensignal, produktbezogener Akteur und Leitbild der Zielgruppe. Häufig personifizieren Figuren *Produkte* und deren Eigenschaften; die *M&Ms* sind wandelnde Schokobonbons, »kleine Preise« werden zu piepsenden Ziffern mit Kulleraugen (*Plus*). Die Figurensymbolik kann zudem auf Merkmale der *Produzenten oder Adressaten* verweisen, etwa mittels tradierter Tier-Ikono-graphien: Bauspar-Füchse stehen für Schlaueheit (*Schwäbisch Hall*), Wodka-Bären für Urwüchsigkeit (*Puschkin*: »Der Bär im Mann«). Beim Symbolisierten kann es sich um *Bedürfnisse* handeln, die durch das Beworbene befriedigt werden: Der »kleine Hunger kommt« als Animationsmännchen (*Müllermilch*-Produkte). Seltener stehen Figuren für etwas *Negatives*, von dem sich die Marke abgrenzen will.



Abb. 6: Die Gestaltung des Schwäbisch Hall Fuchses verändert sich im Lauf der Jahre: 1975, 1978, 1983, 1991.

So repräsentieren die Puppen *Schnick* und *Schnack*, die in *Hornbach*-Spots mit sadistischer Lust zerstört werden, gerade das, was es in diesem Baumarkt angeblich *nicht* gibt. Die Symbolik von Figuren kann schließlich primär von ihrer *Rolle in Geschichten* abhängen und nur noch indirekt mit dem Beworbenen verbunden sein: Als melancholischer Außenseiter personifiziert, fällt »der Wind« durch Frisuren-Zerzausen unangenehm auf, bis er im Antrieb von Windrädern seine Bestimmung findet (*Epuron*). Benzinkanister singen den Blues, weil

sie wegen des geringen Verbrauchs eines Autos nicht mehr benötigt werden (*Smart*).

Die Beispiele zeigen, dass Werbefiguren als Symbole ganz Verschiedenes repräsentieren können. Ihre diversen Symbolfunktionen dienen zwar der übergeordneten Verkaufsfunktion, führen jedoch zu unterschiedlichen Arten ihrer Gestaltung als fiktive Wesen und Artefakte.

Werbefiguren als fiktive Wesen: Produktbezogene Handlungsrollen

Neben ihrer Symbolik können Figuren auf viele andere Weisen strategisch eingesetzt werden, indem sie Aufmerksamkeit erregen, Produkte vorführen, Erzählung oder Interaktion ermöglichen, Wünsche und Gefühle auslösen. Diesen Aufgaben sind ihre Erscheinungsweisen als *fiktive Wesen* jeweils angepasst. Das betrifft insbesondere ihre Ausstattung mit bestimmten körperlichen, mentalen und sozialen Eigenschaften. So werden an symbolischen Figuren in der Regel diejenigen äußeren Merkmale hervorgehoben, die metaphorisch oder metonymisch für etwas anderes stehen: Ein »Schlausparer« hat ein Haus als Kopf (*Schwäbisch Hall*), die Augen einer Marmeladen-Konsumentin ähneln Erdbeeren (*Zörbiger*).



Abb. 7: Zörbiger-Plakat in Berlin 2009.

Bei anderen Werbefiguren steht dagegen ihr Handeln im Vordergrund. Als *produktbezogene Akteure* treten sie innerhalb eines begrenzten Spektrums von Szenarien auf,¹¹ die sich in eine Abfolge von

¹¹ Es kursieren diverse, meist unsystematische Einteilungsvorschläge. Am wertvollsten waren für mich die Übersichten bei Mosbach (1999, 56-68 u.a.) und von Keitz (2002).

der Entstehung bis zur Erfüllung eines Bedürfnisses bringen lassen. Jedes Szenario ist mit bestimmten Handlungsrollen verbunden:

1. In *Mangelsituationen* verspüren Figuren Bedürfnisse, die durch Produkte erfüllt werden könnten. Nicht selten werden ihre Probleme grotesk übertrieben: Einem jungen Mann schießt Schweiß unter den Armen hervor, bis er ein Deodorant benutzt (*Axe*). Andere Figuren personifizieren als Antagonisten selbst ein Problem, etwa als »kleiner Hunger« (*Müllermilch*), »innerer Schweinehund« (*Yello Strom*), als böse Kariesbakterien oder widerliche Schmutzpartikel.
2. In *Beratungssituationen* sind die Figuren Unternehmensrepräsentanten, Experten oder erfahrene Konsumenten, die das Produkt zur Erfüllung des Bedürfnisses empfehlen und seine Vorzüge hervorheben. Manchmal wenden sie sich dabei wie der *Melitta*-Mann direkt an die Rezipienten, häufig beraten sie auch andere Figuren, die als Stellvertreter der Konsumenten dienen. So verkörpert der »kleine Hunger« nicht nur das Problem seiner Gesprächspartner, sondern schlägt ihnen zugleich dessen Lösung vor. Berater-Figuren (Präsenter, Testimonials) erscheinen zudem oft als Verkäufer, die sich um Kunden kümmern (*Herr Kaiser*, *OBI*-Personal, Bankberater).
3. In *Herstellungssituationen* begegnen wir Erfindern, Unternehmen oder Arbeitern (*Jack Daniels*-Whisky), die durch ihre Kompetenz, Ehrlichkeit und Vertrauenswürdigkeit das Produkt aufwerten.
4. Sind die Figuren im Besitz des Produkts, demonstrieren sie in *Verwendungssituationen* als zielgruppenkonforme oder ideale Konsumenten seine Vorzüge. Dabei verkörpern sie oft einen Lifestyle oder ein Milieu. Der *Marlboro*-Mann raucht genussvoll nach dem harten Cowboy-Tag, die Segelcrew erfrischt sich mit *Beck's* Bier, der charmante Angelo nutzt *Nescafé* als Mittel der Verführung, schöne Models tragen elegante Kleidung, Autofahrer können vor Spaß das Fahren nicht lassen. Manche Figuren symbolisieren zusätzlich das Produkt, etwa als Helfer: Dank *Meister Proper* putzt die Hausfrau in rauschhafter Mühelosigkeit.
5. Andere Konsumenten werden nicht während des Produktgebrauchs dargestellt, sondern genießen dessen *positive Folgen*: seidig glänzendes Haar, jugendlich glatte Haut, Wohlstandszeichen oder Sozialstatus. Sie werden von anderen bewundert oder

begehrt, nicht selten werden ihnen unterlegene Kontrastfiguren gegenübergestellt.

Ein Großteil der Werbung zeigt produktbezogene Akteure, die in den *Figurenkonstellationen* solcher Situationen typische Positionen einnehmen¹²: Sie sind Protagonisten oder Antagonisten; Liebespartner oder Rivalen, Ratsuchende oder Beratende. Viele Figuren fungieren als Objekte der Begierde: Der nackte Körper der Robotfrau *Blu* (*Saturn*) soll offenbar erotisches Begehren in das Begehren nach technischen Produkten transformieren. Mit den Produkten und Zielgruppen wechseln die Themen der Szenarien und die jeweils betonten Eigenschaften ihrer Figuren. Hervorgehoben werden v.a. folgende Merkmalsbereiche: Erotik (Kosmetik, Kleidung, Genussmittel), Niedlichkeit (Kinderbedarf), Status (Luxusgüter), Natürlichkeit (Wasser, Bier), Individualität (Kleidung), Fortschrittlichkeit (Technik), Gemeinschaftlichkeit (Telekommunikation), Hedonismus (Genussmittel) oder die Freiheit von Schmerz, Angst und Scham (Medizin, Hygieneartikel, Putzmittel).¹³

Die Einzelszenarien werden häufig zu komplexeren Präsentationsformen verknüpft, etwa durch die assoziative Reihung ähnlicher Situationen (z.B. des Genießens) oder durch den argumentierenden Vergleich kontrastiver Szenarien (z.B. des Vorher-Nachher bei Diäten). Am häufigsten sind kurze Erzählungen verschiedener Art,¹⁴ etwa der Weg vom Problem zu dessen Lösung: Jemand sucht eine Beraterin auf (»Die Flecken gehen nicht raus«), erhält eine Empfehlung des Produktes, verwendet es und genießt die Folgen (»porentief reine Wäsche«). Die Problemlösung wirkt oft magisch und verbindet die Belohnung durch das Produkt mit zusätzlichem Gewinn von Liebe, Freundschaft, Überlegenheit usw.

¹² Zu Figurenkonstellationen vgl. ausführlich Eder 2008, 464-520.

¹³ In die Liste sind Anregungen aus Butler 2007, 374-388 und Dyer 2002 eingeflossen.

¹⁴ Vgl. dazu auch von Keitz 2002, 1822 in Anlehnung an Georg Seeßlen.

Werbefiguren als fiktive Wesen: Körperlichkeit, Psyche und Sozialität

Die Gestaltung der Körperlichkeit, Psyche und Sozialität von Werbefiguren hängt, wie sich zeigt, von mindestens drei Faktoren ab: ihrer Aufmerksamkeitsfunktion, ihrer Symbolik und ihren produktbezogenen Handlungsrollen. Dominiert einer dieser Faktoren, werden entsprechende Merkmale der Figuren hervorgehoben: starke Reize, die aufmerksam machen und unterhalten (z.B. Erotik, Komik, Niedlichkeit, auffälliges Verhalten, ungewöhnliche Formen); Eigenschaften, die sich zur Symbolisierung eignen (z.B. der Fuchskörper als Zeichen für Schlaueheit); oder Merkmale, die sich aus der Handlungsrolle ergeben (z.B. die Kompetenz eines Beraters).

Die drei Dimensionen werden oft verbunden: Der *Marlboro*-Mann ist ein viriler Cowboy (eine aufmerksamkeitsträchtige Erscheinung), belohnt sich nach anstrengendem Ritt mit einer Zigarette (Handlungsrolle) und steht für eine freie Lebensweise (Symbolik). In anderen Fällen stehen einzelne Dimensionen im Vordergrund. Bei den meisten Marken-Icons wie dem *Michelin*-Mann handelt es sich um ungewöhnliche Fabelwesen, stilisierte Tiere oder personifizierte Objekte, weil es vor allem auf ihre plakative Markensymbolik und Signalfunktion ankommt. Dagegen sind viele produktbezogene Akteure wie der *Melitta*-Mann vergleichsweise »normale« Menschen, die den Adressaten ähneln und hinter das Produkt zurücktreten sollen.

In jedem Fall richtet sich die körperliche, psychische und soziale Form von Werbefiguren nach den Vorstellungen, Wünschen oder auch Aversionen ihrer Zielgruppen. Daraus ergeben sich tief greifende Unterschiede, vor allem hinsichtlich der Zuordnung von Werten. Da das beworbene Produkt mit angenehmen Gefühlen assoziiert werden soll, haben die meisten Werbefiguren positiv bewertete Eigenschaften (vgl. Buschmann 2005). Ihr *Körper* ist gesund, schön, sexy, energiegeladen usw.; ihre *Psyche* entspricht verbreiteten Idealen wie »gesundem Menschenverstand«, Freundlichkeit und Humor; und ihre *Sozialität* ist konform zu sozialen Idealen und Stereotypen: Sie sind »einer von uns«, »wie wir gerne wären« oder »was wir begehren«. Je nach Handlungsrolle weisen sie spezifischere Merkmale auf, z.B. Sachkenntnis bei Experten.

Am positiven Pol des Eigenschaftsspektrums stehen die *Leitbilder* und *Begehrensojekte*, die Lifestyle-Ideale verkörpern (vgl. Koschnick o.J.). In anderen Fällen fungieren die Figuren eher als

Stellvertreter der Zielgruppe, als ›Konsumenten wie du und ich‹, die zwar ebenfalls wünschenswerte Eigenschaften aufweisen, sich aber näher am imaginierten Durchschnitt bewegen. Mit den Leitbildern und Stellvertretern kontrastieren negativ gezeichnete *Gegenbilder*. Problem-Personifikationen, unangenehmen Rivalen, komischen Figuren oder Out-Groups (die *Jägermeister*-›Spießer‹) werden übertrieben negative Eigenschaften zugeordnet; so werden bei symbolischen Antagonisten, etwa schleimigen Schmutzpartikeln, angeborene Ekel- und Gefahrenschemata ausgenutzt. Körperlichkeit, Psyche und Sozialität der Werbefiguren unterliegen also einer Polarisierung: Viele sind eindeutig positiv besetzt, einige auch eindeutig negativ. Dagegen kommt es selten vor, dass Figuren bewusst ambivalent oder vielschichtig gestaltet sind.

Die Zuordnung von Eigenschaften und Werten ist in ideologiekritischer Hinsicht von besonderem Interesse, weil sie typische Muster hinsichtlich sozialer Gruppen, Milieus, Geschlechter- und Berufsrollen bildet. Allgemein lässt sich festhalten, dass ein Großteil der Werbefiguren dem sozialen Alltag eine Idealwelt gegenüberstellt, in der viele Aspekte ausgeblendet bleiben. Darüber hinaus orientiert sich die Merkmalsstruktur der Figuren an den zeit- und kulturspezifischen Vorstellungen, Werten und Normen kaufkräftiger Zielgruppen. Daher weicht sie systematisch von der realen Gesellschaft ab und beeinflusst sie zugleich. Junge, gesunde Erwachsene, Männer, Wohlhabende, Statusträger, dominante Ethnien, konsumfreudige Hedonisten sind überrepräsentiert und häufig idealisiert. Frauen, Kinder, Alte, Kranke, ethnische Minderheiten und Konsumverweigerer sind unterrepräsentiert und stereotypisiert, teils in diskriminierender Form. Die Darstellung sozialer Gruppen in der Werbung ist vielfach untersucht worden; ich verweise nur exemplarisch auf zwei Untersuchungen zur deutschen Anzeigenwerbung.

Doris Mosbach kommt zu dem Ergebnis, dass »exotische« Figuren hier verschiedene Funktionen erfüllen (1999, 300-306): Sie dienen als Blickfang, als Mittel der Emotionalisierung sowie als produktbezogene Akteure, die die Internationalität von Marken oder den Im- und Export von Waren vorführen. Diskriminierende Stereotype – etwa die Darstellung von Asiaten als komischen Figuren – sind verbreitet. Manchmal werden Stereotype aber auch gezielt gebrochen oder die Figuren vermitteln programmatische Aussagen, z.B. gegen Rassismus.

Nicole Wilk skizziert die Geschichte weiblicher Werbefiguren¹⁵: In den 1940er-Jahren bestimmen »mythische Mütterlichkeit« und Haushalts-Know-How das Bild der Frauen, die wie *Klementine* meist Beraterinnen-Rollen einnehmen. In den 1960er-Jahren findet eine Wende zur *Slice of Life*- und *Lifestyle-Werbung* statt, die Werbefrauen dienen als Stellvertreterinnen oder Vorbilder. Die Figuren der 1970er-Jahre verbreiten Schlankkeitsideale und oberflächliche Formen der Emanzipation. Anzeigen der 1980er-Jahre betonen die »Individualisierung« verwöhnter Mädchen, in den 1990er-Jahren häufen sich Girlie-Models und Karrierefrauen. Die Werbung um die Jahrtausendwende propagiert widersprüchliche Weiblichkeitskonzepte zwischen Familie und Beruf, Natürlichkeit und Körperoptimierung, Individualismus und Konformität, und übt dadurch Druck aus, gegensätzlichen Idealen zugleich gerecht zu werden. Während dieser Entwicklung blieben wichtige Tendenzen der Frauendarstellung konstant¹⁶: Frauen werden tendenziell kleiner und häufiger nackt dargestellt als Männer, sie werden öfter im Familienkontext gezeigt und nehmen eher untergeordnete Positionen ein. Ikonographisch verfestigte Körperhaltungen suggerieren sexuelle Verfügbarkeit oder naive Verspieltheit. Die Mehrzahl der Beanstandungen, mit denen sich der deutsche Werberat auseinandersetzt, betrifft die Herabwürdigung von Frauen.

Die Beispiele machen deutlich, dass die Darstellung sozialer Gruppen in der Werbung keineswegs einheitlich ist und sich historisch verändert. Angesichts dessen ist bei Verallgemeinerungen Vorsicht geboten. Wir treffen auf Beraterinnen wie *Klementine*, auf Vorbilder wie den *Marlboro*-Mann, auf Begehrensojekte wie das *Campari*-Paar, auf Helfer wie *Meister Proper*, auf niedliche Wesen wie den *Bärenmarke*-Bär, auf komische Gestalten wie das *HB*-Männchen. Innovationsdruck, kultureller Wandel und heterogene Werbestrategien führen zu einer großen Vielfalt; zugleich gibt es jedoch nachweisbare Darstellungstendenzen, die sich auf die Verbreitung kollektiver Vorstellungen über soziale Gruppen und Rollen auswirken.

¹⁵ Vgl. Wilk 2002, 44-57 u. 302-306.

¹⁶ Vgl. Wilk 2002, 52ff; sowie Maurer/Reinmann 2006, 243f.

Werbefiguren als Artefakte: Ästhetik der Prägnanz

Die dramaturgische und stilistische Gestaltung von Werbefiguren als *Artefakten* hängt von den Funktionen ab, die sie als Symptome, Symbole und fiktive Wesen erfüllen; von ihrem Ursprung innerhalb oder außerhalb der Werbung; von pragmatischen Rahmenbedingungen, Medien und intermedialen Einflüssen. Trotzdem lassen sich einige allgemeine Aussagen über ihre Gestaltung treffen. Zunächst einmal ist diese abhängig von den verwendeten Medien und deren Darstellungsmöglichkeiten: Textanzeigen und Radiospots arbeiten vorwiegend mit Sprache, was die knappe Darstellung markanter Charaktere erschwert. Auf Plakaten, Bildanzeigen und Logos werden Figuren in statischen Einzelbildern dargestellt; dies zwingt zur Konzentration auf die äußere Erscheinung. In Comics und den audiovisuellen Bewegtbildmedien Film und Fernsehen finden sich zeitliche Formen der Figurendarstellung, bei denen durch die Verknüpfung von Handlung und Innenleben eine ausführlichere Charakterisierung möglich wird. Computer- und Online-Medien ermöglichen schließlich Interaktivität: Werbefiguren werden zu virtuellen Interaktionspartnern oder zu Avataren der Konsumenten.

Wenn man die Gestaltung von Figuren innerhalb dieser Medien genauer betrachtet, sind vor allem zwei Aspekte zu beachten: ihre strukturelle Konstruktion und ihre stilistische Darstellungsweise durch sprachliche, auditive oder visuelle Mittel. Die *strukturellen Organisationsformen* der Werbung – die räumliche oder zeitliche Fügung ihrer Elemente – wurden teils schon angesprochen¹⁷: In *demonstrativer* Werbung führen Figuren das Produkt – z.B. verdauungsregulierende Joghurts – als Presenter, Berater oder Tester vor und wenden sich dabei an die Rezipienten. In *argumentierender* Werbung dienen sie als Beweise für die Leistung des Produkts (z.B. im Vorher-Nachher-Vergleich). *Kategoriale* Werbeformen versammeln verschiedene Figuren einer Kategorie – z.B. Schokolade Genießende – und betonen deren Gemeinsamkeit (teils auch in serieller Folge, etwa bei Olli Dittrichs *Media Markt*-Kunden). In *assoziativer* Werbung werden Figuren durch visuelle, auditive oder symbolische Assoziationen miteinander und mit dem Produkt verknüpft. In *narrativer* Werbung sind sie Akteure in Kurz-Dramen, die Erzählmustern

¹⁷ Ich stütze mich hier auf Unterscheidungen von Bordwell/Thompson 2001, Kap. 5; Mosbach 1999; Heiser 2001; Gerdes 2007; von Keitz 2002.

der Problemlösung, Überraschung, episodischen Reihung oder elliptischen Verdichtung folgen. Die Organisationsformen kulminieren oft in Produkt- oder Marken-Präsentationen: Die Figuren werden an entscheidender Stelle mit Produktabbildungen, Slogans, Jingles, Logos oder Markennamen kombiniert. TV-Spots enden beispielsweise meist mit einem *Packshot*, der all dies verbindet: Das Produkt ist die Pointe. Figuren können allerdings auch *völlig frei* gestaltet werden, wenn Werbung als Kunst oder Unterhaltung wahrgenommen werden soll. In der *Product-Is-Hero*-Werbung steht die Ware – z.B. ein Handy – schließlich für sich allein, Figuren sind hier überhaupt nicht erforderlich.

Aufgrund dieser strukturellen Vielfalt lassen sich nur mit Vorsicht einige allgemeine Tendenzen der *stilistischen Gestaltung* von Werbefiguren feststellen. Ob diese nun durch einzelne Medien oder cross-mediale Kampagnen verbreitet werden, in jedem Fall müssen sie Hürden der Rezeption überwinden. Jede Werbebotschaft konkurriert mit anderen Reizen um die Aufmerksamkeit: Plakate mit Stadtlandschaften, Zeitungsanzeigen mit Artikeln, Fernsehspots mit Programmen. Zudem versuchen die meisten Adressaten Werbung zu vermeiden, nehmen sie nur kurzfristig und beiläufig auf. Aus diesen Gründen sind Werbebotschaften in der Regel auffällig, kurz, redundant und einprägsam, zudem oft lauter, greller, spektakulärer, einfacher strukturiert und leichter verständlich als das konkurrierende Reizumfeld.¹⁸ Ihre Produktion ist meist teuer, und das soll man ihrer Perfektion, ihren Production Values auch anmerken.

Bis auf wenige Ausnahmen sind Werbeformen Kurzformen: Bei Plakaten, Online- und Printanzeigen ist die Verweildauer der Rezipienten so gering, dass bei der Gestaltung Zeiten von wenigen Hundert Millisekunden für Text- und Bilderkennung berücksichtigt werden. Fernseh- und Hörfunkspots dauern etwa 30 Sekunden; zudem laufen noch kürzere Spots, etwa Reminder. Diese Kürze – in Verbindung mit dem ständigen Kampf um die Aufmerksamkeit, der mit Hilfe strategischer Formeln wie AIDA, KISS oder MAYA¹⁹ geführt wird – begünstigt bestimmte Tendenzen der Figurengestaltung: Schnellcharakterisierung, Typisierung, Vereinfachung, Stilisierung,

¹⁸ Es gibt aber auch die umgekehrte Strategie: Minimalistische Plakate kontrastieren mit ihrer urbanen Umgebung; vgl. Schirner 2001.

¹⁹ Der AIDA-Formel zufolge weckt erfolgreiche Werbung zuerst *Attention*, dann *Interest* und schließlich *Desires*, die zur Kaufhandlung führen (*Action*). Dabei ist auf Kürze und Einfachheit der Botschaft zu achten (KISS: *Keep It Short and Simple*), die zugleich *up to date* und wertekonform sein soll (MAYA: *Most Advanced Yet Acceptable*).

Idealisierung, Übertreibung, Hyperexpressivität, metaphorische Verdichtung, Anspielungsreichtum, Ungewöhnlichkeit, Kontrast- und Signalwirkungen. Die meisten Werbefiguren sollen also einfach strukturiert und schnell erfassbar, zugleich aber auffällig und interessant sein – kurz: prägnant.

Bei produktbezogenen Akteuren sind Einfachheit und Verständlichkeit wichtiger, bei Marken-Icons Signalwirkung und Einprägsamkeit. In der Regel besteht das Ziel aber darin, beides zu kombinieren. Dieses Ziel der Prägnanz wird durch diverse Verfahren verfolgt. Meist setzt die Figurendarstellung bei einer vertrauten *Ikographie* an; bei Visiotypen, die dann aber auch überraschend gebrochen werden können. Ihre Bilder und Geschichten werden durch Übertreibung, Antithese, Verfremdung, Komik, Verrätselung, Multiperspektivität oder Ironie interessanter gemacht, und sie zielen darauf, *Schlüsselbilder* zu etablieren, die häufig Figuren beinhalten (Heiser 2001, 117f). Zudem wiederholt Werbung ihre Motive, sie ist tendenziell *redundant*.

Darüber hinaus sind Werbefiguren häufig *intermedial* angelegt. Sie haben ihre eigene Mediengeschichte und treten in crossmedialen Kampagnen auf; bei ihrer Gestaltung werden Traditionen aller Künste und Medienbereiche ausgebeutet, zitiert und parodiert. Manche Figuren werden direkt aus bekannten Vorlagen importiert (die *Hanuta-Musketiere*); andere werden durch vertraute Bilder, Songs, Dialoge oder Stile charakterisiert. Im *Mercedes*-Spot zur Fußball-Europameisterschaft 2008 tritt die deutsche Nationalmannschaft als Bergsteigergruppe auf; der Spot ist im Stil von Arnold Fancks Bergfilmen der 1930er-Jahre gehalten. Berühmte Filmregisseure drehen auch selbst Werbung und verleihen deren Figuren ihren persönlichen Stil. Das Streben nach Prägnanz trägt schließlich dazu bei, dass ein hoher Anteil der Werbefiguren, insbesondere Marken-Icons, durch Zeichnungen, Stop Motion oder Computer *animiert* ist. Im Gegensatz zu fotografierten Schauspielern lassen animierte Figuren sich in Form und Farbe frei gestalten, zu auffälligen, kompakten Signalen verdichten und auf verschiedene Werbemittel übertragen. Sie verlangen keine Honorare, altern und sterben nicht (wie der *Marlboro*-Darsteller an Lungenkrebs).

Fernsehsports zeigen besonders deutlich, wie Werbung sich durch einen exzessiven Stil von ihrem Umfeld abzuheben sucht.²⁰ Ihre

²⁰ Zum Folgenden vgl. Butler 2007, 388-412. Dabei sind zeitbedingte Trends zu beobachten: In den 1990er-Jahren ging der Trend zur computerunterstützten Hochglanz-Post-Pro-

Montage ist im Durchschnitt mehr als doppelt so schnell wie im Spielfilm, weist ungewöhnliche Schnitte auf, fragmentiert den Figurenkörper, vergleicht oder verschmilzt ihn mit dem Produkt. Figurenbewegungen werden dynamisiert, Stimme und Schauspielstil hyperexpressiv angelegt, Figuren wenden sich direkt zur Kamera. Diese präsentiert die Figuren in ungewöhnlichen Fahrten und Bildkompositionen. Häufig werden Unschärfe, Filter oder Slow Motion eingesetzt; Stills lassen den Blick auf Figur und Produkt ruhen. Die Zuschauer werden auf mehrfache Weise direkt angesprochen: durch Voice Over-Stimmen, Sprecher im Bild und Dialoge der Akteure. Musik ist sehr präsent, oft werden bekannte Songs verwendet, Figuren singen Jingles (»Wie wo was weiß *OBI*«). Das Sound-Design präsentiert Idealgeräusche geöffneter Bierflaschen oder knusprigen Knäckebrötes. Grafische Elemente – Wörter, Zahlen, Logos – durchdringen die Welt der Figuren, die durch Spezialeffekte in die gewünschte Form gebracht wird.

Dieser ungewöhnliche Stil soll Aufmerksamkeit und Gefühle von Überfluss, Energie, Intensität, Offenheit und Gemeinschaft hervorruufen. Vor allem aber soll er diejenigen Merkmale der Figuren herausheben, die Emotionen auslösen und auf das Produkt bezogen sind: den Mund, der genussvoll am Eis lutscht; das schimmernd fließende Haar; den verführerischen Mascara-Blick; das Körperinnere, das durch Medizin wiederhergestellt werden soll. Leidenschaftliche oder vertrauenswürdige Stimmen, verführerische oder subjektivierte Blicke, magische oder zärtliche Hände werden mit Waren in Beziehung gebracht (vgl. Tröhler 1997, 17-221). In ihren diversen Strukturformen ist die Gestaltung von Werbefiguren also bestimmt durch das Streben nach Prägnanz, das zu einem exzessiven Stil und zu Darstellungsstrategien der Redundanz, Typisierung, Intertextualität, Überzeichnung oder Animation tendiert.

duction, dann folgte eine Gegenbewegung betont »dokumentarischer« Bildern (Heise 2001, 104).

Fazit

Der Schlüssel zum Verständnis von Werbefiguren liegt in ihrem Verhältnis zum Beworbenen: den Waren und Marken. Dieses Verhältnis ist allerdings komplexer Art und wird beeinflusst durch verschiedene Faktoren, darunter Medien, Zielgruppen und Werbestrategien. Ihre Grundfunktion – zu werben – können Figuren auf verschiedene Weise erfüllen: durch Aufmerksamkeitssteigerung und Emotionalisierung; durch die Symbolisierung von Marken oder Produkteigenschaften; und durch ihre Rollen in produktbezogenen Szenarien. So lassen sich drei Grundtypen von Werbefiguren unterscheiden:

1. *Produktbezogene Akteure* wie *Klementine* oder *Herr Kaiser* erfüllen relativ unauffällig ihre Aufgabe, das Produkt zu präsentieren; meist handelt es sich um sozial typisierte oder idealisierte Menschen.
2. *Marken-Icons* wie die *Lila Kuh* oder der *Jägermeister*-Hirsch sind formal auffällige Figuren mit Signalcharakter und engem Markenbezug, oft Tiere oder Fabelwesen, die auf wenige Eigenschaften reduziert sind.
3. *Branded Entertainers* wie *Horst Schlämmer* oder *Ron Hammer* sind frei gestaltete Figuren, die vor allem unterhalten sollen, ohne dass man sie gleich mit einer Werbeabsicht assoziiert. Es kann sich um etwas ausführlicher dargestellte Charaktere handeln, die von Stars gespielt werden.

Zumindest die Gestaltung der letzten beiden Figurentypen ist durch den Kampf um Aufmerksamkeit geprägt: durch Übertreibung und sinnliche Intensität; Ungewöhnlichkeit, Kontrasteffekte, Regel- und Tabubrüche; durch die Verwendung von Schlüsselreizen und das Abzielen auf angeborene Reaktionstendenzen; aber auch durch faszinierende Polysemie und dichte Symbolik. Produktbezogene Akteure sind dagegen manchmal betont ›natürlich‹ und konventionell gestaltet.

Die Abgrenzung der drei Typen ist natürlich eine Pointierung. Viele Figuren erfüllen mehrere Funktionen: Der *Marlboro*-Cowboy ist produktbezogener Akteur und Markenzeichen zugleich. Zudem können verschiedene Typen innerhalb eines Szenarios kombiniert werden: *Meister Proper* hilft der Hausfrau. Und drittens können Figuren in crossmedialen Kampagnen je nach Medium verschiedene For-

men annehmen und Spin-Offs erzeugen: Aus dem *Jägermeister*-Logo ergeben sich die partyfreudigen Animations-Hirsche *Rudi* und *Ralph*.

Allgemeiner betrachtet, lässt sich im Verhältnis zwischen Werbefiguren und Ware bzw. Marke eine doppelte Annäherungsbewegung feststellen (vgl. Tröhler 1997): Zum einen gewinnt die Ware magisches Eigenleben, wird animiert und vermenschlicht. Zum anderen wird der menschliche Körper kommodifiziert, er wird zur Marken-Marionette oder zum verführerischen Produkt. Ähnlich hat bereits Karl Marx den Warenfetischismus beschrieben: In der Warenwelt würden aus den Produkten der menschlichen Hand »mit eigner Leben begabte, untereinander und mit den Menschen in Verhältnis stehende selbständige Gestalten« (1962, 86). Ein knappes Jahrhundert später bemerkte Hans Donizlaff: »Eine Marke hat ein Gesicht wie ein Mensch« (1992, 97). Heutige Werber sprechen von »Markenpersönlichkeiten« mit Charaktereigenschaften wie Aufrichtigkeit oder Kultiviertheit. Der menschliche Körper wird in der Werbung dagegen entpersonalisiert, er wird zum Funktionsträger, zur Rollenfigur, zum Symbol, zur Inkarnation des Produkts, zur Personifikation der Marke. Figur und Ware übertragen einander wechselseitig ihre Eigenschaften bis hin zu Plastizität, Farbe, Form und Textur.

Während sich Ware und Figur einander annähern, findet in der Figurenrezeption eine Spaltung statt. Einerseits werden die Gestalten der Werbung beiläufig und misstrauisch wahrgenommen, andererseits wird ihre Wirkung perfektioniert und sie werden als Identifikationsangebote genutzt. Es ist höchste Zeit für die Wissenschaft, Werbefiguren nicht als etwas Selbstverständliches oder Degoutantes hinzunehmen, sondern sich mit ihnen intensiver auseinander zu setzen.

Literatur

- AdAge (2005, ohne Autorenangabe): Top 10 Advertising Icons of the Century. http://adage.com/century/ad_icons.html (23.11.2007).
- Agde, Günter (1998). *Flimmernde Versprechen. Geschichte des deutschen Werbefilms im Kino seit 1897*. Berlin.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin (2001). *Film Art. An Introduction*. 6. Aufl., New York.
- Buschmann, Gerd (2005): „Das Menschenbild (in) der Werbung. Theologische Anmerkungen zu einem Kapitel Medienanthropologie“. In: *Medienimpulse*, Heft 53, Sept. 2005, S. 56-68. Im Internet unter http://www.mediamanual.at/mediamanual/themen/pdf/werbung/53_Buschmann_Das_Menschenbild_in_der_Werbung.pdf (23.9.2008).
- Butler, Jeremy G. (2007): „The Television Commercial“. In: Ders.: *Television. Critical Methods and Applications*. 3. Aufl., Mahwah (N.J.), S. 363-416.
- Callcott, Margaret F.; Lee, Wei-Na (1995): „Establishing the Spokes-Character in Academic Inquiry: Historical Overview and Framework for Definition“. In: Kardes, Frank R.; Suja, Mita (Hg.): *Advances in Consumer Research*, Bd. 22. Philadelphia, S. 144-151.
- Canneslions live (2007): Media Lions Winners 2007. Bronze. Schlaemmer's Quest. http://www.canneslionslive.com/media/win_4_1_01736.htm (24.5.2008).
- DDB Group Germany (2008): DDB Group Germany siegt mit viraler Volkswagen-Kampagne „Horst Schlämmer macht Führerschein“. http://www.presseportal.de/pm/56924/1171474/ddb_group_germany (24.5.2008).
- Domizlaff, Hans (1992): *Die Gewinnung des öffentlichen Vertrauens. Ein Lehrbuch der Markentechnik*. 4. Aufl. Hamburg.
- Dyer, Richard (2002): „Entertainment and Utopia“. In: Ders.: *Only Entertainment*. 2. Aufl. New York/London, S. 19-35.
- Eder, Jens (2008): *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg.
- Eder, Jens (2008a): *Was sind Figuren? Ein Beitrag zur interdisziplinären Fiktionstheorie*. Paderborn.
- Felser, Georg (2001): *Werbe- und Konsumentenpsychologie*. 2. Aufl. Stuttgart.
- Florack, Arnd; Scarabis, Martin (2002): „Subtile Mächte. Psychologie der Werbung“. In: *Gehirn & Geist* 01/2002. Heidelberg, S. 26-35.
- Gerdes, Julia (2007): „Werbung in Kino und Fernsehen“. In: Koebner, Thomas (Hg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart, S. 762-764.
- Grünwald, Stephan (2006): „Hitparade. Die beliebtesten Werbefiguren“. In: *stern.de*, Extra: Hippe, bunte Werbewelt. <http://www.stern.de/wirtschaft/unternehmen/maerkte> (30.11.2007).
- Hars, Wolfgang (2000): *Lurchi, Klementine & Co. Unsere Reklamehelden und ihre Geschichten*. Berlin.
- Haug, Wolfgang Fritz (1971): *Kritik der Warenästhetik*. Frankfurt a.M.
- Heiser, Albert (2001): „Bleiben Sie dran!“ *Konzeption, Produktion und Rezeption von Werbefilmen – ein Blick hinter die Kulissen*. Bergisch Gladbach.
- Jhally, Sut (1990): *The Codes of Advertising. Fetishism and the Political Economy of Meaning in the Consumer Society*. New York/London.

- Käseborn, Hans G.; Siekerkötter, Reiner; Fehn, Thomas (1993): Wirtschaftswerbung. Historische Beispiele von der Antike bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts. Rinteln.
- Kellner, Joachim; Lippert, Werner (Hg.) (1992): Werbefiguren. Geschöpfe der Warenwelt. Frankfurt a.M.
- Koschnick, Wolfgang J. (o.J.): „Leitbildwerbung“. In: Focus-Lexikon Medien. <http://www.kress.de/medialexikon/fml.php?id=3309> (15.12.2007).
- Kroeber-Riel, Werner (1992): „Werbefiguren aus Sicht der wissenschaftlichen Werbeforschung“. In: Kellner, Joachim; Lippert, Werner (Hg.): Werbefiguren. Geschöpfe der Warenwelt. Frankfurt a.M., S. 33-35.
- Marx, Karl (1962): Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie. 1. Band. Berlin (Ost).
- Mattenklott, Axel (2004): „Werbung“. In: Mangold, Roland; Vorderer, Peter; Bente, Gary (Hg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen, S. 619-642.
- Maurer, Marcus; Reinemann, Carsten (2006): Medieninhalte. Eine Einführung. Wiesbaden.
- Mosbach, Doris (1999): Bildermenschen – Menschenbilder. Exotische Menschen als Zeichen in der neueren deutschen Printwerbung. Berlin.
- Schirner, Michael (2001): „Kommunikative und ästhetische Funktionen des Werbeplakats“. In: Leonhard, Joachim-Felix; Ludwig, Hans-Werner; Schwarze, Dietrich; Strabner, Erich (Hg.): Medienwissenschaft: Ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen. Bd. 2. Berlin, S. 1766-1770.
- Von Keitz, Ursula (2002): „Kommunikative und ästhetische Funktionen des Werbefilms“. In: Leonhard, Joachim-Felix; Ludwig, Hans-Werner; Schwarze, Dietrich; Strabner, Erich (Hg.): Medienwissenschaft: Ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen. Bd. 3. Berlin, S. 1821-1829.
- Willems, Herbert; Kautt, York (2003): Theatralität der Werbung. Berlin.
- Wilk, Nicole M. (2002): Körpercodes. Die vielen Gesichter der Weiblichkeit in der Werbung. Frankfurt a.M./New York.

Abbildungen

- Abb. 1: Logo von *Mr. Clean* (2005). Aus: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Mr-clean_circle.jpg (23.9.2009), Copyright: Procter & Gamble.
- Abb. 2: Bekannte Werbe-Icons (2006). Aus: Zeile 1 (von links nach rechts): Marlboro Man, Grüner Frosch, Maggi-Fridolin, DB-Rosaroter Elefant, Playboy-Bunny, Meister Proper, Esso-Tiger, Sarotti-Mohr, Salamander-Lurchi, Michelin-Bibendum. Zeile 2: ZDF-Mainzelmännchen, Samson-Löwe, Johnny Walker, Ronald McDonald, Charmin-Bär, Camel, Tempo-Männchen, Weißer Riese, Mickey Mouse. Zeile 3: Schwäbisch Hall-Fuchs, Bärenmarke-Bär, HB-Männchen Bruno, Milka-Lila Kuh, Audi-Wackel-Elvis, Erdal-Frosch, HR-Onkel Otto, OBI-Biber, Hörzu-Meckl, Jägermeister-Hirsch. Aus: <http://www.->

werbemuseum.de/deutsch/aktivitaeten/archiv/index.html (23.9.2009), Copyright: Deutsches Werbemuseum e.V.

Abb. 3: Links: Jägermeister-Logo (1935). Aus: <http://www.brandsoftheworld.com/search/106549204/173492.html> (23.9.2009); Mitte: Zeitungsanzeige „Ich trinke Jägermeister, weil...“ (1970er Jahre, Privatbesitz Eder); rechts: „Kein Jägermeister“ (2008, Agentur Philipp und Keuntje). <http://www.horizont.net/kreation/print/pages/protected/show-862.html> (23.9.2009). Copyright für alle: Mast-Jägermeister AG.

Abb. 4: Bacchus-Hauszeichen von „Auerbachs Hof“ (1530). Aus: <http://www.auerbachs-keller-leipzig.de/ibase/module/medienarchiv/dateien/chronik-/Bacchus.jpg> (23.9.2009), Copyright: Auerbachs Keller Rothenberger Betriebs GmbH.

Abb. 5: Plakat zum Film „Horst Schlämmer – Isch kandidiere!“ (2009). Aus: <http://www.waehle-schlaemmer.de/hsp-wahlkampfmaterialien.html> (23.9.2009), Copyright: Bluverde F.T.V. Produktionsgesellschaft mbH.

Abb. 6: Schwäbisch Hall-Fuchs (1975, 1978, 1983, 1991). Anzeige der Bausparkasse Schwäbisch Hall AG in: Kellner, Joachim / Lippert, Wolfgang (Hg.) (1992): Werbefiguren. Geschöpfe der Warenwelt. Düsseldorf u.a., S. 91.

Abb. 7: Plakat „Ich werd’ zum Zörbiger“ in Berlin (2009). Privatfoto Eder, Copyright: Zuegg Deutschland GmbH.

Für Hinweise danke ich Katja Crone und Ralf Grauel.

Lisa Gotto

Figurenkonzepte im Videoclip

Videoclips sind ein zentraler Bestandteil von Populärkultur und Massenkonsum. Die Formen der Figur, die der Videoclip entwickelt hat, bestätigen einerseits die Zugehörigkeit zu dem genannten Feld; sie sind überdies aber auch in der Lage, sich aus sich selbst heraus zu beobachten und ihren medialen Formcharakter sichtbar zu machen. Sie folgen damit nicht nur den sie konstituierenden Bedingungen, sondern sie machen sie bewusst und erkennbar.

Zu diesen Bedingungen gehört zunächst die strukturelle Anbindung an das Medium Fernsehen, in dem und durch das Videoclips produziert und rezipiert werden. Dem entspricht etwa die komprimierte Organisationsform des Clips, der die Segmentstruktur des Fernsehens als eigenes ästhetisches Prinzip offensichtlich werden lässt. Auch weitere fernsehspezifische Charakteristika wie Repetition, Expansion und Selektion werden im Videoclip nicht nur bedient, sondern anschaulich gemacht. Deutlich wird dieses Reflexionsvermögen in unterschiedlichen Figurenkonzepten, die der Videoclip in Auseinandersetzung mit und in Abgrenzung von anderen medialen Praktiken ausgebildet hat. Dazu gehört beispielsweise die Bezugnahme auf die sich reziprok potenzierende Relation von Ton und Bild, die der Videoclip als audiovisuelle Rhythmusfigur entwirft; weiterhin auch der Verweis auf das rekursive Wesen des Popdiskurses, der durch unterschiedliche Verfahren der Figurenvervielfältigung visualisiert wird. Zudem kann der Videoclip auf seine eigenen Rezeptionsbedingungen aufmerksam machen, etwa durch die bildästhetischen Operationen des Split Screens oder durch die Stilisierung seiner eigenen Wiederholungserfordernisse. Die Figuren des Videoclips zeigen ihr Konstituens, setzen sich durch dieses Zeigen zu ihm in Distanz und eröffnen so die Möglichkeit ihrer eigenen Wandelbarkeit.

Medial

Videoclips gehören zum und ins Fernsehen. Das, was der Videoclip als Figur entwirft, verweist in seiner Entstehung, Entwicklung, Verbreitung und Verteilung auf medienspezifische Mechanismen der Formbildung. Anders gesagt: Videoclips finden nicht einfach im Fernsehen statt, sie finden als Fernsehen statt.

Tatsächlich kann man Videoclips als exemplarisches Fernsehen betrachten und bezeichnen, insofern sie fernsehtypische Merkmale und Möglichkeiten verdichten und sichtbar werden lassen. Dazu gehören technische, ökonomische und ästhetische Spezifika, die sowohl die Produktion als auch die Rezeption des Videoclips als televisuelles Element betreffen. Der genaueren Bestimmung dieser Spezifika dient der Hinweis auf den Moment, in dem Videoclips erstmals im Fernsehen auftauchen und sich dort zu institutionalisieren beginnen. Dieser Moment ist ein transitorischer: Er markiert den Übergang zwischen zwei Hauptphasen des Fernsehens, die nach Francesco Casetti und Roger Odin (2002) als *Paläo-Fernsehen* und *Neo-Fernsehen* bezeichnet werden können.

Während das *Paläo-Fernsehen* durch ein hierarchisches Verhältnis zwischen Produzenten und Rezipienten gekennzeichnet ist und über eine vertikale Programmanordnung verfügt, sucht das *Neo-Fernsehen* die Interaktion und lässt die Programmstruktur ausfransen. Im Übergang dieser beiden Formationen zeichnet sich seit den 1980er-Jahren ein Wandel ab, der diverse fernsehformale Folgen zeitigt. Mit technischen Entwicklungen wie der Einrichtung des Kabel- und Satellitenfernsehens und ökonomischen Veränderungen wie der Etablierung des kommerziellen Privatfernsehens hängt eine Pluralisierungsbewegung zusammen, die sich auch ästhetisch manifestiert. Das Fernsehen beginnt sich zu vervielfältigen und zu differenzieren, es experimentiert und expandiert durch seine und in seinen eigenen Formen. Fernbedienung und Videorekorder ermöglichen einen anderen Zugriff auf und einen erweiterten Umgang mit Programmstrukturen; die zunehmende Anzahl von immer neuen Kanälen sorgt weiterhin für neue Arten der Konkurrenz und Referenz. Diese Tendenzen zur Kommerzialisierung und Diversifizierung zeigen sich besonders deutlich dort, wo das Fernsehen Massenkonsum und Massenkultur zusammenbringt und medienspezifisch zu formen beginnt.

Der Videoclip exemplifiziert diesen Zusammenhang auf besondere Weise, da er auf televisuelle Elemente Bezug nimmt und sie in sich

selbst anschaulich werden lässt. Dazu gehört zum einen seine Organisation als komprimierte Form, die beispielhaft für die fernsehcharakteristische Einheit des Segments stehen kann. Mit der Einrichtung des Musikkanals MTV im Jahr 1981 eröffnet sich ein Ort, an dem die »segmentierte Struktur des Fernsehens« (Ellis 2002, 51) zu sich selbst kommt. Der Videoclip steht hier für das »Segment, dem weitere Segmente folgen, ohne dass sie einen Bezug zueinander haben müssen« (Ellis 2002, 49). Diese Form der Segmentarisierung nimmt der Videoclip in sich selbst auf und trägt sie als Strukturprinzip nach außen: Er organisiert sich als Sequenz von Segmenten und ordnet sich ein als Segment unter Segmenten.

Ein weiteres fernsehspezifisches Merkmal ist damit verbunden: »Die Segmentform bringt Wiederholung mit sich« (Ellis 2002, 54). Die das Fernsehen kennzeichnende, unausgesetzte Wiederholungstätigkeit, die sich in der genannten Übergangsphase in Form des Multikanalfernsehens ausdehnt und ausbreitet, wird im und durch den Videoclip sichtbar. Der Videoclip systematisiert die Wiederholung, und zwar in sich (als Wiederholung von Einzeleinstellungen, etwa denen des präsentierten Stars) und über sich hinaus (als sich wiederholende Sendeform, deren Rezeption auf Wiederholung angewiesen und angelegt ist). Weiterhin zeigen die sich im Musikfernsehen versammelnden Videoclips, »daß die Vervielfältigung der Kanäle auch jenseits der konkreten Inhalte auf die Struktur und die Ästhetik der Programme zurückwirkt« (Winkler 1996, 46), und zwar insofern, als die Struktur des Zappings gleichsam ins Programm hinein genommen wird. Beobachtbar und nachvollziehbar wird dies im Musikfernsehen, dessen Clipstruktur eine dem Programm inhärente Fernbedienung zu implizieren scheint und dessen Ästhetik den Modus des Umschaltens in sich selbst zu integrieren versteht. Nicht zuletzt kommt der Videoclip dem ökonomischen Wesen des Fernsehens entgegen, da er als hochstilisierte Reklame fungiert und seinen eigenen Warencharakter exponiert.

Entsprechend steht der Videoclip für eine Bündelung von fernsehspezifischer Kultur und fernsehspezifischem Kommerz, für eine Bauform, die die populärkulturelle und massenindustrielle Dimension des Fernsehens nicht nur thematisiert, sondern auch reflektiert. Der Videoclip lässt sich damit als eine televisuelle Verlaufsform kennzeichnen, deren medienspezifische Modalität der technischen, ökonomischen und ästhetischen Disposition des Fernsehens nicht nur ange-

messen ist, sondern sie in konzentrierter Form zusammenzieht und damit selbst zur Figur werden lässt.

Intermedial

Die Figuren, mit denen es der Videoclip zu tun hat, erscheinen nicht einfach so auf der Bildfläche und im Hörkanal. Sie stehen als Mittler in einem Wechselverhältnis zu anderen Mittlern; sie erschließen ihre Formen, Funktionen und Effekte im Abgleich und im Austausch mit bereits etablierten Mittlern, die sie adaptieren, interpolieren und transformieren.

Die erste dabei zu berücksichtigende Entwicklungslinie führt zur technischen Aufzeichnung und Speicherung von Tönen, Stimmen und Musik. Tatsächlich kann die technische Reproduzierbarkeit des Tons als Grundlage der Popmusik gelten, denn »Popmusik [...] ist nicht primär populäre Musik. [...] Popmusik ist vielmehr eine Technologie« (Winkler/Bergermann 2002, o.S.). Durch die Erfindung der technischen Klangaufzeichnung, durch die Möglichkeit, das flüchtige Ereignis des Auditiven wiederhol- und bearbeitbar zu machen, ist die »Voraussetzung für den Popstar im modernen Sinne« (Chervel 1990, 8) geschaffen.

Nicht zuletzt dem kommerziellen Erfolg des Grammophons ist schließlich eine weitere Innovation seines Erfinders Thomas Alva Edison geschuldet: das Kinetophon aus dem Jahr 1891, das als videoclipkultureller Vorläufer gelten kann. Die Grundidee war eine Ton-Bild-Kombination, die der Präsentation von populären Gesangsdarbietungen dienen sollte; weiterhin ist hier bereits das Element der Rhythmisierung angelegt, da die Tonspur häufig mit der Projektion von Tanzvorführungen kombiniert wurde. Dem unterhaltenden und werbenden Zweck sind in der Folgezeit auch die in den 1940er-Jahren vertriebenen *Panoram Soundies* verpflichtet; ca. dreiminütige Musikfilme, die als Mittel der Starinszenierung einen wichtigen Beitrag zur Popularität von Künstlern wie z.B. Louis Armstrong leisteten. Auffällig ist dabei die Tendenz, auf der Ebene der audiovisuellen Inszenierung eine zeitliche und räumliche Kontinuität zu schaffen. Bild und Klang sollten in einem synchronen Verhältnis stehen; Künstler und Song sollten im Moment der Aufführung simultan sichtbar und hörbar sein. Dieser Darstellungskonvention bleiben auch viele der ersten im Fernsehen ausgestrahlten Videoclips verpflichtet. Hier

zeigt sich, dass sich die figurale Inszenierung in weiten Teilen sehr deutlich an dem Modus eines Bühnenauftritts orientiert, dass sie eine Form ausbildet, deren audiovisuelle Präsentation die Rückbindung an das Handeln der Akteure sucht. Das Zentrum bildet dabei die Darstellung einer Band bei der Aufführung eines Songs, wobei die Requisiten (Mikrofone, Musikinstrumente, Bühnenscheinwerfer) auf die Situation eines Auftritts verweisen.

In Abgrenzung dazu entwickeln Videoclips seit ihrem Bestehen aber auch Figurenkonzeptionen, die sich an den narrativen Konventionen des klassischen Erzählkinos orientieren. Die präsentierten Künstler werden dann weniger als darbietende Musiker, sondern als Handlungsträger innerhalb einer komprimierten Erzählung dargestellt, als Figuren mit narrativen Funktionen, die sich innerhalb einer bestimmten diegetischen Konstellation bewegen – wobei ihre Star-Persona jedoch stets sicht- und hörbar bleibt. Der Videoclip macht dadurch weniger auf die Geschichte als auf sich selbst aufmerksam. Entscheidend ist dabei, dass die Musik vom On ins Off verschoben wird, dass ihre Quelle also nicht länger im Bild zu sehen ist:

»Naturgemäß ohne festen Sitz, wird der Off-Ton in Richtung des enunziativen Ziels gezogen [...]. So bildet sich eine autonome – explizite oder unbestimmte – Sinnschicht, die für Augenblicke die Geschichte verstärkt, sie kommentiert, punktuert, ihr widerspricht, sie erhellt, aber auch undurchsichtbar macht« (Metz 1997, 50).

Neben dem klassischen Erzählkino kann auch die filmische Avantgarde als Inspirationsquelle der figuralen Inszenierung des Videoclips gelten. Dies zeigt sich beispielsweise in der Tendenz, die Ebene der Narration zurückzulassen und sich stattdessen dem Ausdruck von Rhythmen und abstrakten Mustern zuzuwenden (z.B. in *Gigi* D'Agostino: *Bla Bla Bla* (1999), einem Clip, der sich unabhängig von narrativen Formen auf die Visualisierung der Melodie und des Rhythmus beschränkt). Als ästhetische Vorläufer können Oscar Fischingers Kino-Versuche zur visuellen Musik genannt werden, deren Bewegungsdynamik sich vollkommen jenseits des physisch Figuralen entfaltet. Auch die experimentellen Installationen der Videokunst samt ihren rückkoppelnden Interaktionen von Bild und Ton (etwa bei Pionieren wie Nam June Paik) lassen sich in dieses Bezugsfeld einordnen.

Weiterhin bedient sich der Videoclip auch der Inszenierungsformen der bildenden Kunst und modernen Malerei. So betätigte sich etwa Keith Haring als Kostümbildner für den Clip *I'm not perfect* von Grace Jones (1986); an Konzeption und Produktion waren Künstler wie Andy Warhol (*The Cars: Hello Again*, 1984) oder William Wegman (*New Order: Blue Monday*, 1988) beteiligt. Bemerkenswert ist dabei eine Ästhetisierungsform, die den Star als Figur selbst zum Kunstobjekt werden lässt, wie z.B. in dem Videoclip *Can't Stop* der Red Hot Chili Peppers (2003), der – so erklärt es eine eigens eingefügte Texttafel – von den »one minute sculptures« des Künstlers Erwin Wurm inspiriert wurde. Diese Skulpturen, ihrem Kunstwesen nach eigentlich statisch, werden hier durch bewegte Bilder in Bewegung gebracht – mehr noch: Die *Red Hot Chili Peppers* werden selbst zu eben jenen bewegten Skulpturen; zu kinetischen Kunstfiguren, die durch die Bewegung im bewegten Bild eine eigene musikalisch motivierte Rhythmisierung erfahren.

Ein Bezugsfeld, das für die Stilisierung und Artifizialisierung von Videoclip-Figuren von besonderer Bedeutung ist, wird durch Comics und Cartoons angeboten. So können Stars durch gezeichnete Versionen ihrer Selbst verzerrt präsentiert werden und als zweidimensionale Figuren auf die Flächigkeit ihrer Inszenierung verweisen (z.B. in dem Clip *Music* von Madonna). Weiterhin wird es möglich, sich gänzlich vom repräsentierenden Modus des Bildes zu lösen und virtuelle Bandfiguren vorzustellen, die nur als Comic-Charaktere existieren (so etwa in sämtlichen Clips der *Gorillaz*). Damit ist eine Inszenierungsform erreicht, die die Konvention der Starpräsenz durch die der Starabsenz zu ersetzen vermag.

In eine ähnliche Richtung deuten Anlehnungen an Figurenkonzeptionen, die sich von Video- und Computerspielen herleiten (z.B. in dem Clip *Californication* der Red Hot Chili Peppers). Auch diese Darstellungsformen deuten auf Artifizialität, Substitution und Synthetisierung, hier allerdings mit dem Unterschied, dass sie weniger als Erzähl- denn als Spielfiguren in den Vordergrund rücken und sich damit auf spezifische mediale Charakteristika wie z.B. die dem Spiel inhärente Interaktionsfähigkeit beziehen, die durch die Situierung im Videoclip freilich selbst wieder gebrochen und ironisiert werden kann.

Ein Bereich, dem der Videoclip formalästhetisch besonders nahe steht, ist die Werbung. Dies lässt sich sowohl hinsichtlich der Produktion (viele Videoclipregisseure bringen Erfahrungen aus Werbe-

spots ein, z.B. Chris Cunningham und David Fincher) als auch auf der Motivebene (etwa durch die Zitation und Adaption von Reklamekonventionen wie markenbildenden Typographien und stilisierten Produktpräsentationen, beispielsweise in George Michael: *Killer/Papa was a Rolling Stone* (1993)) nachvollziehen.

Darüber hinaus können Videoclips als ausgestaltete, avancierte Art des Werbespots gelten, weil sie dessen Prinzip zu einer eigenen Form erheben. Dazu gehört die der segmentierten Ware des Fernsehens angepasste, komprimierte Struktur; weiterhin auch die dem Programm entsprechende Kohärenzlosigkeit. Dass das Fernsehen keinen bruchlosen Zusammenhang und keine letztgültige Geschlossenheit kennt, wird durch das Einfügen von Werbung in nahezu allen seinen Formaten (Serien, Spielfilmen, Übertragungen, Magazinen) deutlich. Hierbei handelt es sich jedoch nicht um die Zerstörung eines vormals Vollständigen, sondern um das fernsehspezifische Axiom des Übergangs, »denn wo die Unterbrechung zum Prinzip wird, hört sie auf, Unterbrechung zu sein. Die Werbeeinblendung ist folglich keine Störung im Programm, sie ist das Programm« (Engell 1999, 479). Diesen Grundsatz lässt der Videoclip in sich selbst anschaulich werden. Der Verzicht auf Kongruenz und Kohärenz erscheint hier nicht als irritierende Unstimmigkeit, sondern wird zur Grundlage einer eigenen Bildform.

Die Konzeption der Figur im Videoclip ist charakterisiert durch vielfältige intermediale Bezüge, die sich im Austausch mit unterschiedlichen kulturellen Repertoires und Inszenierungspraxen konstituieren. Entscheidend ist dabei, dass jene Adaptionsefähigkeit nicht voraussetzungslos existiert, sondern dass sie durch das Dispositiv des Fernsehens organisiert und mediatisiert wird. Die im Videoclip zu beobachtende Auseinandersetzung mit Figuren und Stilen anderer Medien lässt neue Bildformen sichtbar werden, die bestehende Konventionen transformieren und fernsehspezifisch reflektieren: »Das sind keineswegs ästhetische Spielereien, sondern entscheidende Scharnierpunkte der medialen Zirkulationsprozesse« (Adelmann/Stauff 2006, 65). Dort, wo sich relationale Bezüge an der Oberfläche verdichten, wo das bereits Etablierte nicht nur kombiniert und arrangiert, sondern neu modelliert wird, können die Figuren des Videoclips ein eigenes Wesen entwickeln.

Figural

Die dimensionale Vielfalt der clipspezifischen Gestaltungsästhetik bildet besondere Spielräume der Figureninszenierung aus. Das, was der Videoclip ins Blickfeld rückt und zu Gehör bringt, lässt sich beschreiben als eine Verdichtung von phonetischen, graphischen, syntaktischen und morphischen Strukturen, die über Bild und Schrift sowie Geräusch, Musik und Sprache zu einer Kondensierung von ikonisch-visuellen und tonal-auditiven Codes führt. Von besonderer Bedeutung ist dabei die wechselseitige Einflussnahme formalästhetischer Charakteristika, die sich aus unterschiedlichen Kompositionstraditionen herleiten.

Während der Popsong für eine Form der assoziativen Offenheit steht, die durch eine Tendenz zur Abstraktheit gekennzeichnet ist, neigt das Fernsehbild zu einer visuell bedingten Konkretheit. Beide Bereiche werden jedoch verbunden durch eine Affinität zu musikalischen Elementen wie Rhythmik und Metrik, die struktur- und sinnbildende Funktionen übernehmen können. In der Verdichtung dieser Kopula bilden sich komplexe Ton-Bild-Relationen, die sowohl korrespondierende als auch divergierende Elemente der auditiven und visuellen Ebene zum Schwingen bringen. Zu beachten ist dabei, dass sich diese rhythmisierenden Formen nicht allein über die temporale Dimension (also etwa die Dauer einer einzelnen Einstellung oder die zeitliche Relation der Einstellungen in ihrer Verknüpfung) erschließen lassen. Vielmehr handelt es sich um audiovisuelle Impulse, die innerhalb einer Einstellung oder über mehrere Einstellungen hinweg das Tempo bestimmen und regelmäßige oder unregelmäßige Strukturen erzeugen können, wobei die sich reziprok potenzierende Relation von Ton und Bild ein weitläufiges Ausdruckspotential eröffnet. Klangliche und bildliche Qualitäten verdichten sich zu ambivalenten, audiovisuellen Spannungen, die sich wechselseitig animieren und affizieren.

Wie sich jenes komplexe Verhältnis von Auditivem und Visuellem im Medium des Videoclips choreographieren lässt, wird beispielsweise in dem Clip Björk: *Hyperballad* (1996) deutlich: »Denn hier wird jedem Klang ein bestimmter visueller Ausdruck zugeordnet, der beim Ertönen des jeweiligen Instruments erscheint, wird das Bild zum Seismographen der Rhythmen der Instrumente« (Frahm 2007, 103). Neben den Instrumenten wird auch die Stimme Björks durch grob gerasterte Schwarzweißaufnahmen der singenden Figur bildhaft,

weiterhin werden Teile des Songtextes durch die Verlagerung auf eine computeranimierte, virtuelle Ebene visualisiert (vgl. ebd.). Die genannten Bereiche und Flächen stehen jedoch nicht nebeneinander, sondern kommentieren sich wechselseitig und werden durch Schichtungen und Überblendungen in immer neue Zusammenhänge überführt. Damit einher geht eine dimensionale Vervielfältigung der Figur, die sich entlang der audiovisuellen Inszenierung der zentralen Gestalt des Clips ausbreitet:

»Als Schlafende dient sie als reine Projektionsfläche für das übrige Geschehen, wird jedoch gleichzeitig in ihrer Unnahbarkeit zu einer Ikone stilisiert. Als Visualisierung des Gesangs wird ihre Performance, als Visualisierung des Textes die Spielfigur gezeigt. Sie träumt demnach den Traum ihres eigenen Lieds, wodurch sie zu ihrer eigenen Protagonistin wird« (Frahm 2007, 106).

Dass sich das Wechselverhältnis von visueller und auditiver Ebene auch jenseits der Anlehnung an einen lyrischen Gesangstext stilisieren lässt, zeigt das Beispiel des Clips The Prodigy: *Smack my bitch up* (1997). Bei dem zugrunde liegenden Musikstück handelt es sich nicht um einen Song, der einer konventionellen Strophen-Refrain-Struktur folgt, sondern um ein komprimiertes Beat-Arrangement, dessen einzige Textzeile aus dem wiederholt präsentierten Sample »Change my pitch up, smack my bitch up« besteht. Die elektronisch verzerrte Stimme, die jenen Text artikuliert, ist weder an einen Körper gebunden, noch ist sie Teil des im Clip präsentierten Geschehens; es handelt sich auch nicht um eine narrative Instanz, die uns ihre Geschichte von außerhalb des Bildes erzählt. Vielmehr scheint sie über der Diegese zu schweben und dadurch eine Pose einzunehmen, die keinem einzelnen Charakter und keiner klar zu definierenden Figur zugeordnet werden kann. Als eine Form der Semi-Adressierung richtet diese Art der Artikulation ihre Stimme nicht an uns, sondern auf uns – und impliziert damit eine Perspektivambivalenz, die der Clip zum eigenen Thema erhebt. Angeboten wird eine Wahrnehmungsform, deren Erfahrungsraum sich über das verdichtete Wechselverhältnis von einander beschleunigenden bzw. sich gegenseitig aufladenden Instanzen des Auditiven und Visuellen erschließen lässt. Bild- und Tonebene werden als komprimierte Form zusammengezogen, wobei das durch die Schnittfrequenz gesteigerte Tempo einer subjektiv erlebten Reise

durch die Nacht Energien frei werden lässt und zunehmende Gewalt-eruptionen mit sich bringt: Rhythmische Beats und physische Schläge werden als organisches Ganzes präsentiert. Dabei wird die Illusion eines unvermittelten Bewusstseins erzeugt, da eine Außensicht auf das erlebende Ich fehlt. Zu hören sind treibende Beats sowie an- und abschwellende sphärische Klänge, zu sehen sind Bilder, die sich um sich selbst drehen und sich nähern, um sich sofort wieder zu entfernen; zu erfahren sind audiovisuelle Arrangements, die in ihrem Zusammenspiel eine eigene Bewegungsdynamik und eine spezifische Mobilität entwickeln. Die Gestalt der erlebenden Figur samt ihrer verzerrt-gedehnten Perspektive verbleibt dabei im Bereich des Unbestimmten, da die Ebenen des Visuellen und Auditiven jeweils unterschiedliche Assoziationen aufrufen (etwa männlich oder weiblich konnotierte Attribute), jedoch nicht isoliert voneinander wahrgenommen werden können, sondern nur in ihrem Zusammenwirken erfahrbar sind. Damit erreicht der Clip die medienspezifische Äußerung eines umfassenden Expressionspotentials, das die wechselseitige Inanspruchnahme von Bild- und Klangbereichen als pulsierendes Ganzes wirksam werden lässt.

Die Figurenkonzeption des Videoclips verweist in ihrer audiovisuellen Inszenierbarkeit auf eine paradoxe Gleichzeitigkeit: »Music video draws our attention simultaneously to the song and away from it, positing itself in the place of what it represents« (Berlant 2002, 25). Klang- und Bildebene kommentieren und interpretieren sich wechselseitig und erzeugen dabei Ambivalenzen, die zu einer Ununterscheidbarkeit von Vor- und Nachgängigem führen. Dabei bildet sich eine eigene Form und zugleich ihr Reflex: Videoclips produzieren nicht nur singende Bilder, sie handeln von ihnen.

Formal

Jedes Medium sucht auf der Grundlage seiner spezifischen Bedingungen und Möglichkeiten nach ästhetischen Lösungen, um seine Aussagen in bestimmten Mustern, Formen und Figuren zu artikulieren. Ein Gestaltungsprinzip, das der Videoclip als Medium in spezieller Weise heraus und hervor bringt, ist das der Vervielfältigung. Dieses Prinzip kann als besondere Reflexionsfigur des Videoclips gelten, in der und durch die er die Basis seiner Form in sich selbst sichtbar macht. Der Videoclip ist insofern an das Wesen der Vervielf-

fältigung gebunden, als sein Ort die Vervielfältigung selbst ist: Das Multikanalfernsehen hat eine hoch differenzielle und komplexe Struktur ausgebildet, die das Fernsehbild nur noch im Zusammenhang mit anderen Fernsehbildern denk- und wahrnehmbar macht. Zudem sendet das Musikfernsehen Videoclips nicht einmalig, sondern mehrfach und vermag diese Vervielfältigung bis zur *heavy rotation* zu steigern. Weiterhin ist auch die innere Organisation des Clips an die Wiederholungsstruktur der Musik (z.B. die Abfolge von Strophen und Refrain im Song, die Reimschemata in Rap und Hip Hop oder die repetierten Samples im Elektronischen) gebunden. Außerdem können ästhetische Elemente in unterschiedlichen Clips wiederkehren (etwa wenn sie den selben Star präsentieren oder von dem selben Regisseur realisiert wurden), und es können Versatzstücke, Zitate oder Übernahmen anderer Medienprodukte als medial transformierte Vervielfältigungen erscheinen (bereits das Sample wäre ein Beispiel für diesen Prozess; weiterhin auch die Produktion von unterschiedlichen Coverversionen eines Songs, ebenso die Clipversionen von filmischen Soundtrack-Beiträgen, in denen einzelne Einstellungen oder Sequenzen des Films re-installiert werden). Schließlich ist jeder Clip schon in sich eine Reproduktion, inszeniert er doch einen bereits produzierten Popsong, den er als modellierte und stilisierte Vervielfältigung seiner selbst in Umlauf bringt.

Das Prinzip der Pluralität bringt der Videoclip in seinen Figuren auf vielfältige Weise zum Vorschein. So kann beispielsweise das bereits musiktechnisch angelegte Phänomen der Vielstimmigkeit (sei es nun das Verhältnis von Leadsänger und Background-Chor oder seien es elektronisch produzierte Multiplikationseffekte) durch vervielfachte Figuren visualisiert werden (etwa in dem Clip George Michael/Mary J. Blige: *As* (1999), in dem die vervielfältigten Stimmen der Stars als nahezu unendlich reproduzierte Figuren, als immer gleiche Additionen ihrer selbst, in Szene gesetzt werden). Auch Instrumente können sich vervielfältigen, z.B. in dem Clip The White Stripes: *The Hardest Button to Button* (2003), wo Schlagzeug und Gitarre bei jedem Ertönen visuell verdoppelt werden und so einen sichtbaren Nachhall ihres eigenen Klangprinzips vorführen.

Eine andere Form der Vervielfältigung betrifft die gestaltästhetische Form der Figurenkonzeption, für die der Videoclip besondere Inszenierungsweisen der Subjektbrechung entwickelt hat. Deutlich wird dies z.B. an dem Clip Björk: *All is Full of Love* (1999), der das singende Ich als technisch-androide Doubles reproduziert. Zu sehen

sind zwei identische Robotergestalten, deren Gesichter die Physiognomie Björks tragen. Der Komplex Mensch-Maschine-Diffusion, der über eine lange medienübergreifende Motivtradition verfügt, wird hier in einen spezifischen Zusammenhang überführt. Denn hier geht es weniger um die Phantasie eines transhumanen Technoiden, sondern um die maschinelle Reproduktion der Sängerin selbst. Diese Reproduktion wird nicht von außen initiiert, sondern geschieht aus sich selbst heraus: Die beiden Gestalten erscheinen als Kopien ohne Original; ihre technisch duplizierten Identitäten lassen keinen Rückschluss auf Ursprung oder Anfang zu. Der Clip reflektiert damit das anfangs- und endlose Wesen des Fernsehens, dessen Bilder nur in Relation zu anderen Bildern existieren, ebenso wie das rekursive Wesen des Stardiskurses, dessen Figurationen an die Pluralität medialer Facettenbildung gebunden sind. Das Phänomen der Vervielfachung lässt sich weiterhin auch im Bereich der Narration beobachten, nämlich dort, wo

»im konjunktivische(n) Erzählen die reflexive Thematisierung alternativer Selektionsoptionen im Erzählvorgang selbst, und zwar in Gestalt alternativer und zugleich anti-nomischer Handlungsentwürfe innerhalb einer Narration«
(Kirchmann 2006, 163)

entwickelt werden. Beispielhaft kann dafür der Clip von Limp Bizkit: *Behind Blue Eyes* (2003) stehen, dessen Songdarbietung von zwei Figuren in einem Zellen-Ambiente übernommen wird. Wird der Text des Songs zunächst von dem als Inhaftierten vorgeführten Sänger der Band formuliert, während ihm eine Ärztin dabei zuhört und ihn zugleich beobachtet, verkehrt sich dieses Figurenverhältnis in der Folge. Betreuer und Betreuer der wechseln ihre Positionen und nun ist es die als Häftling inszenierte Frauenfigur, die die Geschichte des Songs in der Zelle vorträgt, während der als Arzt präsentierte Sänger ihr zuhört und sie beobachtet. Berücksichtigt man, dass der Clip in einer rekursiven Sendeschleife und in einem Multikanalumfeld beliebig rezipiert werden kann, dann wird deutlich, dass die in der Narration angelegte Vervielfältigung möglicher Handlungsentwürfe sich noch einmal repliziert, so dass »die Interaktion beider Ebenen, also der immanenten und der transversalen Figuration von Wahlmöglichkeiten« (Kirchmann 2006, 172) reflektiert wird. Eine andere Möglichkeit, das Prinzip der Vervielfältigung als mediale Mehrfachbezüg-

lichkeit auszustellen, besteht in der Gestaltung des Clipbilds selbst. Als stilbildendes Verfahren kann dafür der Modus des Split Screens gelten, wie er etwa in dem Clip *Cibo Matto: Sugar Water* (1996) vorgeführt wird. Die Narration wird hier in einer Form bearbeitet, die die Pluralität möglicher Darstellungsformen in das Bild hinein nimmt. Dabei erscheinen die gezeigten Abläufe zunächst ähnlich: Das, was sich auf der linken Bildhälfte ereignet, ereignet sich zeitgleich auch auf der rechten. Allerdings wird das Geschehen von zwei verschiedenen Frauen (dargestellt von den beiden Sängerinnen der Band) vorgeführt, weiterhin unterscheiden sich die Kameraeinstellungen und die Laufrichtung der Bilder. Der Clip nimmt damit Bezug auf die dem Fernsehen immer schon inhärente Koexistenz von Bildern und Abläufen, mehr noch: Er entwickelt eine bildästhetische Operation, die das Wesen der Vervielfältigung an die dispositive Verfasstheit des Fernsehens rückbindet, sie durch diesen Prozess sichtbar macht und in einer spezifischen Form in sich selbst zur Anschauung bringt.

Relational

Die dem Fernsehen inhärenten Prinzipien der Pluralität und Referenzialität, die für die Figurationen des Videoclips maßgeblich sind, zeitigen Folgen nicht nur auf der Ebene der Produktion, sondern auch auf der Ebene der Rezeption. Der Rezipient des Videoclips hat es nicht mit stringenten Narrationsformen oder konsistenten Aufführungspraxen zu tun, sondern ist dazu aufgerufen, innerhalb einer Fülle von diskontinuierlichen und inkohärenten Elementen zu navigieren. Weiterhin spielt die Modalität der intertextuellen und intermedialen Bezüglichkeit, die der Videoclip in sich und über sich hinaus ausbildet, eine entscheidende Rolle. Dabei ist zu beachten, dass sich jene Formen medialer Komplexität nicht unvermittelt auf den Zuschauer ergießen, sondern dass dieser seinerseits dazu in der Lage ist, Rezeptionsroutinen zu ritualisieren. Dazu können die Formen des Fernsehens selbst einen Beitrag leisten, wenn sie auf ihre eigenen Rezeptionsanforderungen aufmerksam machen. Entsprechend kann verdeutlicht werden, »daß die Bildhaftigkeit des Fernsehens von einer strategischen Stilisierung geprägt ist, die zu einer Reflexion von Bildern/Visualitäten in Produktion, Rezeption und den Produkten selbst führt« (Adelmann/Stauff 2006, 67). Für die Ebene der Rezeption

bedeutet dies, dass sich das Publikum der fernsehspezifischen Visualisierungsprozesse verstärkt bewusst werden kann. Die Einsicht in Bildgestaltung und Bildverschränkung steigert sich zu einem eigenen Erschließungsvermögen: »Auf seiten der Rezeption entfaltet sich die ästhetische Erfahrung zunehmend auf der Basis einer stilistischen Kompetenz, die subtile Differenzierungen zwischen unterschiedlichen Sendungen realisiert« (Adelmann/Stauff 2006, 65f). Ergänzend kann angemerkt werden, dass sich die angesprochene stilistische Kompetenz nicht allein auf die Identifizierung verschiedener Sendungsformen auswirkt, sondern dass sie auch ein vermehrtes Wissen um popkulturelle Inszenierungskonventionen (etwa die Tendenz zur Wiederverwendung und Wiederverwertung von andernorts Vorgebildetem) impliziert, dass also die Sensibilität im Umgang mit Mehrfachbezügen sich sukzessive steigert. Der Zuschauer hat rezeptive Vorgehensweisen entwickelt, wie er mit Medienprodukten umgehen kann, und zwar auf der Basis seiner Erfahrung mit anderen Medienprodukten. Folglich ist davon auszugehen, dass die Kenntnis des Publikums um Konzeptionskonventionen der clipspezifischen Figureneinheiten gewachsen ist, dass das Wissen um mediale Referenzen und Austauschverfahren mit der vermehrten Selbststilisierung des Fernsehens stetig zunimmt.

Das Fernsehen ist wiederum seinerseits in der Lage, ein Wissen um Rezeptionsroutinen auszubilden. Dazu gehört beispielsweise die fernsehspezifische Verarbeitung einer Selbsterkenntnis des wahlfreien Zugriffs, den der Rezipient jederzeit im Modus des *Zappings* und *Switchings* vornehmen kann. Für den Bereich des Videoclips kann das Beispiel einer im Bild integrierten Selektionsoption genannt werden, wie es etwa der Sender Viva mittels des Konzepts *Get the Clip* vorführt. Hier kann der Rezipient den zu sendenden Clip selbst auswählen; er kann selektieren, ohne dass er dafür umschalten müsste. Es gibt also Programmformen, die sich das Wissen um die mögliche Wahl eines anderen Programms einbilden, die die Kenntnis der rezeptiven Selektionsfreiheit in sich selbst aufnehmen. Der Videoclip scheint aufgrund seiner extrem kurzen Sendedauer ein gesteigertes Bewusstsein seiner eigenen Um- und Abschaltbarkeit entwickelt zu haben, das sich nicht nur im Umfeld seiner Programmierbarkeit, sondern auch in seiner eigenen Form manifestiert (etwa durch die in vielen Clips gesteigerte Schnittfrequenz, die das *Zapping* in den Clip hineinzuziehen scheint; weiterhin auch auf der Motivebene, z.B. durch die selbstreferenzielle Requisite der Fernbedienung, mit-

tels derer Michael und Janet Jackson im Clip *Scream* (1995) unterschiedliche Bilder und Figuren aufrufen können).

Eine andere Möglichkeit der rezeptiven Bezugnahme besteht in der visuellen Rückbindung des Zuschauers in den Rahmen des Fernsehbildes. Das Musikkanafernsehen hat Formen und Verfahren entwickelt, die Spur des Rezipienten bildhaft werden zu lassen. Dazu gehören beispielsweise die mit SMS-Botschaften gefüllten Textlaufbänder, mittels derer die Zuschauer sowohl die gesendeten Clips und ihre Stars kommentieren, als auch sich selbst untereinander adressieren können. Weiterhin wird das Publikum auch figural re-installiert, etwa durch Handyfotos, die als Selbstrepräsentationen der Rezipienten in das Fernsehbild integriert werden. Folglich kann der Clip dadurch, dass er seine Ausstrahlung mit Markierungen seiner Wahrnehmung versieht, eine tatsächlich stattgefundene Rezeption dokumentieren und dadurch wiederholte Rezeptionen stimulieren. Die den Clip begleitende und ihn umrahmende Einbindung des Zuschauers verweist damit auf seine eigene Rezeptionsbedingung. Der Zuschauer ist nicht nur in der Lage, den segmentierten Charakter des Clips zu erschließen, er ist auch an der prozessualen Entfaltung seiner Formbildung beteiligt. Adressiert und reflektiert wird damit sowohl die Vielgestaltigkeit der clipspezifischen Ausdrucksformen, als auch die Vielzahl an Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit ihnen.

Literatur

- Adelmann, Ralf; Stauff, Markus (2006): „Ästhetiken der Re-Visualisierung. Zur Selbststilisierung des Fernsehens“. In: Fahle, Oliver; Engell, Lorenz (Hg.): Philosophie des Fernsehens. München, S. 55-76.
- Berlant, Jody (2002): „Sound, Image and Social Space: Music Video and Media Reconstruction“. In: Frith, Simon; Goodwin, Andrew; Grossberg, Lawrence (Hg.): Sound and Vision. The Music Video Reader. London, S. 25-43.
- Casetti, Francesco; Odin, Roger (2002): „Vom Palão- zum Neo-Fernsehen. Ein semio-pragmatischer Ansatz“. In: Adelmann, Ralf u.a. (Hg.): Grundlagentexte zur Fernschwissenschaft. Konstanz, S. 311-333.
- Chervel, Thierry (1990): „Scheibengericht“. In: taz, 10.12.1990, S. 18.
- Ellis, John (2002): „Fernsehen als kulturelle Form“. In: Adelmann, Ralf u.a. (Hg.): Grundlagentexte zur Fernschwissenschaft. Konstanz, S. 44-73.
- Engell, Lorenz (1999): „Fernsehen mit Gilles Deleuze“. In: Fahle, Oliver; Engell, Lorenz (Hg.): Der Film bei Deleuze. Weimar, S. 468-481.
- Frahm, Laura (2007): Bewegte Räume. Zur Konstruktion von Raum in Videoclips von Jonathan Glazer, Chris Cunningham, Mark Romanek und Michel Gondry. Frankfurt a.M.

- Kirchmann, Kay (2006): „Philosophie der Möglichkeiten. Das Fernsehen als konjunktivisches Erzählmedium“. In: Fahle, Oliver; Engell, Lorenz (Hg.): Philosophie des Fernsehens. München, S. 157-172.
- Metz, Christian (1997): Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films. Münster.
- Winkler, Hartmut (1996): „Vom Programm als Ereignis zum Programm als Ort. Zeit und Linearität im Fernsehen und in den digitalen Medien“. In: Kinopschriften, Bd. 4. Wien, S. 45-54.
- Winkler, Hartmut; Bergermann, Ulrike (2002): „Singende Maschinen und resonierende Körper. Zur Wechselbeziehung von Progression und Regression in der Popmusik“. <http://wwwcs.uni-paderborn.de/~winkler/pop.html> (03.11.-2007)

Jürgen Sorg

Figurenkonzepte im Computerspiel

»Wenn du dich darüber freust, dass du eine besonders schwere Mission in einem Rollenspiel geschafft hast, freust du dich über dein reales Können, deine wirkliche Leistung und nicht über die Taten eines fiktiven Charakters. Wenn dich wiederum die fiktiven Feinde in einem Computerspiel angreifen, fühlst du dich ganz real bedroht, denn du könntest das Spiel verlieren. Das betrifft dich ganz persönlich« (Jesper Juul 2008, 62).

»So what place does empathy have in interactive works, where the player is driving the experience rather than just going along for the ride? The answer is that we really need both, perhaps in equal measures. We need agency to engage the volition and creativity of the player; we need empathy to engage the outer region of our brain that wants to simulate and predict complex, emotional beings around us« (Will Wright 2004, xxxiii).

Eine der prominentesten Figurenkonzeptionen in heutigen Computerspielen sind von Spielern steuer- bzw. kontrollierbare anthropomorphe Figuren, so genannte Player Characters bzw. Spieler-Figuren. Als Spieler-Figuren lassen sich aber auch figurale Entitäten wie simulierte Fahrzeuge, Waffen, Spiel- und Sportgeräte ebenso wie verschiedenste andere konkrete und abstrakte Objekte verstehen, sofern sie als virtuelle Repräsentationen des Spielers im Spielgeschehen funktionalisiert werden. Ganz ohne visuell dargestellte Figuren kommen Computerspiele indes auch durch spezifische Darstellungsformen der Spieleradressierung aus. Beispielsweise indem der Spieler

selbst durch eine spezifische Darstellungsperspektive wie etwa der Ego-Perspektive in Ego-Shootern oder Fahrzeugsimulationen als Handlungssubjekt der Spielwelt eingebunden wird. Auch hier verwirklichen sich Figureneffekte, die für das Handlungsgeschehen und -erleben im Dispositiv der Computerspiele konstitutiv sind.

Eine wesentliche Eigenschaft von Figurenkonstruktionen im Computerspiel besteht ferner in ihrer hybriden Struktur. Figuren im Computerspiel verwirklichen ludische wie narrative Momente und verweisen somit auf Konzeptionen von Spiel- und Erzählfiguren.

Figurenkonzepte im Computerspiel sollen im Folgenden unter dem Gesichtspunkt ihrer Hybridität zwischen Spiel- und Erzählfigur begriffen werden. Erst in der Perspektivierung dieser beiden Formaspekte, so wird zu zeigen sein, lässt sich die Spezifik der Computerspielfigur und ihres Präsentationsdispositivs entfalten. Dabei wird insbesondere das avatarbasierte Singleplayer-Computerspiel und mit diesem das Figurenkonzept der vom Spieler gesteuerten Spieler-Figur im Fokus der Überlegungen stehen, da sich dort der Doppelcharakter der Computerspielfiguren am prägnantesten rekonstruieren lässt. Multiplayerspiele, ebenso wie abstrakte Geschicklichkeits- und Strategiespiele sowie das Figurenkonzept der Nicht-Spieler-Figur werden hier weitestgehend vernachlässigt und nur am Rande gestreift.

Der Doppelcharakter der Computerspielfigur

Zweifellos bilden Figurenkonstruktionen wesentliche Handlungselemente im Zusammenspiel zwischen Handlungsdarstellung und Handlungs herausforderung in Computerspielen. Sie verwirklichen sich dabei gleichsam als Spielsteine, Marionetten oder Perspektiven, indem sie den Spieler im Bildschirmgeschehen repräsentieren, ebenso wie sie als *Objekt* und *Mittel* spielerischer Handlungen oder als simuliertes Gesichts- bzw. Blickfeld einer imaginierten, visuell nicht repräsentierten Figur funktionalisiert werden. Ganz gleich ob abstrakt oder ikonografisch konkretisiert fungieren sie somit als zentrale Bezugspunkte der Spieler, mit denen diese den spielerischen Herausforderungen auf den virtualisierten Spielfeldern digitaler Spiele begegnen: als deren Stellvertreter und Verkörperungen, als manipulier- und kontrollierbare Einheiten sowie durch simulierte Perspektiven adressierter Handlungssubjekte.

Gemeinsam ist diesen Figurenkonzepten ihre strukturelle Funktionalität im ludisch-performativen Handlungsgeschehen des Computerspiels. Denn erst die Figur ermöglicht eine ludische Beziehungskonstellation zwischen Spieler und Computerspiel, indem über diese Steuerungs- und Kontrollpotenziale verwirklicht und gleichsam Spielstände und -fortschritte kodiert werden; sie ist somit Mittel der Bezugnahme wie strukturelles Handlungselement des Spiels, über die die Reaktionen der rechnergestützten Spielwelt auf die virtuelle Präsenz des Spielers prozessiert werden.

Im Computerspiel finden sich allerdings auch Figuren wieder, die der Spieler *nicht* direkt kontrolliert, die so genannten *Non-Player-Characters* (NPCs) bzw. *Nicht-Spieler-Figuren*. Sie tauchen dabei ebenso wie Spieler-Figuren sowohl als anthropomorphe Gestalten wie auch als nicht-menschliche Objekte und Einheiten auf. Sofern sie nicht nur rein ornamentale Funktionen übernehmen, werden über diese Figuren im Computerspiel insbesondere ludische Funktionen wie Gegnerschaft, Kooperation, Spielregelvermittlung sowie damit einhergehend Levelstrukturen durch Variationen in Schwierigkeit und Spielmodus realisiert. Nicht-Spieler-Figuren sind aber gerade auch für die narrative Gestaltung von Computerspielen entscheidend. Sie dienen der Konstruktion erzählerisch-normativer Konflikte ebenso wie der plausibler Spielwelten, durch die Spielhandlungen erzählerisch gerahmt und somit gleichsam auch motiviert und legitimiert werden. Nicht-Spieler-Figuren tauchen im Computerspiel somit nicht nur als ludische Funktionsstellen des performativen Handlungsgeschehens auf, sondern ferner auch als *Erzählfiguren*.

Dies gilt auch für die Spieler-Figur selbst. Bereits die ikonografische Konkretisierung und die damit einhergehende Personalisierung einer Figur generiert narratives Potenzial, das durch die Einbettung der Figur in eine Rahmenhandlung zusätzliche Identifikationsmomente sowie normative Strukturen realisieren kann: damit erweitert sich nicht nur das mögliche Handlungsspektrum von Spieler-Figuren, indem Handlungen gleichsam zu absichtsvollen und motivationalen werden¹, sondern überhaupt ermöglicht erst die Verschaltung spiele-risch-performativer und narrativ-darstellender Formen das, was die Spezifik der ludischen Herausforderungen und Erlebnisdimensionen im Spannungsfeld zwischen Handlungsträgerschaft und Handlungsvollzug auf dem virtualisierten Spielfeld im Computerspiel ausmacht:

¹ Beispielsweise „Rette/Erohere/Verteidige/Unterwerfe die Welt!“

das Agieren mit einer Figur und als Figur in fiktionalen, quasi-filmischen Welten.

Spielwelten als technologisch induzierte, virtuelle Spielfelder

Trotz seiner 40jährigen Geschichte, hat sich das mediale Präsentationsdispositiv des Computerspiels seit William Higinbothams *Tennis for Two* (1958) und Steve Russels *Spacewar!* (1961) kaum geändert:

»Die Eingabe- und Ausgabegeräte eines Computers oder eines computerähnlichen Geräts werden algorithmisch derart aufeinander bezogen, dass sich auf dem Display des Ausgabegeräts Spielherausforderungen mitteilen, die durch *zeitkritische, entscheidungskritische* und *konfigurationskritische* Eingaben gemeistert werden müssen. Erfolg und Misserfolg des Eingabeverhaltens zeigen sich auf dem Display und motivieren eine entsprechende Adjustierung des Eingabeverhaltens [Herv. i. O; JS]« (Venus 2007, 71).²

Indem der Spieler mit Hilfe der Eingabegeräte die auf dem Bildschirm dargestellten Objekte direkt oder indirekt manipuliert und diese Handlungen wiederum vom Computer evaluiert und durch spezifische Rückkopplungen dem Spieler präsentiert werden, realisiert sich die für das Computerspiel charakteristische dispositive Anordnung: *die Einbeziehung des Spielers als Handlungsträger in das algorithmisch prozessierte Bildschirmgeschehen*. Damit markiert diese dispositive Anordnung einen wesentlichen Unterschied zu nicht-elektronischen Spielangeboten, beispielsweise traditionellen Sport-, Gesellschafts- und Brettspielen, die spiellogisch betrachtet in ihren Handlungsdimensionen funktionsäquivalent sind: Ebenso wie in

² Die auf Claus Pias (2002) zurückgehenden Unterscheidungen *Zeit-*, *Entscheidungs-* und *Konfigurationskritisch* markieren dabei die wesentlichen Handlungsdimensionen von Spielherausforderungen: 1. die Dimension der *Geschicklichkeit* (Hand-Auge-Koordination, Reaktion, Schnelligkeit und Präzision), 2. die Dimension der *Strategie* (Risiko und Rationalität) und 3. die Dimension der *Kombinatorik* (Logik und Logistik). Diese Herausforderungstypen werden je nach Computerspiel-Genre in unterschiedlichem Maße instantiiert. Ihre idealtypische Realisierung finden sie in den ebenfalls von Claus Pias vorgeschlagenen Genredimensionen »Action« (Geschicklichkeit), »Strategie« (Strategie) und »Adventure« (Kombinatorik) (vgl. Pias 2002).

Computerspielen geht es hier darum, als Spieler auf einem Spielfeld regelorientierte bzw. -determinierte Spielhandlungen zu vollziehen, um ein wie auch immer geartetes Spielziel zu erreichen. Nur im Computerspiel allerdings verwirklicht sich das Spielfeld als ein dem Spieler physikalisch entrücktes, *virtualisiertes* Spielfeld.³ Während zudem in Sport- und Gesellschaftsspielen die Handlungen eines Spielers von anderen (Mit)Spielern oder Schiedsrichtern beobachtet und evaluiert werden, an die sich dann weitere regelorientierte Handlungen anschließen können,⁴ werden diese Beobachtungs- und Evaluationsprozesse im Computerspiel technologisch vollzogen. Spiellogisch betrachtet werden die gerade für kompetitive wie auch kooperative Spielzusammenhänge konstitutiven Mitspieler bzw. Schiedsrichter⁵ analoger Spieldispositive gleichsam vom Computer ersetzt.⁶ So lassen sich hier auch komplexere Regelwerke in einer Geschwindigkeit prozessieren, zu der ein menschlicher Schiedsrichter oder Spielleiter nicht mehr in der Lage wäre. Im Computerspiel verschalten sich somit die Spielhandlungen des Spielers und die Rechenoperationen des Computers, die letztlich Logik, Handlungsraum

³ Das Neuartige am Computerspiel liegt Venus (2007) zufolge in der *Virtualisierung des Spielfeldes*. Denn das Spielfeld findet sich im Computerspiel nicht wie in »analogen Spielen« in Griffnähe, sondern vom Spieler getrennt. Der Spieler agiert zwar in einem »physikalisch-phänomenologischen Hier und Jetzt«, das Spielgeschehen selbst findet jedoch vermittelt durch das Ausgabegerät in einem virtuellen »Dort und Dann« statt (vgl. Venus 2007, 72). Im Unterschied zu Spielfeldern in Brettspielen, die durch eine narrative Konkretisierung ebenfalls eine fiktionale Welt und folglich ein »Dort und Dann« etablieren, werden die durch das Eingabeverhalten eines Spielers bewirkten Bildschirmhandlungen auf dem virtualisierten Spielfeld des Computerspiels allerdings *rechnergestützt* prozessiert. Im Computerspiel handelt es sich somit um *technologisch induzierte* virtualisierte Spielfelder.

⁴ Gegen Spielhandlungen können auch Sanktionen erfolgen, wie beispielsweise ein Ausschluss vom Spiel durch die rote Karte auf ein Foul im Fußball folgt.

⁵ Die Figur des Mitspielers und Schiedsrichters fällt hier insofern zusammen, als auch Mitspieler üblicherweise darauf bedacht sind, Spielhandlungen gegnerischer Spieler oder Mannschaften nach ihrer Regelkonformität zu beobachten und zu evaluieren, um so die für das Spiel so konstitutive Chancengleichheit zu wahren.

⁶ Das gilt auch für Multiplayerspiele, in denen zwar verschiedene Spieler auf virtualisierten Spielfeldern agieren, allerdings auch hier zunächst nur diejenigen Handlungen und Spielfortschritte möglich sind, die das computerbasierte Spiel ermöglicht – zumindest sofern nicht mit *Cheats* und *Mods* in die Programmstruktur digitaler Spiele eingegriffen wird. Auf einer sozial-kommunikativen Ebene lassen sich gerade in den so genannten MMORPGS (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) und deren Varianten auch implizite, dem konkreten Spielangebot äußerliche, Verhaltensregeln beobachten, nach denen Spieler agieren. Hier sorgen dann freilich auch die Mitspieler für die Einhaltung des »stick to the rules«-Prinzips.

und folglich auch die Spielherausforderungen auf den virtualisierten Spielfeldern konstituieren.⁷

Diese computertechnologische Basis findet sich indes durch die formästhetische Gestaltung heutiger Computerspiele zunehmend kaschiert; so verdanken sich auch die vom Computerspiel instantiierten Nutzungs- und Rezeptionsmodi viel eher dem *simulativen Potential* des Computerspiels. Denn die Effizienzsteigerung digitaler Daten- und Grafikverarbeitung ermöglicht nicht nur die Implementierung verschiedenster medialer Darstellungs-, Repräsentations- und Konstruktionsformen, etwa Kamerafahrten und -einstellungen, Beleuchtung, Handlungsuntermalung durch non-diegetische Musik sowie narrative Topoi, Stoffe und Plotkonstruktionen massenattraktiver Angebote,⁸ sondern auch die zunehmend realistischer werdende Simulation des Verhaltens virtueller Objekte. Die Entwicklung künstlicher Intelligenzen, der Berechnung physikalischer Eigenschaften und Reaktionen sowie die Simulation menschlicher Mimik, Gestik und Proxemik schreiten dabei kontinuierlich voran. Die Spielwelten gegenwärtiger Computerspiele verwirklichen sich gewissermaßen als zunehmend realistischer und filmischer anmutende *digitale Lebens- und Wirklichkeitssimulationen*.⁹ Und als solche bieten sie immer neue Betätigungs- bzw. Handlungsfelder für die immer wiederkehrenden abstrakten Muster und Spielmodi klassischer Geschicklichkeits-, Kombinations- und Strategiespiele.¹⁰ Funktional gesehen bilden die Spielwelten gewissermaßen den narrativen und ästhetischen Rahmen, dem konventionalisierte Spielherausforderungen, Spielelemente und Spielregeln vom Spieler hinlänglich ver-

⁷ Alexander Galloway unterscheidet in diesem Zusammenhang zwischen »operator actions« und »machine actions«: »machine actions are acts performed by the software and hardware of the game computer, while operator actions are acts performed by players. So, winning *Metroid Prime* is the operator's act, but losing it is the machine's. Locating a power-up in *Super Mario Bros.* is an operator act, but the power-up actually boosting the player character's health is a machine act« (Galloway 2006, 5).

⁸ Vor allem die ästhetische Nähe des Computerspiels zum Spielfilm und Fernsehen ist von verschiedenen Autoren verhandelt worden (vgl. z.B. King/Krzywinska 2002, Bolter/Grusin 1999). Mediengeschichtlich betrachtet hat sich allerdings jedes neue Medium zunächst an den Formbeständen der massenattraktivsten Medienangebote der jeweiligen Zeit orientiert, bevor es eigene medienästhetische Spezifika ausgebildet hat. Das gilt auch für das Computerspiel, das freilich auch mediale Formen des Spielfilms übernommen hat: »Video games *remediate* cinema; that is, they demonstrate the propensity of emerging media forms to pattern themselves on the characteristic behaviors and tendencies of their predecessors [Herv. i. O.; JS]« (Rehak 2003, 104).

⁹ Vgl. auch Grodal (2003), Klimmt (2004), Dovey/Kennedy (2006) und Venus (2007).

¹⁰ Vgl. Fußnote 3.

ständig zugeordnet werden können; darüber hinaus erzeugen sie attraktive Varianzen für das Spielerleben.¹¹

So finden sich heute in fast jedem Computerspiel die zunächst als abstrakt zu bezeichnenden Spielformen wie *Spielfiguren*, *Spielagenten* bzw. *-mittel*, *Spielfelder*, *Spielakte* und *Spielziele* narrativ konkretisiert:¹² als charakteristische Handlungsträger, ikonisch identifizierbare Gegenstände und Objekte sowie fiktionale Welten, in denen die vollzogenen Spielaktionen nicht mehr nur konkreten Regeln folgende und auf ein Spielziel ausgerichtete Spielzüge, sondern gleichsam absichtsvolle und lebensweltlich bezogene Handlungen *darstellen*. Spieler agieren in fiktionalen und quasi-filmischen Welten wie *Mario Land* (*Super Mario Bros.*), *Liberty City* (*Grand Theft Auto 4*) oder *City 17* (*Half Life 2*), wo sie vermittelt über Figuren wie *Mario*, *Niko Bellic* oder über das simulierte Gesichtsfeld von *Gordon Freeman* springen, suchen, fahren oder schießen können, um verschiedenste Ziele zu erreichen, von der Rettung der Prinzessin in *Super Mario Bros.* über das Nach-Leben einer ironisch überzeichneten Version des amerikanischen Traums in *Grand Theft Auto 4* bis hin zur aktiven Rebellion gegen feindliche Invasoren in *Half Life 2*.

¹¹ Die prinzipielle (im engen ludologischen Sinn) Gleichförmigkeit der konventionalisierten Spielmuster des Computerspiels wird immer wieder qua narrativer Formen kaschiert und damit neu erfunden. So konstatiert Espen Aarseth treffend: »From Crowther and Woods' original *Adventure* via *Myst* and *Duke Nukem* to *Half-Life*, *Serious Sam*, *No One Lives Forever*, *Max Payne* and beyond, the gameplay stays more or less the same, the rules likewise, but the game-world [...] improves yearly (along with expanded development budgets). If not, the new games would never sell at all. [...] Take away the game-world, and what is left is literally the same game skeleton [...]« (Aarseth 2003, 4).

¹² Mit Kenneth Burkes quasi-analytischem System der Motivgrammatik lassen sich Handlungen als Handlungssysteme modellieren, die aus fünf wesentlichen Handlungsdimensionen bestehen: »agent« (Handlungsträger) – »agency« (Handlungsmittel) – »scene« (Handlungsort/-zeit) – »act« (vollzogene Handlung) – »purpose« (Handlungsabsicht, -ziel): »[...] what was done (act), when or where it was done (scene), who did it (agent), how he did it (agency), and why (purpose)« (Burke 1967, XV). Zu Kenneth Burkes Motivgrammatik sowie zum Konzept der Handlung als tertium comparationis von Spiel und Erzählung vgl. auch Sorg (2007) und Venus (2009).

Konventionen der Figurenkonzeption im Computerspiel

Ebenso wie sich der hybride Charakter von Computerspielerwelten insbesondere darin zeigt, dass ihre Spielfelder wie fiktionale Welten fungieren und so gleichsam ludisch-performative wie narrativ-darstellende Handlungsdimensionen etablieren,¹³ verwirklicht auch die Figur im Computerspiel unterschiedliche Funktionalitäten. Als nicht-physikalische Repräsentanz im Virtuellen ist die Figur als Spieler-Figur zunächst ludische Funktionsstelle. Sie dient dem Spieler als virtuelles *Spielmittel* und *Werkzeug*, um die Herausforderung des Spiels zu meistern, und ist gleichsam auch selbst *Spielzeug*, das der Spieler gemäß ihrer vorgegebenen Handlungspotenziale steuern, und oftmals auch modifizieren und gestalten kann.

Hinsichtlich ihrer ludischen Funktionen greift die Computerspielfigur somit vor allem auch auf Konzeptionen der *Spielfigur* aus konventionellen Spielzusammenhängen zurück, nämlich auf die *regelkonstituierter* wie auf die *regelunabhängiger* Spielfiguren.¹⁴ Erstere bezeichnen Spielfiguren, deren Funktionalitäten sich aus dem jeweiligen Regelwerk konstituieren, letztere bezeichnen Spielfiguren (etwa Puppen oder Marionetten), deren Spielfunktionalität und ludische Handlungspotenziale sich ausschließlich aus ihrer Form, Gestaltung und Referenz sowie der Möglichkeit, diese zu transformieren, ergeben. So finden die konkreten Figurenkonzeptionen des Computer-

¹³ Dieser ludisch-narrative Doppelcharakter des Computerspiels hat in der Vergangenheit im Computerspieldiskurs immer wieder zu intensiven Debatten geführt (zur Narratologie-Ludologie Debatte, vgl. bspw. Aarseth 2003). Dabei hat sich vor allem gezeigt, dass die etablierten Spiel- und Erzähltheorien nicht in der Lage waren, ihr jeweiliges Pendant überzeugend zu beschreiben. Stattdessen wurde massiv mit Ablehnungs- und Vereinseitigungsstrategien operiert: das Spiel- bzw. Erzählhafte des Computerspiels wurde entweder als zweitrangig abgestempelt oder dem jeweils anderen subsumiert. In den letzten Jahren allerdings rückt der hybride Charakter zunehmend ins Zentrum der Analysen: so etwa in *Half Real* (Juul 2005), wo Juul das Computerspiel als Hybrid zwischen »Real Rules« und »Fictional Worlds« modelliert (vgl. auch Newman 2002, 2004; Klevjer 2006; Nöth et. al. 2008).

¹⁴ Damit sind zwei Spielmodi angesprochen, die Caillois »ludus« und »paidea« nennt. Ersteres bezeichnet das regelgeleitete Spiel, letzteres das freie, kindliche Spiel, dessen Spielhandlungen sich dadurch auszeichnen, dass diese keinen vorgegeben Spielzielen, Spielzügen oder -akten und Spielfeldern folgen. Quer zu dieser Unterscheidung führt Caillois zudem vier Spielmodi an, die weniger formale, als rezeptiv-funktionale Gesichtspunkte bezeichnen: »agon« (Wettkampf), »alea« (Zufall), »mimicry« (Rollen- und Identifikationsspiel) und »ilinx« (Rausch) (vgl. Caillois 1960). Insofern in dieser Arbeit auf Funktionalitäten von *Spielfiguren* im *Spiel* Bezug genommen wird, ist hier allerdings von konventionalisierten und kulturell etablierten Praktiken des *Regelspiels* die Rede.

spiels je nach Spielprinzip ihre Vorläufer sowohl in den regelbasierten Sport-, Glücks-, Gesellschafts- und Brettspielen wie auch in den Spielzeug-Konzeptionen von Puppen, Actionfiguren und fernsteuerbaren Fahrzeugen: Mit Blick auf erstere wären beispielsweise Figuren mit strategischen Funktionen (Verteidiger, Angreifer), spezifischen Spielwerten (*Chetons*), spezielle Kartenfunktionen (etwa der *Joker*) oder charakteristischen Spielzugoptionen (Spielfiguren im *Halma* ebenso wie im *Schach*) aufzuführen; letztere verweisen hingegen auf Aspekte der Gestaltbarkeit (Ankleide- und Schminkpuppen), Bewegbarkeit (Puppen mit beweglichen Gliedern oder Transformationseigenschaften) und Lenk- bzw. Steuerbarkeit (Handlungsvollzüge einer Figur werden über ein Eingabegerät durch eigene Tätigkeit ausgelöst und synchronisiert) von Figuren. Beide Figurenkonzeptionen finden sich freilich in unterschiedlichen Graden und Kombinationen in der Computerspielfigur wieder.

Die *Präsentation* der Computerspielfigur orientiert sich ebenfalls an konventionellen Darstellungsformen von Brett-, Rollen- und Sportspielen. So gilt etwa für agonale Spielzusammenhänge die konstitutive Unterscheidung der Spieler-Parteien, deren Spielfiguren bzw. Spieler oftmals nach Formen oder Farben (im Sport etwa durch unterschiedliche Trikots) und innerhalb der jeweiligen Parteien nach Spielwerten und Handlungsfunktionalitäten differenziert werden. In Strategiespielen wie *Civilization* finden sich bspw. gegnerische Figureneinheiten nach Farbe oder Form, und Figuren innerhalb der Einheiten nach spezifischen strategischen Handlungsfunktionalitäten unterschieden. Zudem kennt das Computerspiel verschiedene Modi der Statusanzeige, die nicht nur über den Spielfortschritt, sondern auch über Eigenschaften und Zustand der Figur informieren. Gerade letzteres markiert ein wesentliches Element in der Figurenkonzeption klassischer Rollenspiele.¹⁵

Aber auch konventionalisierte mediale Präsentationsformen aus Sportübertragungen, -berichten sowie aus filmischen Selbstdarstellungen der Fun- und Trendsportarten finden sich in Computerspielen wieder. In Sportspielen wie *Fifa* oder *SSX* werden bspw. bestimmte Bewegungen bzw. Bewegungssequenzen von Figuren in Zeitlupe wiederholt, aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt oder gar von virtuellen Sportkommentatoren kommentiert und dabei derart in Szene gesetzt, dass wie bei ihren medialen Vorbildern der dynamische Vollzug der Handlung selbst zum Zentrum der Darstellungs-

¹⁵ Vgl. hierzu insbesondere auch Fine 2002.

handlung wird.¹⁶ Es geht hier – und im Spiel überhaupt – um das *Wie* und nicht um das *Was* der Handlungsdarstellung. Und genau hierfür finden sich zahlreiche konventionalisierte mediale Präsentations- und Darstellungsformen, die eine solche Form der Handlungs-Inszenierung unterstützen.¹⁷

Computerspielfiguren wie etwa *Pac-Man*, *(Super) Mario*, *Lara Croft* erinnern aber auch an Figurenkonzepte *nicht-ludischer* Handlungszusammenhänge. So tauchen sie ebenso wie Film- und Comicfiguren auch *außerhalb* ihres ursprünglichen Funktionszusammenhangs als Merchandise-Artikel auf, sie werden zu Helden von Animations- und Spielfilmen oder – wie im Falle von *Lara Croft* – sie avancieren zur Ikone der postfeministischen Bewegung.¹⁸ Hier verliert sich ihre ludische Funktionalität als *Handlungsmittel*, stattdessen erscheinen *Pac-Man & Co.* gewissermaßen als personale, handlungsautonome Figuren.¹⁹ Damit wird eine narratologische Eigenschaft aktiviert, die in der Konzeption der Computerspielfigur bereits angelegt ist. Denn *Pac-Man*, *(Super) Mario* oder *Lara Croft* entfalten als Figur nicht nur Momente des Spiels, sondern auch der Erzählung.

Bereits die ikonografische Konkretisierung und Personalisierung der Figuren birgt narratives Potenzial: Sie alle haben Namen, sind als menschliche Wesen bzw. anthropomorph visualisiert und ihre Handlungen werden durch eine wie auch immer geartete Rahmen- oder Hintergrunderzählung motiviert. Während *Pac-Mans* Aufgabe noch schlicht darin besteht, in einer Art Labyrinth verteilte *dots* einzusammeln,²⁰ ohne dabei von den gegnerischen *Geistern* *gefressen* zu wer-

¹⁶ Zum *Spielerischen* der Darstellung körperlicher Bewegung vgl. auch Sorg 2007.

¹⁷ Vgl. beispielsweise auch die Darstellungsformen in Martial Arts-Filmen, die sich im so genannten Beat-em up Genre der Computerspiele massiv wieder finden.

¹⁸ Vgl. Richard 2004, 67ff.

¹⁹ Für Lars Rettberg weist *Lara Croft* eindeutige Merkmale einer *Person* auf: Bereits ihr Name sei schon »erstes Indiz innerhalb eines komplexen Personalisierungs- und Individualisierungsprozesses der Spielfigur« (Rettberg 1999, 91). Vor allem seien es aber die Darstellung und narrative Rahmung in *Tomb Raider*, die so ausgelegt sind, dass sie zu einer differenzierteren Darstellung und so auch zu einer Personalisierung der Spielfigur führten: Diese Formen eröffneten gewissermaßen »einen Funktionskreis, der allein mit der Figur beschäftigt ist« (ebd., 103).

²⁰ »Egal, wie pixelig und quitschgelb dieses Wesen [Pac-Man; JS] auch sein mochte, egal wie simpel es sich auf dem Bildschirm bewegte (es kannte nur zwei Zustände: Mund auf und Mund zu), durch seinen Appetit bekam es eine Persönlichkeit. Der Eindruck war so stark, dass jeder, den man heute nach seiner Erinnerung an *Pac-Man* befragt, der gelben Scheibe Augen zuschreibt« (Mertens/Meissner 2002, 75), die es im Spiel nicht gibt.

den, besteht *Marios* Aufgabe bereits darin, den Hindernisparcours einer Märchenwelt zu überwinden, um so am Ende die entführte Prinzessin zu befreien. *Lara Croft* wird indes mit einer Hintergrundgeschichte – als wohlhabende englische Archäologin – eingeführt, die die verschiedenen Erzähl- und Spielhandlungen nicht nur motiviert, sondern auch narrativ *plausibilisiert*.

Die narrativ-fiktionalisierten Figuren im Computerspiel finden ihre Vorlagen in *Erzählfigurenkonzeptionen* aus Literatur, Comic, Fernsehen und insbesondere dem Film. Spieler-Figuren erinnern an Superhelden, Tier- und Comicfiguren, Abenteurer, Anti-Helden usw., die sich als Soldaten (z.B. der typische *Marines-Soldier*), Agenten, Wissenschaftler, Gangster oder Martial-Arts-Kämpfer konkretisieren und sich dabei fast vollständig im Fundus etablierter Formen der Figurencharakterisierung – von der stereotypen Darstellung bis hin zur komplexen Figurenkonstruktion – bedienen. Nicht-Spieler-Figuren begegnen dem Spieler hingegen als Gehilfen, Mentoren, Informanten und vor allem als Gegner, die ebenso wie die Spieler-Figuren unterschiedlich gestaltet und konkretisiert werden, von der *femme fatale* in *Max Payne 2* bis hin zu den mythologisch aufgeladenen Kolossen in *Shadow of the Colossus*.²¹ Gerade zur Etablierung normativer Konflikte im Computerspiel greifen die Figurenkonzeptionen im Computerspiel auf klassische Erzählfigurenoppositionen zwischen Protagonisten und Antagonisten zurück. Je nach Genre finden sich damit im Computerspiel die entsprechenden und bekannten Held-Gegner Oppositionen, die auch den Fundus für Literatur, Film und Comic bilden.

Hinsichtlich der Präsentation und Darstellung der Figuren hat vor allem die Entwicklung computertechnologischer Verarbeitung, Generierung und Prozessierung digitaler Bilder und Bildsequenzen im Computerspiel dazu geführt, dass Computerspiele zunehmend eine filmische Anmutung gewinnen. Obgleich diese ebenso wie die im Computerspiel dargestellten Welten auch in der Bildtradition von Comic und Fernsehen stehen,²² lehnen sich insbesondere die Praktiken der Figureninszenierung und -charakterisierung an filmische

²¹ Zu verschiedenen vornehmlich narrativen Nicht-Spieler-Figuren-Konzeptionen vgl. Sheldon 2004, 61ff.

²² Gerade Kompositionsformen des Comics finden sich in Computerspielen immer wieder: in Spielen wie *Max Payne*, *XIII* oder *Viewtiful Joe* finden sich beispielsweise neben dem typischen Comic-Look u.a. auch Panels und Sprechblasen. Aber auch die Figurenkonstruktionen selbst haben ihre medialen Vorläufer im Comic, gerade auch in denen des Superheldengenres. Vgl. zu den weiblichen Vorläufern im Comic Richard 2004, 23ff.

Formen an: spezifische Kameratechniken, Formen der Kadrierung und der Bildkomposition, Beleuchtung, der Verwendung leitmotivischer Musik sowie der Einsatz nicht-interaktiver Erzählsequenzen, so genannter *Cutscenes*²³ übernehmen in Computerspielen zentrale Funktionen der Figurenexposition und gleichermaßen auch der Normativierung des Figureninventars, die für die ludische Motivation wie für die Kohärenzbildung des Handlungsgeschehens innerhalb der Spielwelten konstitutiv sind. Der Einsatz professioneller Sprecherstimmen, die Verbesserung nicht nur der grafischen Darstellung,²⁴ sondern insbesondere auch der von Mimik und Gestik der Spieler- und Nicht-Spieler-Figuren sowie die zunehmende Orientierung an Topoi, Stoffen und ikonografischen Beständen filmischer Angebote rücken die Figur im Computerspiel stetig weiter in die Nähe filmischer Figurenkonzepte.²⁵

Computerspiele kommen aber auch ganz ohne die Darstellung von Figuren aus. Im Genre der Simulationen agiert der Spieler nur selten mit Figuren auf den virtuellen Spielfeldern, stattdessen werden die simulierten Handlungssysteme und -prozesse zum zentralen Spielmittel und Spielzeug. So besteht die wesentliche Spielherausforderung in Flug- und Fahrzeugsimulationen vor allem in der Kontrolle, Steuerung und Konfiguration des simulierten Gefährts und seiner Instrumente. Indem in diesen Spielen allerdings durch die Darstellung eines Sichtfeldes der Spieler vor dem Computer gewissermaßen selbst als Handlungssubjekt der dispositiven Anordnung von Steuerung-mann-Steuerung-Steuergerät adressiert wird, werden auch rezeptive Effekte ludischer und narrativer Figurenkonzeptionen motiviert.²⁶ Nicht anders verhält es sich in den Wirtschafts- und Stadtsimulatio-

²³ Zur Spezifik und Funktionalität der Cutscene vgl. Sorg/Eichhorn 2005.

²⁴ Wenngleich es in der Geschichte des Computerspiels immer wieder den Versuch gab, reale Personen digitalisiert bzw. in Form von Filmsequenzen im Computerspiel zu implementieren, werden Figuren heute fast ausnahmslos computertechnologisch realisiert. Die digitalen Figuren sind vom Photorealismus freilich noch weit entfernt, und so orientiert sich die Ästhetik der Figur im Computerspiel heute vor allem immer noch an der des Comics und der des Animationsfilms.

²⁵ Ebenso wie aber auch der Film formästhetisch Figurenkonstruktionen anderer Medienangebote übernimmt, beispielsweise die des Comics, greift auch das Computerspiel auf Attraktionsformen anderer nicht-filmischer Medienangebote zurück. Die Erzählfigurenkonzeptionen des massenattraktiven Films fungieren jedoch zumindest hinsichtlich ihrer narrativen Einbettung und Konkretisierung gegenwärtig noch als Referenz der Computerspielfigurenkonzeptionen.

²⁶ Nicht wenige Flugsimulatoren-Spieler betreiben großen Aufwand, das professionelle Als-Ob-Spiel möglichst realitätsnah stattfinden zu lassen, etwa indem sie sich mit originalen Pilotenuniformen kleiden und Cockpits detailgetreu nachbauen.

nen wie beispielsweise *Sim City*. Wenngleich auch dort keine Spieler-Figuren repräsentiert sind oder das Blick- und Sichtfeld einer spezifischen Spieler-Gerät-Anordnung simuliert wird, realisieren diese Spiele ästhetisch wie strukturell eine Beziehungskonstellation zwischen Spieler und Spielfeld. Das Spielfeld bzw. ein Ausschnitt davon steht dem Spieler in *Sim City* jederzeit vollständig zur Verfügung. Zudem wird er hier explizit als *Bürgermeister* und somit als Figur mit spezifischem Handlungspotenzial adressiert. Dadurch wird die Spielhandlung – der strategische Umgang mit einer relativen Vielheit von Handlungsmöglichkeiten – zu einer ökonomischen und logistischen Aufgabe der fiktionalen und über ihre Funktionalität definierten Figur, deren Rolle der Spieler im Spiel übernimmt.

Und auch wenn die Darstellung des Spielfeldes keine konkrete subjektive Blickrichtung formalisiert, wird der Spieler doch als Handlungs-subjekt adressiert. Dies liegt insbesondere an der räumlichen Wirkung der isometrischen Perspektive, die für diese Form von Strategiespielen und verwandten Simulationsspielen so typisch ist:

»Aus der erhöhten Distanz mit metaphorischem göttlichen Blick sieht der allmächtige Spieler auf die Welt, die er nach seinen Wünschen manipulieren kann. Die Idee der Allmacht findet dazu ihre formale Entsprechung in den angenommenen Fluchtpunkten der Raumdarstellung, die im theoretisch Unendlichen verortet sind. Die dargestellte Spielwelt ist nicht auf das Subjekt bezogen und auf den individuellen Augenpunkt des Spielers ausgerichtet. Die Sehstrahlen treffen sich nicht im Auge des Betrachters [...]« (Schwingeler 2008, 124).

Dieser so genannte *God's view* markiert dabei eine typische Darstellungsform des mit Spielen wie *Sim City* entstandenen Genres der *God Games*. Wie die Bezeichnung schon andeutet, wird der Spieler hier sowohl durch die Darstellungsformen als auch durch das Spielprinzip in spezifischer Handlungsmächtigkeit als ludischer wie narrativer Agent des Spiels verwirklicht, was rezeptiv wirksame Figureneffekte provoziert.²⁷

Diese Form der Figurenkonzeption findet ihre Vorläufer insbesondere auch in gebrauchsmédialen Zusammenhängen. Gerade aus den

²⁷ Auf die rezeptiven Spezifika der Figurenkonstruktionen im Computerspiel wird im letzten Kapitel noch einmal näher eingegangen.

Dispositiven der Computersimulationen übernimmt das Computerspiel Darstellungskonventionen und Strategien der Subjekt- und Spieleradressierung,²⁸ beispielsweise die Ego-Perspektive aus militärischen Fahrzeugsimulationen oder die Multiperspektivität aus CAD-Anwendungen. In *Black & White*, einem *God Game*, in dem der Spieler die Rolle eines Gottes übernimmt, finden sich allerdings nicht nur Darstellungskonventionen klassischer Computersimulationen. Der Spieler kann sich multiperspektivisch die simulierten Objekte aus verschiedenen Blickwinkeln, Entfernungen und Kamerarotationen anschauen, sowie durch die aus Software-Betriebssystemen bekannte Funktionalität des Mauszeigers – dem Spieler steht eine simulierte Hand zur Verfügung, deren Steuerung und positionsbezogene Auswahl weiterer Handlungsmöglichkeiten die eines Mauszeigers entsprechen – in der Spielwelt agieren.²⁹ Auch hier wird durch konventionelle Steuer- und Kontrollpotenziale eine Handlungsmächtigkeit auf Seiten des Spielers etabliert, die durch die narrativ-fiktionale Rahmung des Spiels Effekte diegetisch-eingebundener *Agenturen* hervorruft.

Ganz gleich ob im Computerspiel die Figur abstrakt, ikonisch konkretisiert oder als rezeptiver Effekt einer Darstellungsform realisiert wird, ihre Konzeption greift auf verschiedene Praktiken der Figurenkonstruktion, Subjektadressierung und Etablierung von Handlungsmächtigkeit aus unterschiedlichsten Handlungszusammenhängen zurück. Insofern der Computer zudem verschiedenste mediale Inhalte, Formen und Strukturen im Computerspiel zu implementieren vermag, bleiben die intermedialen Voraussetzungen der Figur im Computerspiel vielfältiger Natur. In allen wesentlichen Dimensionen der manifesten Darstellungsinhalte, der syntagmatischen und logischen Verknüpfung dieser Inhalte sowie ihrer ästhetischen Konfiguration und Präsentation lassen sich daher Spiel-, Erzähl- und gebrauchsmediale Formen unterschiedlichster medialer Provenienz beschreiben.

Die Besonderheit der Computerspielfigur ergibt sich vor allen Dingen erst aus der *Verschaltung* und *Synthetisierung* der handlungsspezifischen *Funktionen* von Spiel- und Erzählfiguren. Denn erst der

²⁸ Strategien der Spieler- bzw. Subjektadressierung im Computerspiel finden sich als Vorläufer bereits in Fahrzeug-, Wirtschafts-, Militär- und experimentellen Simulationsanordnungen. Vgl. in diesem Zusammenhang zu den technischen und handlungslogischen Voraussetzungen der Computerspieldispositive auch Pias (2002).

²⁹ Nöth et. al. sprechen hier auch vom *Cursor*, der nichts anderes als eine »Positionsanzeige« ist, der den »Ort, von dem aus im Spiel gehandelt werden kann, auf dem Bildschirm anzeigt« (Nöth et. al. 2008, 163).

Doppelcharakter der Computerspielfigur, als *Agent des Handlungsgeschehens* sowie als *Werkzeug zur Handlung*, realisiert die strukturellen Spezifika und rezeptiven Effekte der Figurenkonzeptionen im Computerspiel.

Spielstein oder Held? Die Computerspielfigur als Agency und Agent der Handlung

Sofern die Computerspielfigur sowohl Momente der Erzählfigur wie der Spielfigur verwirklicht, verbindet sie auch die spezifischen Funktionalitäten beider Formen der Figur. Erzähl- und Spielfiguren lassen sich dabei als Handlungsfunktionen begreifen, die in den jeweiligen narrativen und ludischen Handlungssystemen unterschiedliche Motive verwirklichen. In Erzählungen tauchen Erzählfiguren üblicherweise als »agents of cause and effect« (Bordwell/ Thompson 1997, 93) auf.³⁰ Sie bezeichnen handelnde *Subjekte* innerhalb einer als Totalität konzipierten Erzählwelt und funktionieren gewissermaßen als motivationale Zentren des narrativen Handlungsgeschehens. Anders sieht es in ludischen Handlungszusammenhängen aus, in denen es der *Spieler* selbst ist, der die von den jeweiligen Spielregeln vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten und -ziele ausführt, Spielzüge und -sequenzen vollzieht und folglich als Handlungsagent und -subjekt fungiert.³¹

³⁰ Mit Blick auf narrative Konstruktionsprinzipien markiert die Figur für Bordwell und Thompson gewissermaßen das motivationale Zentrum des Handlungsgeschehens: »Within the film's formal system, they [die Figuren; JS] make things happen and react to the twists and turns of events« (Bordwell/Thompson 1997, 94). Freilich weisen auch Bordwell und Thompson darauf hin, dass die Erzählfigur nicht prinzipiell als dramaturgisches *Movens* fungiert. Auch Ereignisse wie etwa Naturkatastrophen usw. können Plotkonstruktion vorantreiben. Vgl. in diesem Zusammenhang auch Leschke/Venus (2007): Unter der Metapher des Spiels gehen verschiedene Beiträge im Sammelband alternativen, konventionellen Erzählprinzipien widersprechenden Motivationslogiken und Handlungszusammenhängen nach.

³¹ Neben dem Spieler ließe sich auch die Figur des Schiedsrichters als Handlungsagent modellieren (vgl. etwa Venus 2009), allerdings bleibt dieser oder eine Jury dem Spiel zunächst äußerlich und somit auch ohne Agent-Funktionen für das Spielgeschehen. Zwar sehen bestimmte Spielregeln die Funktion eines Schiedsrichters vor – anders als beispielsweise die Funktion eines Publikums –, doch besteht diese lediglich im *Bewahren der Spielregeln* und eben *nicht* im Vollzug von Spielzügen vor dem Hintergrund des entsprechenden Spielziels. Ein regelkonform ablaufendes Spiel bedarf im Grunde genommen keines Eingreifens eines Schiedsrichters.

Auch im Computerspiel ist es ein Spieler, der als *Einzel*spieler oder auch als *Mit*spieler einer virtuellen Mannschaft bzw. eines Teams (beispielsweise in einer strategischen Funktion als Späher oder Scharfschütze in einem Multiplayer-Shooter) agiert. Im Gegensatz zu Spieldispositiven, in denen der Spieler physikalisch samt seiner Agency³² bzw. seine körperlich-kognitiven Fähigkeiten auf dem Spielfeld vertreten ist, benötigt er für das Computerspiel virtuelle Repräsentationen seiner Person bzw. seiner Funktionen: Auf dem physikalisch entrückten Spielfeld können eine oder mehrere *Spiel(er)figuren* nach Form, Gestalt, Referenz und Handlungsfunktionalität differenziert werden. Erst über die Spieler-Figur verwirklichen sich im Computerspiel dann Steuerungs- und Kontrollpotenziale, über die der Spieler die auf den Bildschirmen mitgeteilten Handlungs Herausforderungen annehmen und vollziehen kann und sich so gleichsam eine ludisch-performative Beziehungskonstellation zwischen Spieler und virtuellem Spielfeld etabliert. Die Spielfigur übernimmt in ludischen Handlungszusammenhängen folglich eine strukturlogisch andere Funktion als die Erzählfigur in Erzählzusammenhängen.

Wie auch innerhalb der nicht-elektronischen Spieldispositive finden sich hier je nach Spielausführung unterschiedliche Konzeptionen von Spieler-Figuren:³³ So dient die Repräsentation des Spielers in der virtuellen Welt zunächst als Abgrenzung zu Nicht-Spieler-Figuren und -Objekten wie auch zu anderen Spieler-Figuren in Mehrspieler-Angeboten.³⁴ Je nach Position der Figur ergeben sich dann ebenso wie in nicht-elektronischen Spielen entsprechende – etwa nach Konstellation (räumlich-codiert) oder Levelstrukturen (zeitlich-codiert) angeordnete – Spiel Herausforderungen. Über die Spieler-Figur lassen

³² Je nach Spielausführung können dies etwa körperliche (Stärke, Schnelligkeit), wie bewegungsmotorische (Geschick, Technik) und mentale (Strategie, Wissen, Wahrnehmung) Fähigkeiten sein.

³³ Brettspiele werden üblicherweise nach »games of chance« oder »games of skill« (Murray 1978, 4) unterschieden. Damit lässt sich freilich nicht die Vielfalt der unterschiedlichen Ausformungen fassen. Murray schlägt daher vor, Brettspiele nach »Games of Alignment and Configuration«, »War-Games«, »Hunt-Games«, »Race-Games« und »Mancala Games« (Zähl-Spiele) zu unterscheiden (ebd.), die alle sehr unterschiedliche Spielfelder und Handlungslogiken aufweisen, die je eigene spezifische Beziehungskonstellationen zwischen Spieler-(Figur)-Brett-(Figur)-Mitspieler etablieren.

³⁴ Formal macht es keinen Unterschied, ob eine gegnerische Figur die Spieler-Figur eines Realspielers ist oder nicht. Für den Spieler stellt sich diese formal wie funktional ebenso wie die computergenerierten Nicht-Spieler-Figuren dar. Zweifellos unterscheiden sich aber Spielhandlungen und -taktiken von Real-Spielern von computergenerierten, auch wenn die Künstliche Intelligenz der Nicht-Spieler-Figuren immer fortschrittlicher wird.

sich zudem auch Spielfortschritte kodieren, etwa über die räumliche Position der Figur auf dem virtuellen Spielfeld oder durch Modifikationen und Transformationen des Handlungsspektrums oder der Gestaltung der Figur selbst.³⁵

Die Funktionalität der Spieler-Figuren in Computerspielen geht über die Repräsentationsfunktionalität aber weit hinaus. Wie auch in nicht-elektronischen Spielfigurkonzeptionen (z.B. Schach oder Kartenspielen) weisen Spieler-Figuren hier eigene je spezifische, regelhaft festgelegte Zugoptionen oder Spielwerte auf, die Spielhandlungen motivieren bzw. gleichsam auch intendieren.³⁶ Solche Spieler-Figuren erscheinen dann in der Tat handlungsmächtiger als die der reinen Spielerrepräsentation dienenden Spielfiguren und gewinnen hierdurch gewissermaßen auch Agent-Funktionalität. Der konkrete Vollzug der jeweiligen Handlung bleibt aber Resultat einer (Re)Aktion eines Spielers auf die spielerische Herausforderung. Spieler-Figuren fungieren insofern stets als *Agency* eines Spielers. Sie sind Werkzeuge und Mittel zum Zweck und fungieren handlungslogisch betrachtet als *Objekt* des ludischen Handlungsgeschehens:

»[Player-Characters; JS] are embodied as sets of available capabilities and capacities. They are equipment to be utilized in the gameworld by the player. They are vehicles«
(Newman 2002, o. S.).³⁷

³⁵ Prototypisch für diese Form der Spielfortschrittskodierung sind die Figurenkonzeptionen in Rollenspielen, in denen die Spielfigur mit dem Spielfortschritt an »Erfahrungen« und somit an Handlungsmächtigkeiten – auf Basis sehr unterschiedlicher Attribute – gewinnt. Das so genannte »hoch-leveln« einer Spieler-Figur bezeichnet genau diese Form.

³⁶ In Brettspielen finden sich insbesondere dann beide Handlungsfunktionalitäten (Repräsentation sowie Steuer- und Kontrollpotenziale) realisiert, wenn das Spielbrett auch Spielfeld ist, also Ort auf dem die konkreten Spielhandlungen stattfinden. In *Spiel des Wissens* oder *Trivial Pursuit* etwa, dient das Spielbrett lediglich der Spielfortschrittskodierung der einzelnen Spieler. Zwar ergeben sich durch die jeweilige Position der Spielfigur erst die entsprechenden Spielzüge und -effekte – etwa das Ziehen einer spezifischen Fragekarte –, die Spielhandlungen selbst – die richtigen Antworten auf die Fragen zu finden – finden allerdings außerhalb des Spielbretts statt. Zu Spielmodi früher Brettspiele siehe auch Murray (1978).

³⁷ Dieser instrumentelle Gesichtspunkt der Computerspielfigur wird auch von Britta Neitzel (2004) und Rune Klevjer (2006) herausgearbeitet. Mit Rückgriff auf das McLuhansche Konzept von Medien als Extensionsen des Menschen konzipiert Neitzel den Avatar als Hybrid zwischen Werkzeug und Cyborg (vgl. Nöth. et al. 2008, 154ff). Ebenfalls an das McLuhansche Konzept anlehnd, schreibt Klevjer: »The notion of the avatar that I am suggesting is not concerned with playable characters as a vehicle of communication and

Da im Computerspiel das Spielgeschehen jedoch doppelt gegeben ist, »einerseits als *empirische Performanz der Spielenden*, andererseits als *audiovisuell dargestelltes Verhalten virtueller Objekte* [Herv. i. O.; JS]« (Venus 2007, 72), finden Spielhandlungen sowohl in einer real-physischen Anordnung von *Spieler-Computer* bzw. *Spieler-virtuelles Spielfeld*, wie auch als symbolisch-repräsentierte von *Figur-in-Welt* innerhalb des diegetischen Bildraums statt. Im Bildschirmgeschehen selbst erscheint somit nicht der Spieler selbst als Agent der Handlung, sondern die von ihm gesteuerte Figur.³⁸ Man hat es in der dispositiven Anordnung des Computerspiels daher mit zwei unterschiedlichen Handlungszusammenhängen zu tun, einem eher dem Dispositiv zugeordneten zwischen Spieler-Eingabegerät-Ausgabegerät und einem medial repräsentierten. Ersterer zeichnet sich dabei durch seine ludisch-performative Struktur, der letztere durch seine narrativ-darstellende aus. Damit gehen nicht nur unterschiedliche Handlungs- und Funktionslogiken der Figur innerhalb des Computerspiels einher, nämlich *regel-* und *normengeleitete*, sondern insbesondere auch unterschiedliche Beziehungskonstellationen zwischen Spieler, Figur und Spielwelt.

Spiellogisch betrachtet fungiert die Spieler-Figur im Computerspiel zwar als *Spielstein* und Spielmittel des Spielers, sie dient im symbolischen Raum des Bildschirmgeschehens aber als fiktionaler Agent und somit auch als *Held* und *dramatis personae* der Rahmen-erzählung. Gerade in den nicht-interaktiven *Cutscenes*, die im Grunde genommen nichts anderes als filmische Minimalerzählungen darstellen, wird dies besonders deutlich: Hier wird der Spieler seiner performativen Tätigkeit beraubt, und genauso wie er nicht mehr Agent der Darstellungshandlung, sondern eben *Zuschauer* ist, fungiert auch seine Spieler-Figur nicht mehr als Werkzeug, sondern als autonome Erzählfigur. Durch Rahmenerzählungen generierte Strukturen in Computerspielen – etwa die Einteilung der Handlungsherausforderungen und -ziele in verschiedene Missionen, die in ihrer Abfolge nicht nur einer narrativen Dramaturgie folgen (z.B. in *Grand Theft*

self-expression, but addresses how players engage with singleplayer gameworlds through fictional and vicarious embodiment. [...] The relationship between the player and the avatar is a prosthetic relationship; through a process of learning and habituation, the avatar becomes an extension of the player's own body. Via the interface of screen, speakers and controllers, the player incorporates the computer game avatar as second nature [...]« (Klevjer 2006, 9ff).

³⁸ Das gilt ebenso für die Spiele, in denen der Spieler über eine Darstellungsperspektive als Bestandteil der fiktionalen Spielwelt adressiert und gleichsam funktionalisiert wird.

Auto 4), sondern eine ebensolche produzieren – erlauben es zudem, aus der linearen Abfolge ludischer Handlungssequenzen eine Geschichte abzuleiten. So lassen sich etwa die Handlungssequenzen in *Tomb Raider* eben auch als Handlungen der fiktiven Erzählfigur *Lara Croft* beschreiben, die in ihrer sequentiellen Anordnung zwar aus einer reinen Aneinanderkettung von Ereignissen in Form eines ›und-dann-das, und-dann-das‹ bestehen,³⁹ trotz allem aber einen aus der Subjektfunktion einer Erzählfigur⁴⁰ konstituierten narrativen Handlungszusammenhang darstellen:

»Der Avatar im Computerspiel hat also eine doppelte Funktion. Auf der Ebene der Diegese repräsentiert er Eigenschaften und Absichten einer handelnden Figur und auf der Ebene des Spielens dient er dem Spieler als Werkzeug zur Ausführung von Spielhandlungen. Das Figuren-Werkzeug gibt den im Spiel ausgeführten Handlungen Bedeutung, es symbolisiert, dass die Handlungen auf der Ebene der Diegese beabsichtigt sind« (Nöth et. al. 2008, 167).

Dass Handlungen auf der Ebene der Diegese beabsichtigt sind, hat zweifellos auch ludische Funktionalität: Handlungen können so nicht nur motiviert, sondern vor allem auch legitimiert und alltagsnah plausibilisiert werden. So lassen sich Handlungsherausforderungen über narrative Formen und Strukturen schlicht einfacher verwirklichen: Da die Figur *Niko Bellic* in *Grand Theft Auto 4* als ehemaliger nach Vergeltung suchender osteuropäischer Soldat eingeführt wird, erscheinen die gewaltbasierten Handlungsmotive der Figur nicht nur plausibel, sie finden sich vor dem Hintergrund eines normativen Konflikts zwischen Gut und Böse auch legitimiert. Die durch Rahmenerzählungen eingeführten (Nicht-Spieler-)Gegner stellen nicht nur Antagonisten und folglich normative Oppositionen der Heldenfigur dar, sondern

³⁹ Dieses episodische Konstruktionsprinzip wirkt gemessen an den Standards narrativer Konstruktionen trivial, denn Handlungen erscheinen nicht als notwendige Konsequenz im Rahmen eines kausalen Motivationsgefüges, sondern sie folgen dem additiven Prinzip *ludischer* Handlungszusammenhänge. Vgl. zur Dramaturgie des Spiels auch Sorg (2007). Zur Narrativität von *Tomb Raider* vgl. insbesondere auch Neitzel (2004).

⁴⁰ Mit Blick auf die Computerspielfigur *James Sunderland* in *Silent Hill 2* konstatieren Nöth et. al.: »In *Silent Hill 2* ist der Avatar z.B. so weit entwickelt, dass man ihm fast eine autonome Handlungsfähigkeit zusprechen möchte und keineswegs den Eindruck hat, es handele sich um ein bloßes Werkzeug« (Nöth et. al. 2008, 163).

auch die des Spielers selbst, der sich vermittelt über die Spieler-Figur rezeptiv als Bestandteil der fiktionalen Spielwelt erfahren kann.⁴¹

Die Narrativierung des Figureninventars im Computerspiel leistet somit etwas, was dem Spiel eigentlich äußerlich ist: die Normativierung von Spielhandlungen. Gegnerschaft wird im Computerspiel durch die Narrativierung zum Antagonismus und ludische Herausforderungen sowie Hindernisse⁴² zu Konflikten bzw. deren Überwindung zu notwendigen Konfliktlösungsmitteln. Hintereinandergeschaltete Spielherausforderungen und -handlungen folgen im Computerspiel dann nicht mehr nur einer additiv-kumulativen Spiellogik und Levelstruktur, sondern einer erzählerisch-normativen Konflikt-dramaturgie, die der Abfolge der Spielhandlungen eine *zweckhafte* Ordnung verleiht.⁴³ In Grenzen kann damit auch der Regelbezug des Spiels bzw. seine Faktizität überwunden werden: Indem durch die Narrativierung der Spieler- wie Nicht-Spieler-Figuren eine fiktional-kohärente Welt etabliert werden kann, verwirklichen sich die Spielhandlungen rezeptiv nicht nur als regelgeleitete Handlungen in einem regelkonstituierten Setting, sondern als normengeleitete, empathisch nachvollziehbare und alltagskompatible Verhaltenssequenzen. Die narrative Konkretisierung der Spielfigur und der Spielwelt »help the player suspend disbelief and facilitate immersion into the game« (Smith 1999).

Damit funktionalisiert die narrativierte Computerspielfigur die implizite und explizite Vermittlung der Spielregeln und –herausforderungen, denn indem Spieler-Figuren realweltliche Referenzen aufweisen, fungieren diese gleichermaßen komplexitätsreduzierend. Anders als ein abstrakter Spielstein in einem Brettspiel, dessen Handlungsmotive und -potenziale sich erst durch explizite Spielregeln ergeben, lassen sich die Handlungsmotive einer narrativierten Computerspielfigur bereits aus ihrer Gestaltung und narrativen Einbettung ableiten: Soldaten können schießen, Autos fahren, Raumschiffe fliegen etc.

⁴¹ Schneider e.a. konnten etwa zeigen, dass Spieler sich eher als Teil der Spielwelt empfinden haben, wenn das jeweilige Spiel und die zu spielende Figur narrativ kontextualisiert und die Spieldramaturgie einer Konfliktlogik folgte. Handlungen im Computerspiel wie beispielsweise simulierte Gewaltakte wurden dadurch »reasonable, acceptable, and even necessary« (Schneider e.a. 2004, 362).

⁴² Vgl. zur Form des Handicaps als ludisches Hindernis sowie als narratives Element im Computerspiel: Heidbrink/Sorg 2009.

⁴³ Spiele weisen im Gegensatz zu Erzählungen andere Verhältnisse sowohl zur Zeit als auch zur Kausalität auf: So sind Time Outs, Wiederholungen, Redundanzen, Zufälle etc. für das Spiel konstitutiv.

Aber auch komplexere Handlungsmotive einer Figur können hierdurch rezeptiv wirksam werden, etwa indem der Spieler die implizierten Erwartungsstrukturen der Spieler-Figur imaginiert und mental fortsetzt.⁴⁴ Gerade in den sogenannten Sandkasten-Spielen wie die der *Grand Theft Auto*-Serie, in denen dem Spieler ein verhältnismäßig vielschichtiges Set an symbolisierten Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung steht, finden sich Spielhandlungen gerade auch durch die ‚narrativen Regeln‘ der Spielwelt motiviert.⁴⁵ Zudem lassen sich insbesondere über Nicht-Spieler-Figuren weitere spielrelevante Informationsquellen oder konkrete Handlungsprogressionen realisieren, z.B. indem Nicht-Spieler-Figuren explizit Aufträge erteilen oder Handlungspotenziale virtueller Objekte vermitteln, ohne dabei die diegetische Kontinuität durchbrechen zu müssen.

Zum anderen verwirklichen Figuren, obwohl sie immer um ein Vielfaches weniger komplex als die Handlungsmotive des Realspielers erscheinen, zumindest in der fiktionalen Spielwelt Handlungsmöglichkeiten, die weit über das durch das Spiel vorgegebene Set an faktisch-performativen Steuerpotenzialen hinausgehen. Im Genre des Shooter etwa finden sich immer wieder dieselben Handlungspotenziale ›Bewegen in vier Himmelsrichtungen‹, ›Springen‹, ›In Deckung gehen‹, ›Schießen‹, die in den verschiedenen Genrevertretern aber jeweils völlig unterschiedliche narrative wie ludische Motivationslogiken sowie Erlebnisqualitäten etablieren.

Wenngleich sich das Spielerische und das Narrative im Computerspiel zwar analytisch differenzieren und sich das eine oder andere dem jeweils anderen subsumieren lassen, ergibt sich die eigentliche Besonderheit der Computerspielfigur aus der *Verschaltung ludischer sowie narrativer Funktionsmerkmale*. Als Werkzeug der ludisch-performativen gleichermaßen wie als Agentur erzählerisch-darstel-

⁴⁴ Am Beispiel von *Bureau 13* erläutert Smith diese auch für das Game-Design relevanten Funktionen: »[Here; JS] the player had to choose two agents from a set of eight [...]. Each of these had different ›game powers‹. One character could assume an ethereal form and thus enter otherwise inaccessible spots and elude enemies. But this character was also defined by his history: He was a vampire with a personal back story. The character's mechanical abilities and his fictional background were both relevant to the player's enjoyment of the game – the former to game play and puzzles, the latter to imagination and story immersion. [...] While using the vampire identity might have made the character's mechanical powers more accessible [...] it also sets up player expectations« (Smith 1999).

⁴⁵ In *Grand Theft Auto 4* etwa, verfügt die Spieler-Figur *Niko Bellic* über ein Mobiltelefon, über die sich Handlungssequenzen motivieren lassen, etwa indem man *Niko Bellics* Bruder ›kontaktiert‹, um mit diesem anschließend essen oder Dart-Spielen zu gehen bzw. die virtuelle Freundin ›anruft‹, um sie zum Bowling auszuführen.

lender Handlungszusammenhänge etabliert sie dabei eine Beziehungskonstellation, die gewissermaßen zwei morphologische Kräfte zusammenführt: die Motivkraft des dynamischen Spielvollzugs sowie die Motivkraft des narrativierten, in einer fiktionalen Welt repräsentierten Handlungsagenten.⁴⁶

Insofern sich die konkreten Spielvollzüge *rezeptiv* weniger als regelgeleitete Spielzüge oder gar als simple Aktionen auf einem Eingabegerät im empirisch-physikalischen Raum, sondern vielmehr als zwar begrenzte aber symbolisch bedeutsame Alltagshandlungen realisieren, kann man also sagen, dass durch die Dopplung narrativer und ludischer Motivations- und Handlungslogiken das Ludisch-Performative wie das Erzählerisch-Normative derart zusammenfallen, dass sich die »abstrahierende Simulation von Handlungen« (Venus 2007, 87) einer *digitalen Lebenssimulation* ergibt. Eine Lebens- und Wirklichkeitssimulation, die sich für den Spieler vermittelt über die Spieler-Figur als »eindrucksvolle, ästhetisch hochverdichtete Utopie einer lässigsouveränen Beherrschung des eigenen Aktionsradius darstellt« (Venus 2007, 88).⁴⁷

Simulierte Tätigkeitserfahrungen

Diese simulierte Erfahrung virtueller Tätigkeiten bezeichnet ein wesentliches Moment des Unterhaltungserlebens im Computerspiel.⁴⁸ Der hybride Charakter der Computerspielfigur und des Computerspiels selbst konstituieren dabei den Bedingungsgrund dieser Form rezeptiver Bezugnahmen. Als ludische Werkzeuge ermöglichen die Computerspielfiguren zunächst die direkte oder indirekte Steuerung

⁴⁶ Zu den motivationalen Zentren ludischer und narrativer Handlungen vgl. auch Sorg (2007).

⁴⁷ Venus bezeichnet dieses Phänomen als *ikonische Resonanz*: die verschiedenen Handlungszusammenhänge im Computerspiel ergeben durch ihr Verhältnis zueinander ein »ähnliches« Ganzes« (Venus 2007, 87), d.h. die faktisch-ludische Performanz des Spielers auf der einen Seite und die symbolisch repräsentierte Handlung auf der anderen Seite ergeben für sich zwar, was sie sind: »Knöpfedrücken und Bilder«, im Zusammenhang verwirklichen sie aber die Simulation von alltagsnahen Handlungen.

⁴⁸ In seiner Analyse zum Unterhaltungserleben im Computerspiel hat Christoph Klimmt darauf hingewiesen, dass gerade die narrative Gestaltung von Computerspielen und die damit erst ermöglichten simulierten Lebenserfahrungen im Computerspiel einen wesentlichen Reiz ausmachen: »Computerspiele sind interaktive Lebensweltsimulatoren, deren Nachstellung von symbolisch-figurativen Realitätsbereichen als faszinierend und unterhaltsam empfunden wird« (Klimmt 2004, 99).

und Kontrolle virtueller Objekte und provozieren somit ein »Selbst-wirksamkeitserleben« (Klimmt 2004, 79), das sich aus der fortlaufenden Wahrnehmung eigener direkt-kausaler Einflussnahmen ergibt. In ihrer narrativen Einbettung und szenischen Konkretisierung aber erst entfalteten Computerspielfiguren die rezeptiven Potenziale, die tätigkeits- und alltagsbezogene Erfahrungen im Virtuellen erst ermöglichen.

Indem ludische und narrative Funktionalitäten und somit die jeweiligen morphologischen Kräfte in der Spieler-Figur also zusammenfallen, markieren die Agency- und Agent-Funktionalitäten der Spieler-Figur jeweils nur einzelne Formaspekte, die für sich genommen für das Verständnis der Spieler-Figur defizitär sind. Erst im Zusammenspiel beider Formaspekte und in der Perspektivierung dieses Formhybrids gestaltet sich die Spieler-Figur nicht mehr nur als Vermittlungsinstanz Agency- oder Interaktionsbezogener Herausforderungsangebote im Virtuellen bzw. als narrativer Agent einer interaktiven Erzählung. Denn insofern die narrativierte Computerspielfigur Agency- und Agenten-Funktionalitäten aufweist, bietet sie stellvertretende Handlungsrollen an, die der Spieler im Spiel annehmen und performativ ausfüllen kann.

Diese tätigkeitsbezogenen Handlungsrollen können dabei freilich sehr verschieden sein, je nachdem wie die jeweilige Figurenkonzeption realisiert ist. Die Besonderheit der Spieler-Figuren im Gegensatz zu anderen ludischen und narrativen Figurenkonzeptionen besteht vor allem darin, dass sie Spielern dazu verhilft, performanzbasierte *Agent-* bzw. *Subjekt-Positionen* in simulierten Umgebungen einzunehmen – und das ist unabhängig davon, ob Figuren alltagsnah, alltagsfern oder durch spezifische Funktionen bestimmt (etwa Rennfahrer, Soldat, Pilot etc.) oder an realen oder fiktionalen Personen orientiert sind (reale Fußballspieler oder fiktionale Helden wie *Indiana Jones*):

»In other words, an avatar is interesting and playable not just because of what it makes us able to do or perform, but because of what happens to us in the world that the avatar lets us inhabit« (Klevjer 2006, S. 10).

Diese spezifische Form des Unterhaltungserlebens wird im Computerspiel durch verschiedenste Formen, Musterbildungen und Konfigurationen unterstützt, die das Computerspiel in seiner Entwicklungsge-

schichte ausgebildet hat. Der Einsatz von Nicht-Spieler-Figuren etwa funktionalisiert nicht nur ludische Funktionalitäten, wie beispielsweise Hindernisse und Levelstrukturen durch *Endgegner* und *Boss-fights*,⁴⁹ sondern trägt auch maßgeblich zur diegetischen Kohärenz der virtuellen Welt bei. Diese vornehmlich narrativ-ornamentalen Funktionen sind für das Spielerleben in den virtuellen Welten von großer Bedeutung.⁵⁰ Insbesondere durch den Einsatz künstlicher Intelligenzen können adäquate Reaktionen auf die virtuellen Tätigkeiten des Spielers verwirklicht und so eine Form des Eigenlebens in der virtuellen Welt vermittelt werden, die das Selbsttätigkeitserleben im Virtuellen wirksam erhöht.⁵¹

Einer der wesentlichsten Faktoren für die Strukturierung virtueller Tätigkeitserfahrungen beruht allerdings auf der technologischen Entwicklung der zweidimensionalen zur dreidimensionalen Räumlichkeit in Computerspielen. So besteht für Klevjer die essentielle Errungenschaft darin, dass erst mit der 3D-Technologie ein bewegliches körperliches Subjekt simuliert werden konnte, dessen Bewegungspotenziale *im* und Perspektiven *auf* den virtuellen Raum der Spieler übernehmen kann:

»The prosthetic point of view simulates [a] moving body-subject, and it forces us to perceive and act from a vicarious point of view. [...] An *avatarial* point of view, in other words, is more than merely a navigable or a prosthetic point of view; it implies some kind of objective presence in the simulated environment« (Klevjer 2006, 148).

⁴⁹ Das Strukturprinzip der *Bossfights* markiert im Grunde genommen nichts anderes als narrativierte Levelübergänge, so dass auf einfache Weise narrativ-kohärente Handlungsentwicklungen und -stufen realisieren werden können. Aber auch über Nicht-Spieler-Figuren wie Mentoren, Tutoren etc. lassen sich die für Spielstruktur und Handlungsvollzug nötigen Informationen, Entscheidungen und Herausforderungen verwirklichen, etwa indem über diese neue Spielherausforderungen und Handlungsfunktionalitäten vermittelt werden.

⁵⁰ Vgl. auch McAllister: »For the game *Half-Life*, agent/developers depended on the probability that scientists in white lab coats working busily at computer consoles would elicit curiosity and respect in players. [...] Such characters are commonplace in computer games and play upon stereotypes that developers usually rightfully assume players will immediately recognize and connect with emotionally« (McAllister 2004, 87). Zu den narrativ-emotiven Funktionen von Nicht-Spieler-Figuren vgl. insbesondere auch Sheldon (2004) und Lee (2004).

⁵¹ Vgl. auch Klimmt 2004. Gerade in Sportspielen wie *Fifa* ist die künstliche Intelligenz der gegnerischen Spieler maßgeblich für das Spielerleben. Dies gilt allerdings für fast alle Spiele, in denen Nicht-Spieler-Figuren kompetitions- wie kooperationsbezogene Funktionen übernehmen.

Hierbei ist es völlig unerheblich, ob im Bildschirmgeschehen die Spieler-Figur vollständig oder wie bei Ego-Shootern nur ein simuliertes Gesichtsfeld bzw. die Perspektive einer imaginierten Figur dargestellt wird. Entscheidend ist, dass der Spieler durch eine spezifische Darstellungsform in *Beziehung* zu einer wie auch immer gearteten *simulierten Konfiguration* einer virtuellen Figur gesetzt wird, die es ihm ermöglicht, eine virtuelle Tätigkeit auszuführen und zugleich eine simulierte Wahrnehmungsposition innerhalb der virtuellen Welt einzunehmen. Insofern in Ego-Shootern ebenso wie in 3rd-Person Adventures die simulierte virtuelle Tätigkeit und subjektive Perspektive auf diese Tätigkeit während der Spielhandlung zusammenfallen, simuliert das Computerspiel eine quasi natürliche Verkörperung im Virtuellen. So ist die Spieler-Figur im dreidimensionalen Raum niemals nur Objekt, sondern gewissermaßen auch – freilich nur simuliertes – gedoppeltes Subjekt.

Die dispositive Anordnung von Spieler – Eingabegerät – Ausgabegerät versetzt den Spieler aber stets auch in eine Beobachterposition, von der aus er seine eigenen Tätigkeiten und somit auch seine virtuellen Aktionen reflektieren kann. »This means that players are not only agents but also spectators of their own pretended actions« (Ryan 2006, 190). Indem die Handlungen des Spielers in ihrer Darstellung vom Spieler selbst wahrgenommen werden, ermöglichen Computerspiele vermittelt über die Spieler-Figur daher auch metakognitive Steuerungs- und Evaluationsprozesse. Spieler betreiben aktive Selbststeuerung. Und so besteht auch ein wesentliches gratifikatorisches Potenzial des Computerspiels darin, die Selbsttätigkeitserfahrungen im Virtuellen gewissermaßen als *Selbsttätigkeiten 2. Ordnung* zu erfahren.⁵²

Konzeptionen von Spieler-Figuren bilden in diesem Zusammenhang wesentliche Voraussetzungen für simulierte Selbsttätigkeitserfahrungen. Die durch die Dreidimensionalität ermöglichte quasi-natürliche Verkörperung des Spielers im Virtuellen begünstigt diese Erfahrungen. Strategie- und Simulationsspiele allerdings verzichten auf die Repräsentanz des Spielers im Virtuellen und stellen doch auch Tätigkeiten aus, die der Spieler *als Figur* ausführen kann.

Denn wie bereits angesprochen realisieren sich Figuren auch durch spezifische Formen der Subjektadressierung. In Strategiespielen wie

⁵² Auch Klimmt weist darauf hin, dass im Computerspiel aufgrund der Selbsttätigkeit die Beobachtung der eigenen Handlungen viel entscheidender für das Unterhaltungserleben sind, als etwa während der Filmrezeption (Klimmt 2004, 109f).

Civilization, *Age of Empires* oder *Die Siedler* formalisiert das Spielgeschehen auf dem Bildschirm zwar keine spezifische Perspektive einer der virtuellen Welt zugehörigen Figur, sondern vielmehr eine isometrische und bewegbare Perspektive auf die fast vollständige Spielwelt, die der diegetischen Spielwelt *äußerlich* ist. Doch wird auch hier der Spieler durch Perspektive und Spielprinzip ähnlich wie in den *God Games* in eine handlungsmächtige Subjektposition gerückt,⁵³ die im Falle der militärischen Strategiespiele etwa Tätigkeiten militärischer Taktik, Heer- und Kriegsführung ausstellt und dadurch auch simulierte Tätigkeitserfahrungen ermöglicht. Und so verwirklichen sich auch in diesen Spielen Figurenkonzeptionen, die für den Spieler performanzbasierte Subjektpositionen innerhalb simulierter Umgebungen anbieten.

Diese performanzbasierten Subjektpositionen, die fikionalisierte Computerspiele ausstellen, markieren eine der wesentlichsten genuinen rezeptiven und gratifikatorischen Potenziale heutiger Computerspiele. Als Resultat der hybriden Struktur fikional konkretisierter Spieler-Figuren verwirklichen Sie eine mediale Rezeptions- und Nutzungspraktik, die in dieser Form in keinem anderen Mediendispositiv zu finden ist. Die Hybridlogik zwischen Spiel und Erzählung der Spieler-Figur realisiert auf der Rezeptions- und Nutzungsebene einen qualitativen Sprung, der die den jeweils ludischen und narrativen Anteilen der Spieler-Figur entsprechenden Rezeptionsmodi synthetisiert. Weder ein erzählaffiner *interpretativ-identifikatorischer* noch ein spielaffiner *performativ-immersiver* und -evaluativer Rezeptionsmodus werden im Computerspiel also ausschließlich angesprochen. Stattdessen provoziert das Computerspiel durch die fikionalisierte Spieler-Figur einen performanzbasierten *reflexiv-simulativen Als-Ob-Modus*.

Und so lassen sich auch die Modi rezeptiver Bezugnahmen zwischen *Spieler und Figur* sowie zwischen *Spieler als Figur* in der virtuellen Welt nicht mit konventionellen narrativ-orientierten Modellen interpretativer und empathischer Identifikation bzw. ludisch-orientierter Handlungsmodelle des Symbol-, Identifikations- und Als-Ob-Spiels erklären. Wesentlich für die Verwirklichung performanzbasierter Subjektpositionen scheinen dagegen die verschiedenen Formen performativer Beziehungskonstellationen zu sein, die im Com-

⁵³ Oftmals findet sich die Darstellungsform, wie beispielsweise in *Black & White*, als spezifische Perspektive einer der fiktionalen Welt zugehörigen Figur ausgestellt.

puterspiel funktionalisiert werden und die die Grundlage für die affektiven und (meta)kognitiven Rezeptionseffekte darstellen.

Von Spielsteinen, Marionetten und Perspektiven

Ein wesentliches Kriterium, das die Computerspiel(er)figur von anderen Figurenkonzeptionen unterscheidet, ist ihre strukturelle Funktionalität im ludisch-performativen Handlungsgeschehen des Computerspiels. Denn erst die Spieler-Figur gestattet eine performanzbasierte Beziehungskonstellation zwischen Spieler und Computerspiel, die über diese Steuerungs- und Kontrollpotenziale verwirklicht werden. Jürgen Fritz hat in diesem Zusammenhang drei Modi der Bezugnahme zwischen Spieler und Figur herausgearbeitet, die er *direktionale Identifikation*, *sensomotorische Synchronisierung* und *figurale Substituierung* genannt hat.⁵⁴

Die *direktionale Identifikation* bezeichnet die Form der Beziehung, in der der Spieler seine Figur nicht unmittelbar, sondern *indirekt* durch Befehle, wie etwa in Strategie- und Simulationsspielen, steuert. Hierbei ist es unerheblich, ob es sich um eine einzelne Figur (z.B. eine Figur in einem Point and Click Adventure wie *Guybrush* aus *Secret of Monkey Island*) oder Gruppenfiguren (z.B. die charakterlich-unspezifischen militärischen Einheiten in Strategiespielen wie *Civilization*) handelt. Die Trennung zwischen Handlungsagent und Agency bzw. den Mitteln des dargestellten Handlungsgeschehens wird durch diese Form klar herausgestellt. Die Subjektposition des Spielers ist der Spielwelt äußerlich, wenngleich wie bereits angesprochen der Spieler durch die formale Darstellung als gottähnliche Allmachtsfigur adressiert werden kann und sich rezeptiv so durchaus auch als Teil der Diegese imaginieren kann. Die Computerspielfigur in diesem Sinne bleibt aber Mittel des Spielgeschehens und verwirklicht gewissermaßen eine ludische Figuration des *Spielsteins*, die zwar Stellvertreterfunktionen übernimmt, aber im Handlungsgeschehen des Spiels einen klaren Objektstatus hat.

Die *sensomotorische Synchronisation* zwischen Spieler und Figur wird insbesondere dann begünstigt, wenn der Spieler vollständige bzw. vollständig dargestellte Figuren steuern und manipulieren kann, wie es in den meisten avatar-basierten Computerspielen der Fall ist. Hier weist die Spieler-Figur häufig ein vorgegebenes Handlungs-

⁵⁴ Vgl. Fritz 2003, 7.

spektrum auf, auf das der Spieler in der Regel vollen Zugriff hat. Dazu gehören etwa die Steuerung der simulierten Körpermechanik und die damit ermöglichte Bewegung im virtuellen Raum bzw. die Ausführung virtueller Tätigkeiten wie Kämpfen, Schießen, Sprechen, Nachladen oder die Manipulation virtueller Objekte etc. Diese Form der Beziehung findet ihren ludischen Prototyp in der Figuration der *Marionette*, deren wesentliche Eigenschaften in der Manipulier- bzw. Steuerbarkeit körperlicher Einheiten bzw. des Bewegungsapparats bestehen. Insofern in der marionettenhaften Figur kinetische Eigenschaften der menschlichen Körpermotorik imitiert bzw. simuliert werden, deren Steuerung sich vor dem Hintergrund eigener Körper- und Bewegungserfahrung gewissermaßen sensomotorisch-synchronisiert vollzieht, fungiert die Figur im Computerspiel hier allerdings nicht nur als Objekt des Spielers, sondern gleichsam als seine virtuelle Extension bzw. als sein virtuelles Doppel und gestattet dem Spieler so eine Subjektposition *innerhalb* der Spielwelt.

Eine letzte Form der Beziehung zwischen Spieler und Figur kennzeichnet die *figurale Substituierung*, die in Shooter- und Racer-Spielen als Ego-Perspektive bekenntzeichnet wird. Die Spieler-Figur findet sich hier auf dem Bildschirm nicht dargestellt, sondern lediglich die Perspektive einer der Spielwelt zugehörigen imaginierten, aber eben nicht (vollständig) dargestellten fiktionalen Figur.⁵⁵ Ebenso wie bei der Steuerung marionettenhafter Spieler-Figuren, erfordert auch die figurale Substituierung die direkte Einwirkung auf die eigene Spieler-Figur. Diese Figur bildet aber nur einen Bestandteil der fiktionalen Diegese. Ludologisch betrachtet steuert der Spieler keine Figur, sondern ein in Form einer subjektiven Perspektive dargestelltes virtuelles Bild. Erst die narrativ-fiktionale Rahmung macht aus der dargestellten subjektiven Perspektive das simulierte Blickfeld einer fiktionalen Figur.⁵⁶ Entscheidend ist aber, dass die Dreidimensionalität des simulierten Raumes dem Spieler eine Bewegung und Orientierung innerhalb dieses Raumes erlaubt, so dass das simulierte Blickfeld der Figur gleichsam zu seinem eigenen wird.

Spielstein, Marionette und Perspektive markieren drei Verwirklichungsmodi der Spieler-Figur im Computerspiel, die dem Spieler

⁵⁵ Dargestellt findet man z.T. allerdings Körperpartien o.ä., die in das Blickfeld der fiktionalen Figur fallen.

⁵⁶ Diese Form der Beziehung könnte insofern ebenfalls auch ein *God Game* wie *Black & White* kennzeichnen. Denn auch hier markiert die dargestellte Perspektive auf die virtuelle Welt die einer der Welt zugehörigen Figur, nämlich die eines Gottes. Der Spieler agiert *als* diese Figur innerhalb der Spielwelt.

gestatten, performanzbasierte Subjektpositionen einzunehmen. Die rezeptiven und gratifikatorischen Effekte simulierter Selbsttätigkeitserfahrungen sind allerdings dann am wirksamsten, wenn die performanzbasierten Subjektpositionen *innerhalb* der simulierten Umgebungen stattfinden. Wenn also die virtuell ausgeführte Tätigkeit sich als solche als Bestandteil der Spielwelt ausstellt, wie es durch die Modi der sensomotorischen Synchronisation und der figuralen Substituierung begünstigt wird. Denn erst diese Beziehungsmodi verwirklichen die quasi-körperliche Repräsentanz des Spielers im Virtuellen, die die Besonderheit des Unterhaltungserlebens im Computerspiel ausmacht. »[V]ideogame interactivity is a powerful experience precisely because it is so ›bodily‹« (Newman 2004, 141).

Literatur

- Aarseth, Espen (2003): Playing Research: Methodological approaches to game analysis, conference paper. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>, (01.06.2008).
- Bolter, J. David; Grusin, Richard (1999): Remedation: Understanding New Media. Cambridge, Mass.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin (1997): Film Art. An Introduction. 5th Edition, New York.
- Burke, Kenneth (1967): A Grammar of Motives. Berkeley.
- Caillois, Roger (1960): Die Spiele und die Menschen. Stuttgart.
- Dovey, Jon; Kennedy, Helen W. (2006): Games Cultures. Computer Games as New Media. Maidenhead.
- Fine, Gary Alan (2002): Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds. Chicago.
- Freeman, David (2004): Creating emotion in games. The craft and art of emotioneering. Indianapolis.
- Fritz, Jürgen (2003): „Action, Lebenswelt und Transfer“. In: medien & erziehung. Zeitschrift für Pädagogik. 2003/01, S. 6-21.
- Galloway, Alexander R. (2006): Gaming. Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis.
- Grodal, Torben (2003): „Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences“. In: Wolf, Mark J. P. (Hg.) (2003): The video game theory reader. New York, S. 129-155.
- Heidbrink, Henriette; Sorg, Jürgen (2009): Dazwischen. Zur Mesodimension der Medien. In: Köster, Ingo; Schubert, Kai (Hg.) (2009): Medien in Raum und Zeit. Maßverhältnisse des Medialen. Bielefeld.
- Juul, Jesper (2005): Half Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge MA.
- Juul, Jesper (2008): „Interview“. In: GEE: Freispiele, Mai/Juni 2008, Nr. 37.

- King, Geoff; Krzywinska, Tanja (Hg.) (2002): ScreenPlay. Cinema/Video-games/Interfaces. London.
- Klevjer, Rune (2006): What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Bergen.
- Klimmt, Christoph (2004): Computerspiele als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln.
- Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.) (2007): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld.
- McAllister, Ken S. (2004): Game work: language, power, and computer game culture. Tuscaloosa: The University of Alabama Press.
- Mertens, Mathias; Meissner, Tobias O. (2002): Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen. Frankfurt a.M.
- Murray, Harold J.R. (1978): A History of Board-Games other than Chess. New York.
- Neitzel, Britta (2004): Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen, <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf> (12.01.2009).
- Newman, James (2004): Videogames. New York.
- Newman, James (2002): The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> (12.01.2009).
- Nöth, Winfried; Bishara, Nina; Neitzel, Britta (2008): Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics. Köln, S. 119-196.
- Pias, Claus (2002): Computer Spiel Welten. <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/pdf/Pias.pdf> (12.01.2009).
- Rehak, Bob: Playing at Being (2003): „Psychoanalysis and the Avatar“. In: Wolf, Mark (Hg.): The video game theory reader. New York, S. 103-127.
- Rettberg, Lars (1999): „Zu schön um wahr zu sein! Die digitale Diva Lara Croft“. In: montage av, 8 (1/2), S. 89-110.
- Richard, Birgit (2004): Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum. Bielefeld.
- Ryan, Marie-Laure (2006): Avatars of Story. Minneapolis.
- Schneider, Edward F. e.a. (2004): „Death with a story. How Story Impacts Emotional, Motivational, and Physiological Responses to First-Person Shooter Video Games“. In: Human Communication Research, Bd. 30(3), S. 361-375.
- Schwingeler, Stephan (2008): Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel. Boizenburg.
- Sheldon, Lee (2004): Character development and storytelling for games. Cambridge.
- Smith, Harvey (1999): Player Character Concepts. In: Gamasutra, The Art & Business of Making Games. http://www.gamasutra.com/features/19991108/smith_01.htm (12.01.2009).
- Sorg, Jürgen; Eichhorn, Stefan (2005): „Playwatch – Mapping Cutscenes“. In: Schröter, Jens; Schwering, Gregor: Fragment und Schnipsel, 5 (1/2). Marburg, S. 225-240.

- Sorg, Jürgen (2007): „Enter the Games of Death. Zu Form, Rezeption und Funktion der Kampfhandlung im Martial Arts Film“. In: Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, (Medienumbrüche 22). Bielefeld, S. 331-366.
- Venus, Jochen (2007): „Du sollst nicht töten spielen: Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte“. In: LiLi. Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik, Mediennutzung – Medienwirkung – Medienregulierung. Hrsgg.v. Ralf Schnell, 37, 146 (2007). Stuttgart, S. 67-90.
- Venus, Jochen (2010): Masken der Semiose. Zur Semiotik und Morphologie der Medien (im Druck).
- Will Wright (2004): „Vorwort“. In: Freeman, David: Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering. Indianapolis, S. xxxiii.

VI. Semiotik der Figur

Jochen Venus

Die Formen der Figur und die Semiotik des Subjekts

Als *dramatis personae* sind Figuren dargestellte Handlungsträger, artifizielle Subjekte. Der Eindruck, es mit der Darstellung von etwas zu tun zu haben, beruht auf wahrnehmbaren Ähnlichkeiten. Aber Subjekte sind nicht wahrnehmbar, Subjektivität hat keine Farbe, keine Schwere, keinen Klang usw. Wie können Subjekte dargestellt werden, wenn ihr Charakteristikum gar nicht wahrnehmbar ist? Offenbar sind in der Wahrnehmung von artifiziellen Subjekten nicht nur sinnliche Evidenzen im Spiel, sondern auch interpretative Schlussfolgerungen. Um was für Inferenzen es sich dabei handelt, wie diese mit Darstellungsformen zusammenspielen und von ihnen stimuliert werden, und auf welche Weise bei der Rekonstruktion dieser Darstellungsformen semiotische Perspektiven nützlich sind, ist Gegenstand der hier entwickelten Überlegungen. Sie rücken dabei figurenkonstitutive Funktionen in den Mittelpunkt, die in den gängigen Figurenanalysen kaum behandelt werden: Die Ästhetik der Maschine und die Logik des Ornaments.

Die mediale Relevanz der Figur

Das Thema „Formen der Figur in Medien und Künsten“ fragt nach den Varianten dargestellter Handlungsträgerschaft, nach den Gemeinsamkeiten, Unterschieden und genealogischen Abhängigkeitsverhältnissen artifiziell inszenierter Subjekte. Die Relevanz des Themas wird unmittelbar einsichtig, wenn man darauf achtet, an welche medialen Momente sich Rezipienten erinnern und wie sie darüber reden: Wer einen Spielfilm sieht, ein Hörspiel hört oder einen Roman liest, achtet offenbar insbesondere auf die Akteure, die in ihnen dargestellt werden, die Aufmerksamkeit wird vor allem durch das Interesse an

ihrem ‚Schicksal‘ geweckt und wach gehalten. Man will wissen, wie es für die Handelnden ausgeht. Gleiches gilt auch für die Rezeption nicht narrativer oder nicht auf Antrieb als narrativ zu erkennender Genres wie das Tafelbild, das Gedicht, die Musik, die Werbung, die Nachrichtenberichterstattung oder das Computerspiel. Kaum etwas motiviert so sehr die Medienrezeption wie die Erwartung und der Eindruck, es mit der Darstellung von Akteuren und Aktionen zu tun zu haben.

Die Vergegenwärtigung artifizieller Handlungsträgerschaft scheint geradezu das Hauptmotiv der medienästhetischen Entwicklung zu sein, das Motiv, das jenseits spezifischer Bedeutungsinhalte und jenseits der materiellen Produktions-, Distributions- und Rezeptionsbedingungen über die Reichweite und Einflussstärke einer Darstellungspraxis entscheidet. Darstellungspraktiken, die keine artifiziellen Subjekte evozieren, sind in der Tat nur von marginalem Interesse und haben nur marginalen Einfluss im System der Medien und Künste. Sobald Darstellungspraktiken aber artifizielle Handlungssituationen, Handlungsträger und Aktionen evozieren, sobald sie spielerische und/oder erzählerische Valenz bekommen, rücken sie in den Fokus produktiver und rezeptiver Aufmerksamkeit, werden mit großem Aufwand ausgegrenzt, kannibalisiert oder reflexiv integriert, jedenfalls nicht: ignoriert. Das artifizielle Subjekt ist gleichsam der ästhetische Kristallisationspunkt der Medienevolution.

Die Künste, in denen Akteure dargestellt werden, verfügen über sehr unterschiedliche Möglichkeiten, die Sinne anzusprechen, sie beanspruchen sehr unterschiedliche Aufmerksamkeitsbudgets und stellen Akteure in sehr unterschiedlicher Komplexität dar. Das Spektrum reicht von nuanciertesten, in komplexeste Sozialität eingelassene Figuren wie Pierre Besuchow, den Protagonisten in Tolstois *Krieg und Frieden*, bis zu Minimalfiguren wie dem Protagonisten des Computerspiels *Pac-Man*. Dementsprechend verschieden sind die Gestaltungsdimensionen und -prinzipien, die in den verschiedenen Genres zu berücksichtigen sind. Im historischen Längsschnitt zeigt sich zudem, dass die Gestaltungsprinzipien einem ständigen Wandel unterliegen. Die Leinwanddiven und -heroen des klassischen Hollywoodfilms sehen anders aus, sprechen anders, werden durch eine andere Musik emotional eingefärbt und gehen anders miteinander um (diskutieren anders, erschießen, verletzen und lieblosen einander anders, um nur einige der hervorstechendsten filmisch dargestellten Interaktionsweisen zu nennen) als die Akteure, die gegenwärtig den

Kosmos filmischen Erzählens beherrschen. Neben den historischen Veränderungen, die sich genre-immanent beobachten lassen, fallen darüber hinaus intermediale Anleihen auf, wenn etwa Zeichentrickfiguren mit fotografierten Schauspielern interagieren, wenn Filmfiguren in Computerspielen auftauchen oder wenn Computerspielfiguren in medienkünstlerischen Zusammenhängen verwendet werden. Diese intra- und intermedialen Zusammenhänge zu beschreiben und womöglich zu erklären, ist eine medienanalytische Herausforderung, deren Relevanz unmittelbar evident und kaum begründungsbedürftig erscheint.

Die Bearbeitung dieses Themas fällt (auch) in den Gegenstandsreich der Semiotik, allerdings weniger wegen ihres Anspruchs, ohnehin den schlüssigen Gesamtrahmen für die fruchtbare Analyse aller Sachverhalte anzubieten,¹ sondern aus einer ganz spezifischen Nähe des Themas zur Zeichenproblematik.

Zeichen und Subjekte

Der Begriff des Zeichens, und der Gegenstand der Figurendarstellung, Handlungsträgerschaft und Subjektivität, sind homolog, denn das Kriterium für Subjektivität und Zeichenhaftigkeit ist dasselbe: Zeichen und Subjekte konstituieren sich durch eine sich selbst einschließende Bezugnahme, durch ein Quid pro quo, das im Quo wieder vorkommt. So kann z.B. eine individuell artikulierte Lautfolge ‚Baum‘ nur deshalb für den Begriff holziger Pflanzen stehen, weil sie zugleich für das Quid pro quo zwischen dem Lautmuster ‚Baum‘ und dem Begriff holziger Pflanzen steht. Die Lautfolge ‚Baum‘ bezeichnet gleichermaßen eine Klasse von Pflanzen wie auch das Zeichen für diese, weshalb es ebenso möglich ist von dem Wort Baum wie von der Pflanze Baum zu sprechen. Dieselbe reflexive Konstitution kennzeichnet auch Handlungsträger und Subjekte. Handlungsträger und

¹ Am deutlichsten findet sich der universalistische Anspruch in der Semiotik bei Charles W. Morris' ausgeprägt, der seinen Ansatz explizit als Erfüllung des einheitswissenschaftlichen Programms des logischen Empirismus ansah, vgl. Morris 1938. Aber auch in der strukturalen Semiotik, die an Saussure (1916) anschließt, und in der kritischen Semiotik in der Nachfolge Ecos (1964, 1968) handelt es sich um Paradigmen, die einen paradigmatischen, d.h. tendenziell universalwissenschaftlichen Anspruch markieren. Und auch wenn die Semiotik heute keine heiße Wissenschaftsmode mehr ist, ist der universalwissenschaftliche Anspruch innerhalb des semiotischen Diskurses nach wie vor lebendig, siehe Posner et al. 1997-2004.

Subjekte können nur deshalb ihr Verhalten und Dasein bestimmen, weil sie sich im Verhältnis zu ihrem Verhalten und Dasein interpretieren und sich dieses Verhältnis zum Verhaltens- und Daseinsmotiv machen: Ich bin x, indem ich davon überzeugt bin, derjenige zu sein, der x ist; ich will y verwirklichen, indem ich mich motiviert fühle, derjenige sein zu wollen, der im Begriff ist, y zu verwirklichen.

Durch diese reflexive Konstitution sind Zeichen und Subjekte auf eigentümliche Weise gegeben und nicht gegeben zugleich. Sie sind merkwürdig indirekt, grundlos vermittelt, indem an ihnen und für sie das Medium ihrer Vermittlung nicht gegeben ist. Zeichen und Subjekte sind in ihrem konstitutiven Aspekt virtuell. So wie die Bedeutung eines Zeichens, durch die sich seine sich selbst einschließende Bezugnahme verwirklicht, nicht direkt gegeben ist, sondern aus der irreflexiven Form des Zeichenträgers erschlossen werden muss, so ist auch die interpretative Reflexivität des Subjekts, das Bewusstsein, keine direkt gegebene Tatsache, sondern ein hypothetischer Daseins- und Verhaltensüberschuss, dessen Bedeutung darin liegt, faktischem Dasein und Verhalten orientierende Zielvorgaben zu machen.²

Modallogisch betrachtet verhalten sich Zeichen und Subjekte allerdings spiegelverkehrt zueinander: Im Fall des Zeichens soll die faktische, wirkliche Form eines Zeichenträgers eine hypothetische, mögliche Interpretation begründen; im Fall des Subjekts soll eine hypothetische, mögliche Form eines Bewusstseins eine faktische, wirkliche Verkörperung und Produktivität motivieren. Lediglich strukturell sind Zeichen und Subjekte gleichartig, operative Sein-Sollens-Fehlschlüsse, modallogische Grenzüberschreitungen von dem, was ist, zu dem, was sein soll. Hinsichtlich der medialen Darstellung von Zeichen und Subjekten zählt aber allein und ausschließlich diese Struktur der modalen Grenzüberschreitung. Die gegenläufige Richtung der Grenzüberschreitung (vom Wirklichen zum Problematischen im Zeichen, vom Problematischen zum Wirklichen im Subjekt) fällt dagegen nicht ins Gewicht. Denn Darstellungen können überhaupt nur etwas darstellen, indem sie von der Modalität dieses etwas, von seinem ontologischen Status, absehen.

² Daher hat die Psychoanalyse Recht, wenn sie feststellt, dass das Ich nicht Herr im eigenen Haus ist; allerdings muss man hinzufügen, dass es sich mit wechselndem Erfolg darum bemüht.

Die Priorität der Wahrnehmung, Ornamentik und Figuration

Bei Kunstwerken und Medienangeboten handelt es sich um Artefakte, die im dezidierten Interesse an ihrer Wahrnehmbarkeit hergestellt werden. Ihre Wahrnehmbarkeit ist der Grund, warum es sie gibt. Und wenn man sie erklären will, muss man sie vor allem wahrnehmen. Wahrnehmung aber ist universell verfügbar. Wann und wo immer man überhaupt irgendetwas unternehmen kann, ist man in der Lage, ja gezwungen, wahrzunehmen. Wer immer Kunstwerke und Medienangebote analysieren will, kann ihren primären Funktionszusammenhang, ihre programmatische Wahrnehmbarkeit, durch die eigene Unterworfenheit unter den Wahrnehmungszwang mühelos vollziehen. Es bedarf also zunächst keiner umständlichen Modellbildungen, Operationalisierungen und messtechnisch kontrollierter Erhebungen um Medienangebote zu analysieren. Man kann sich auf die Evidenz, dass einem selbst und anderen ein Objekt als ästhetisch motiviertes Artefakt erscheint, verlassen, und darüber hinaus lassen sich alle Zweifelsfälle in der Regel leicht klären.

Ästhetisch motivierte Artefakte sind daran zu erkennen, dass ihre hervorstechenden Eigenschaften nicht, wie sonst der Fall, eine situative Funktionalität indizieren, sondern, dass es sich im Gegenteil um solche Artefakte handelt, die in der Situation, in der sie gegeben sind, zu kaum etwas anderem zu gebrauchen sind als dazu, sie wahrzunehmen oder für andere Wahrnehmungsgelegenheiten zu bearbeiten, zu speichern und zu übertragen. Ästhetisch motivierte Artefakte sind an auffälligen, interessanten und motivierenden, aber eben auch: luxurierenden, praktisch überflüssigen, wahrnehmbaren Eigenschaften zu erkennen. Auffällig, interessant und motivierend sind diese luxurierenden Wahrnehmbarkeiten, wenn sie regelhaft zusammenhängen, wenn die sichtbaren und hörbaren, aber auch die haptischen und reflexartig sich einstellenden Wiederholungen, Modulationen, Kontraste, Verschiedenheiten und Beziehungslosigkeiten offenbar einem allgemeinen Prinzip unterworfen sind, das wie eines Rätsels Lösung hinter dem faktisch Wahrnehmbaren steht und auf seine Erkenntnis wartet.

Mit Niklas Luhmann (1995, 185f, 193ff) lassen sich auf einer sehr allgemeinen Ebene zwei Prinzipien der Organisation luxurierender Wahrnehmbarkeiten voneinander unterscheiden, das Prinzip der *Ornamentik* und das Prinzip der *Figuration*: Ornamentik beschreibt all

jene ästhetischen Formen, deren Identität von anderen Formen desselben Gegenstands abhängt, die also eine Selbstreferenz der Ästhetik eines Gegenstands begründen; ornamentale Formen zeigen sich in Symmetrien und Balancen, in Kippwahrnehmungen, in unwillkürlich in sich zurücklaufenden Wahrnehmungsverkettungen, Wahrnehmungsrhythmen und -kaskaden. Demgegenüber beschreibt das Prinzip der Figuration all jene Formen, die mit Relationen übereinstimmen, die charakteristisch sind für die Wahrnehmung pragmatisch zugänglicher Gegenstände und Situationen. Figurative Formen inszenieren sachliche Ähnlichkeiten, so dass das durch sie Wahrgenommene unabhängig von der Materialität der figurativen Formen möglich zu sein scheint. Figurative Formen begründen mithin ästhetische Fremdreferenz.³ Es lassen sich auf der Basis dieser Prinzipien Extreme denken: ästhetische Artefakte, die allein ornamental konstituiert sind, reine *Dekorationen*; und ästhetische Artefakte, die allein figurativ konstituiert sind: täuschend echte *Imitationen*. Zwischen diesen Extremen spannt sich das Kontinuum der *Darstellungen* auf, das Universum der Gegenstände, die im Zusammenspiel ornamentaler und figurativer Formen eine prägnante Ähnlichkeits-Unähnlichkeits-Differenz konstituieren, z.B. in der Form darstellender Bilder und Klänge (um zwei sehr basale Darstellungsformen zu nennen, die in vielen Künsten und Medien vorkommen).

³ Mit dem Anschluss an die von Luhmann verwendete Terminologie, die auch kunstwissenschaftlich üblich ist, stellt sich ein grundlegendes terminologisches Problem der Figurenkategorie, nämlich ihre begriffliche Ambivalenz. Hinter dem Terminus der Figur verbergen sich unterschiedliche Begriffe, die sich nur schwer miteinander in Beziehung setzen lassen. Einschlägig sind insbesondere drei Verwendungsweisen: 1. Die Figur-Grund-Unterscheidung, mit der das formale Prinzip relativer Geschlossenheit markiert wird; demnach ist etwas geschlossen, eine Figur, nur in einem offenen, andere formale Möglichkeiten zulassenden Substrat, dem Grund (das ist der Begriff, auf dem der kunstwissenschaftliche Terminus des Figurativen beruht, an den Luhmann anschließt); 2. Die Figur als paradigmatisches Element eines Formenrepertoires; man spricht etwa von geometrischen Figuren, von Figuren der Rede, von Denk-, Tanz- und Klangfiguren (diese wären, im Kontext der Luhmannschen Unterscheidung eher dem Ornamentalen zuzuordnen); und 3. Die Figur als situationsabstrakter Handlungsträger, als Spiel- und Erzählfigur (um deren Formen in Künsten und Medien es im Zusammenhang dieses Bandes geht). Diese terminologische Ambivalenz ist nicht einfach aus der Welt zu schaffen, denn im Grunde handelt es sich beim Begriff der Figur nicht um den Begriff eines substanziell und funktional zu spezifizierenden Sachverhalts, sondern um einen außerordentlich weiten Relationenbegriff, der als deskriptive Kategorie nur verwendet werden kann, wenn man einen engeren Anwendungshorizont im Sinn hat, als der Begriff eigentlich zulässt. In welchem Sinn der Figurenbegriff im Folgenden jeweils verwendet wird, dürfte aus dem Argumentationskontext hinreichend deutlich werden.

Bilder zeigen sehr oft figurative Darstellungen räumlich ausgedehnter Sachverhalte (Gase, Flüssigkeiten, feste Körper, Architekturen), indem sie Ansichten ihrer Eigenschaften auf flache, ornamental strukturierte sichtbare Ebenen projizieren, Ebenen, die materiell durch physische Bildträger verkörpert werden. Klänge präsentieren sehr oft die figurative Darstellung von Bewegungen (Steigen, Fallen, Aufgehen, Zerreißen, Springen, Stoppen etc.), indem sie spürbare Eindrücke ihrer Dynamik einem hörbaren, ornamental periodisierten Strom einprägen, dessen stabile Fließeigenschaften sich materiell durch physische Klangquellen vermitteln. In solchen Fällen ergibt sich ein ästhetisch motiviertes Artefakt nicht als selbstähnliche Dekoration oder als fremdähnliche Imitation, sondern als ähnlich-unähnliche Darstellung. Durch ihren ornamentalen Aspekt unterscheidet sich die Darstellung von der Imitation; das, was im ästhetisch motivierten Artefakt dargestellt wird, ist erkennbar situativ nicht der Fall. Durch ihren figurativen Aspekt werden aber der Begriff des Dargestellten und die Affekte, die mit ihm verbunden sein mögen, dennoch aufgerufen. Das Dargestellte wird in Form einer unähnlichen Ähnlichkeit wahrgenommen, als situationsabstrakte Vergegenwärtigung, oder, um einen Begriff Lambert Wiesings aufzugreifen, als artifizielle Präsenz des Dargestellten (Wiesing 2005).⁴ Am prägnantesten konstituieren sich Darstellungen auf der Basis ästhetisch motivierter Artefakte⁵.

In welchen Varianten bestimmte Gegenstände und Situationen in Medien und Künsten artifiziell präsentiert werden und wie sich die Präsentationsweisen historisch verändern, wie sie einander bedingen

⁴ Ebenso nützlich wie Wiesings Begriff der artifiziellen Präsenz ist auch die wahrnehmungsphilosophische Position, auf der dieser Begriff beruht, und die Wiesing zuletzt in einem grundlegenden Essay ausgeführt hat (vgl. Wiesing 2009): Wiesing unterscheidet scharf zwischen dem Bereich nicht begründungsbedürftiger Wahrnehmungsevidenzen und dem Bereich modellgeleiteter Interpretationen, die durch Wahrnehmungsevidenzen plausibilisiert werden. Wahrnehmungsevidenzen sind für Wiesing keine abgeleiteten Produkte (eines Subjekts, der Medien oder der Wirklichkeit), sondern ebenso kontingente wie zweifels- und wissensresistente Gegebenheiten. Eine solche Auffassung ermöglicht, den Unterschied zwischen Ästhetik und Semiotik sehr genau zu bestimmen, und, was in unserem Zusammenhang wichtig ist, die Frage nach ihrem Zusammenspiel bei der Konstitution von Figurendarstellungen zu stellen.

⁵ Allerdings ist die Erkenntnis, dass es sich bei einem Gegenstand um ein ästhetisch motiviertes Artefakt handelt, keine notwendige Bedingung für die Anwesenheit von Darstellungen. Darstellungen beruhen allein auf dem Zusammenspiel ornamentaler und figurativer Formen, und es lässt sich der Fall denken, dass sich zufällig, ohne dass ein Produzent dies beabsichtigt hat, eine Darstellung von etwas zeigt, sei es im Kontext natürlicher Quasi-Ornamente: Blätterwerk, Wasserläufe, Sand- und Himmelsoberflächen, sei es im Kontext bewegungs- oder chemisch induzierter Trancen.

und aufeinander reagieren, lässt sich mithin ohne technischen und begrifflichen Aufwand, rein evidenzbasiert, untersuchen und mit den an sie anschließenden Diskursen (Kunst- und Medienkritik, politische Stellungnahmen, rechtliche Bewertungen usw.) in Beziehung setzen.

Der anthropomorphe Effekt der Figur

Dabei wird allerdings leicht übersehen, dass im Fall der Darstellung von Handlungen die modallogische Abstraktheit der Darstellung die logische Problematik der Figurendarstellung überspielt. Eine Analyse, die sich allein auf Wahrnehmungsevidenzen der Darstellung verlässt, dringt wegen des unproblematischen Scheins der Figurendarstellung nicht bis zu dem Kern des Ähnlichkeitszusammenhangs vor, auf dem Figurendarstellungen basieren. Sie bleibt an der Oberfläche wahrnehmbarer Eigenschaften und sieht sich mangels begrifflicher Vermittlung genötigt, das Ähnlichkeitsprinzip der Figur auf die im Kontext des darstellenden Artefakts wahrnehmbaren menschlichen Produzenten und Rezipienten von Darstellungen zu beziehen, so dass Figuren letztlich nicht anders denn als Repräsentationen des Menschen gedacht und analysiert werden können.

Dieser Eindruck beruht aber auf einer formal nicht zu rechtfertigenden Projektion. Der Eindruck der ‚Menschlichkeit‘ der Figur, der Anthropomorphismus medial inszenierter Handlungsträger und Subjekte, entsteht allein durch eine Projektion des Rezipienten-selbstbildes auf die medial dargestellte Figur (die zufälligerweise menschenähnliche Züge tragen kann) und nicht durch die mediale Gestalt, die als Figur erlebt wird. Die Figur kann denkbar menschenunähnlich sein, sobald ein Rezipient, der sich für einen Menschen hält, durch die Logik der Darstellung und ihres Kontextes motiviert wird, das Dargestellte als Figur zu verstehen, versteht er sie ‚anthropomorph‘.

Um es an Beispielen zu erläutern: Geradezu programmatisch ist die ‚menschliche‘ Wirkung menschenunähnlicher Figuren im gegenwärtig vielleicht beliebtesten Genre medialen Erzählens, im Animationsfilm. Prototypisch verwirklicht etwa in dem Maßstäbe setzenden Kurzfilm *Luxo Jr.* der Pixar Animation Studios aus dem Jahr 1986. Diese Computeranimation erzählt auf anrührende Weise die Geschichte zweier Figuren und ihres Ballspiels. Im Verlauf des Spiels hüpfte eine der beiden Figuren auf dem Ball herum, bis er kaputt geht.

Die Frustration darüber ist aber nur von kurzer Dauer. Mit einem neuen, größeren Ball geht das Spiel weiter. Der Reiz dieser Computeranimation besteht, neben der Repräsentationswirkung der gerechneten Bilder, in der dezidierten Dinglichkeit und Sachlichkeit der figurativen Referenz der Darstellung: Es handelt sich bei den Figuren um profane Schreibtischlampen. Man kann sich aber des Eindrucks der ‚Menschlichkeit‘ dieser Schreibtischlampen in der Tat kaum erwehren. Der Größenunterschied der beiden Lampen lässt an ein Eltern-Kind-Verhältnis denken, die Lampenschirme wenden sich einander zu wie im kommunikativen Austausch. Die ‚Gesten‘ der Lampen wirken wie Gefühlsäußerungen. Entscheidend aber ist: Nicht im Mindesten besteht auf der Ebene der Darstellungsformen eine Ähnlichkeit zu menschlichen Schemata. Es wird noch nicht einmal, wie sonst so oft in Animations- und Zeichentrickfilmen, das Muster des menschlichen Blicks und Gesichts aufgenommen. Allein der erkennbare Handlungszusammenhang stiftet, gleichsam retroaktiv, die Ähnlichkeitsbeziehungen zwischen der Schreibtischlampenmotorik und den auch, aber offenbar nicht nur, auf menschliche Körper beziehbaren Tätigkeitsmustern, in diesem Fall: Laufen, Hüpfen, einen Ball anstoßen, Abwarten, Seufzen. Wie als wollte *Luxo Jr.* den Beweis antreten, dass die Formen der Figur nicht auf Menschenähnlichkeit beruhen, mobilisiert er in außerordentlichem Maß das Einfühlungsvermögen, ohne Menschenähnliches darzustellen.

Vielleicht wird die Differenz zwischen Figurenparadigmen und anthropologischen Schemata noch deutlicher in Fällen, in denen menschenähnliche Formen in einer Darstellung erkennbar keinen Figurenstatus haben, wie dies z.B. für alle Statuen, Puppen, bildlichen, klanglichen und textlichen Darstellungen des Menschen gilt, die ihrerseits in Darstellungen als Werkzeuge oder als Teile des szenischen Interieurs figurieren. Diese Evidenz lässt sich nicht ontologisch auflösen, etwa indem man sich mit dem Hinweis begnügt, dass eine menschenähnliche Statue nun einmal kein Mensch sei. Die konstitutive modallogische Offenheit der Darstellung macht die modallogischen Unterschiede in der dargestellten Situation, und d.h. auch den modallogischen Unterschied zwischen Darstellung und Realität, zu einer Sache interpretativ anzuerkennender Konventionen. Wie solche Konventionen greifen, aber auch subvertiert werden können, zeigt in aller Deutlichkeit der Film *L'année dernière à Marienbad* (1961), in dem Bewegungsbilder menschlicher Körper gezeigt werden und dabei zwischen einer ornamental-statuenhaften Defiguration und einer

intentional-handlungsbezogenen Figuration gleichsam ‚überblendet‘ wird. Die dargestellten Handlungen sind kaum in einen schlüssigen Handlungszusammenhang zu bringen. Gleichzeitig lassen sich an den gezeigten Menschen immer wieder Formen der Bewegungseinfrierung beobachten, Formen maskenhafter Starre, brettspielartiger Konstellationen und stereotyper Wiederholungen, und dies provoziert den sinnsuchenden Rezipienten, mit modalen Zuschreibungen zu experimentieren und den gezeigten Menschen ihren Figurenstatus so zu- und abzuerkennen, dass sich womöglich ein stimmiger Handlungszusammenhang von hintergründigen ornamental zu deutenden Vorgängen abhebt. Diese ‚Überblendung‘ zwischen defigurierter Ornamentik und figurierendem Schauspiel ist aber letztlich ein interpretativer Akt, der faktisch parallel, aber systematisch später, nach der Wahrnehmung, vollzogen wird, nämlich im Zuge des Versuchs, auf der Basis des Wahrgenommenen Sinnkohärenzen zu generalisieren. Diese Nachträglichkeit der Unterscheidung figurativer und ornamentaler Menschenbilder zeigt sich auf schlagende Weise, wenn man *L'année dernière* mit dem Film *The Matrix* (1999) vergleicht, in dem ähnliche statuenhafte partielle Einfrierungen des Bewegungsbildes zu beobachten sind, die aber nicht den Figurenstatus der gezeigten Menschenkörper problematisieren, sondern im Gegenteil, im Sinne des kohärenten Handlungssinns, die Überlegenheit der protagonistischen Figuren gegenüber dem Simulationsprogramm der Matrix ausstellen. Allein auf der Ebene von Wahrnehmungsevidenzen sind diese unterschiedlichen Effekte gleichartiger Darstellungsformen nur schwer und unter dem Gesichtspunkt der Anthropomorphie von Figuren gar nicht zu erklären.

Auch wenn also eine komparatistische Morphologie der Figur sich in ihren Analysen auf die wahrnehmbaren Formen der Darstellungspraktiken verlassen muss, ist sie in ihrem Gegenstandsverständnis auf ein semiotisches Konzept der Subjektivität und der Handlungsträgerschaft angewiesen, wenn sie nicht den Gegenstand reduktionistisch verengen will. Die aktuellen theoretischen Reflexionen der Figurenkategorie (vgl. Jannidis, Eder) arbeiten genau an der Schnittstelle und in dem schwer zu systematisierenden Übergangsfeld zwischen gegenstandsneutralen darstellerischen Mitteln und anthropomorphem Rezeptionseffekt. In der Regel wird in diesen Arbeiten der Rezeptionseffekt zum Ausgangspunkt der Analyse genommen und als ‚Zuschreibung‘ eines menschenähnlichen Verhaltens thematisiert:

»The Character is not a human being, but it resembles one. It has no real psyche, personality, ideology, or competence to act, but it does possess characteristics which make psychological and ideological description possible« (Bal 1985, 80).

So aufschlussreich das Modell der ‚Zuschreibung‘ in vielerlei Hinsicht auch sein mag, es überbetont darstellungstechnisch das Moment des Literarisch-Symbolischen und der rezeptiven Willkür (fassbar schon im Begriff der *Zu-Schreibung*), wodurch die unwillkürlich und sinnlich sich aufdrängenden Darstellungsformen und ihr Beitrag zur Figurenkonstitution systematisch aus dem Blick geraten. Das Moment der Zuschreibung ist durchaus nicht für alle dargestellten artifiziellen Subjekte konstitutiv, sondern allein für die Konstruktion der ‚Außenansicht‘ von Subjekten, der Konstruktion der 3.-Person-Perspektive, des ‚alter egos‘. Das weitaus interessantere und gewichtigere Subjektparadigma aber ist die Konstruktion der ‚Innenansicht‘ des Subjekts, der 1.-Person-Perspektive, des ‚egos‘. Denn diese Konstruktion erlaubt eine rezeptive Immersion in artifizielle Empfindungswelten. Diese Art Subjekte werden darstellerisch nicht durch sprachliche oder sprachanaloge Beschreibungen evoziert, sondern durch Darstellungsformen der Plaszizität, der eigendeterminierten Veränderlichkeit, durch artifizielle Evokationen des Lebendigen, durch Darstellungsformen also, die deskriptive Distanznahmen gerade unterlaufen.

Das Subjekt als Ort der Affekte

Eine Handlung ist nicht einfach, was sie *ist*, vielmehr ist sie, was sie ist, indem das Verhalten etwas Bestimmtes erreichen oder sich auf eine bestimmte Weise vollziehen *soll*. Wegen dieser modalen Spannung können Handlungen, im Unterschied zu absichtslosen Verhaltenssequenzen, erfolgreich sein oder scheitern bzw. die sie leitende Absicht bestätigen oder desavouieren. Und es ist diese Differenz, die die Handlung begründet, nicht der Akt ihrer Attribuierung. Die Attribuierung von Handlung hat eine nachträgliche und keineswegs konstitutive oder auch nur obligatorische Funktion. Mit dem einfachen aber sehr effektiven Beispiel des Pflaumenkuchenbackens macht Sebastian Rödl dies deutlich:

»Da ich den Vorteig ansetze, weiß ich, daß ich einen Pflaumenkuchen backe. Ich weiß das, nicht indem ich beobachte, daß etwas vor sich geht, das unter diesen Begriff fällt, sondern indem ich mit diesem Begriff handle. Das sieht man daran, wie ich antworte, wenn mir jemand, dem ich sage, daß ich Pflaumenkuchen backe, vorhält, „Du sagst, du backst Pflaumenkuchen? Aber du nimmst ja Schweineschmalz.“ Da sage ich nicht, „Sieh an, ich habe mich geirrt. Ich backe gar keinen Pflaumenkuchen. Laß uns sehen, was ich tue. Vielleicht brate ich ein Kotelett.“ Sondern ich sage: „Wie dumm von mir. Jetzt muß ich noch einmal von vorne anfangen. Oder vielleicht kann ich es noch retten und den Schmalz herausholen.“ Da ich das sage, backe ich weiter Pflaumenkuchen« (Rödl 2006, 7).

Der Erfolg oder das Scheitern einer Handlung oder Teilhandlung, die Bestätigung oder Desavouierung einer Absicht, begründet Zustände der kognitiven Einstimmigkeit mit sich bzw. Zustände kognitiver Dissonanz, Zustände, die wiederum die Absicht einer Folgehandlung prägen, die, im Unterschied zum Verhaltensreflex, als absichtsvolle Reaktion zu interpretieren ist und mit der vorausgehenden Handlung in einem Motivzusammenhang steht. Absichten sind mithin Verhaltensgründe, die sich von außen nicht wahrnehmen lassen, die sich nicht aus kopräsenten Sachverhalten ableiten lassen, und die sich daher keineswegs auf eine Beschreibung absichtsvollen Handelns und ihre Attribuierung auf einen Dritten reduzieren lassen. Absichten sind modalisierte nichtsinnliche Versionen von Verhaltenssequenzen, die sich als paralogische Schlüsse (Peirce würde sagen: Abduktionen) begründen, deren ‚Prämissen‘ in vergangenen, situativ nicht präsenten Handlungsergebnissen und ihren affektiven Bewertungen bestehen.

Mit Blick auf die Phänomenologie und kulturelle Semantik der Gefühle und entlang der Motivgrammatik Kenneth Burkes (Burke 1945) kann man in einem ersten groben Zugriff folgende Zusammenhänge vermuten: Gelingt oder misslingt eine Handlung durch die Natur des Handlungsträgers, moduliert dies die Affekte in den Polen Rührung und Trauer, entscheiden dagegen die Gebrauchseigenschaften der Handlungsinstrumente, evoziert dies Affekte der funktionalen Befriedigung bzw. der funktionalen Frustration; sind szenische Aspekte ausschlaggebend, spannen sich die Affekte zwischen den

Polen Lust und Unbehagen auf, liegt die Crux im Vollzugsmoment der Handlung, also in Aktion oder Passion, generiert dies Affekte zwischen Hoffnung und Angst, während schließlich das Moment der Handlungsabsichten, der moralisch-ideologischen Handlungskomponenten, Affekte in der Polarität von Stolz und Scham moduliert. Durch die situationsabstrakte Gegebenheit der Figuren werden die durch ihr ‚Schicksal‘ hervorgerufenen Affekte auch situationsabstrakt miterlebt, sie ähneln den Gefühlen, die durch eine Erinnerung an eigenes Handeln hervorgerufen werden können.

Darstellungsformen der Intentionalität

Die Rekonstruktion der Figur kann sich daher nicht auf den Bezirk reiner Symbolizität zurückziehen und einen abstrakten Code der Subjektivitätsattribution entwerfen, der das formale Gesetz wäre, nach dem Medien Figuren darstellen. Vielmehr ist an der Homologie von Zeichen und Subjekt anzusetzen und deren allgemeine Phänomenologie zu entwickeln.

Phänomenologisch zeigt sich das Kriterium für Zeichen und Subjekte, die sich selbst einschließende Bezugnahme, in der Form von Intentionalität, von Gerichtetheit. Im Fall des Zeichens: als Gerichtetheit der Bedeutung; im Fall des Subjekts: als Gerichtetheit des Bewusstseins. Die modallogische Problematik des Zeichens und des Subjekts zeigt sich phänomenologisch als prinzipielle Verborgenheit und Verslossenheit, als ‚innerer Zustand‘ des Bewusstseins oder ‚Inhalt‘ des Zeichens. Wie immer man die Evidenz der Zeichenhaftigkeit und die Bewusstheit eines Gegenstands phänomenologisch beschreiben und mit welchen Metaphern man dabei die Unverfügbarkeit des operativen Sein-Sollens-Fehlschlusses, auf dem Intentionalität beruht, andeuten mag; klar ist in jedem Fall, dass offenbar nur problematische Bedingungen und Effekte der Intentionalität wahrnehmbar und damit für die Wahrnehmung darstellbar sind: möglicherweise bedeutsame Zeichenträger, möglicherweise einsichtige Wesen, möglicherweise absichtsvoll vollzogene Verhaltenssequenzen; das Prinzip von Zeichen, Subjekten und Handlungsträgern aber, die sich selbst einschließende Bezugnahme, entzieht sich der Wahrnehmung. Vor diesem Hintergrund erscheint dann die Darstellbarkeit dieses Prinzips, die sich in jedem medial vermittelten Zeichen und jeder medial dargestellten Figur unzweifelhaft mitteilt, wie ein Wun-

der. Wie geht das? Wie kann man semiotische und subjektive Intentionalität darstellen, obwohl sie nicht wahrnehmbar ist?

Der Schlüssel zu diesem Problem liegt in den ästhetisch motivierten Artefakten selbst und in der evidenten Wahrnehmbarkeit ihrer grundlegenden Darstellungsprinzipien. Indem nämlich ästhetisch motivierte Artefakte durch das Zusammenspiel ornamentaler und figurativer Formen einen Gegenstand oder eine Situation situationsabstrakt vergegenwärtigen, exemplifizieren sie selbst eine spezifische Form von Intentionalität; sie sind selbst ein (und man kann wohl sagen: das einzige öffentliche) Paradigma für Intentionalität. Ihr Gegenstandsbezug ist genau derselbe, der alle Intentionalitätsphänomene kennzeichnet. Das Dargestellte wird nicht reproduziert, sondern, genau wie der semantische Gehalt von Zeichen und der bewusste Gehalt von mentalen Zuständen, bloß formal aufgerufen und zur Disposition gestellt, eben: intendiert. Weil auf diese Weise also ein wahrnehmbares Paradigma für Intentionalität vorliegt, ist Intentionalität auch darstellbar, nämlich als Darstellung 2. Ordnung. Indem Darstellungen prinzipiell alles Mögliche hinsichtlich seiner wahrnehmbaren Strukturen darstellen können, können sie sich auch Darstellungen zum Gegenstand machen und damit Intentionalität darstellen. Dass sich die Evidenz einstellen kann, Zeichen und/oder Subjekte wahrnehmen zu können, kann, wenn Darstellungen das einzige öffentliche, wahrnehmbare Paradigma für Intentionalität sind, nur auf dem Wahrnehmungseindruck beruhen, eine Darstellung 2. Ordnung vor sich zu haben.

principium stilisationis

Darstellungen 2. Ordnung finden sich in der Kunst-, Musik- und Literaturgeschichte bekanntlich en masse. Dabei hat sich der Kunst- und Mediendiskurs vor allem von den iterativen Inszenierungen etablierter Darstellungskategorien faszinieren lassen. In Darstellungen 2. Ordnung ist es nämlich ohne Weiteres möglich, dass die dargestellte Darstellung und das ästhetische Artefakt, das sie darstellt, auf derselben Darstellungsform beruhen, d.h. auf derselben Spezifikation des allgemeinen Darstellungsprinzips, Ornamentik und Figuration in ein darstellendes Verhältnis zu bringen. Dadurch werden Phänomene möglich wie die Bühne auf der Bühne, das Bild im Bild, das Verhältnis von Rahmenerzählung und Binnenerzählung, das Phänomen mu-

sikalischer Darstellungen des Musizierens. Zusammen mit der ebenso möglichen Inszenierung einer wechselseitigen Bezugnahme von Darstellungskategorien wurde dies unter rhetorischen und strukturfunktionalen Begriffen wie Metalepse, Metatextualität, ästhetische Selbstreferenz, ‚wechselseitige Erhellung der Künste‘ und Intermedialität verhandelt.⁶

So bemerkenswert diese Phänomene auch sind, unter dem Blickpunkt etablierter Darstellungsformen wird übersehen, dass sich hinter der Möglichkeit von Darstellungen 2. Ordnung eine viel entscheidendere Darstellungsoption verbirgt als nur die der darstellungstechnischen Selbst- und Fremdreferenz, nämlich die Darstellbarkeit von Zeichen und Subjekten.

Denn eine Darstellung 2. Ordnung bedarf durchaus keiner darstellungskategorialen Referenz um als solche erkannt zu werden. Es genügt, dass ein dargestellter Gegenstand Züge des Dargestelltseins trägt, und dies ist schon dann der Fall, wenn die Strukturähnlichkeit, auf der die Darstellung beruht, in der Darstellung derart differenziert wird, dass bestimmte Strukturmomente gegenüber anderen hervorgehoben erscheinen. Bestimmte wahrnehmbare Eigenschaften eines Gegenstandes werden ins Zentrum der Darstellung gerückt, während von anderen wahrnehmbaren Eigenschaften, die nach Anlage der Darstellung durchaus präsentierbar wären, abgesehen wird.

Das drastischste Beispiel dieses Prinzips findet sich in der Karikatur, deren Konzentration auf individuierende Eigenschaften soweit geht, dass die Auslassung der als weniger relevant erachteten Ähnlichkeitsmomente zu einem paradoxen Darstellungsbruch führt. Eine Karikatur vermittelt den paradoxen Eindruck, dass so, wie sie einen bestimmten Gegenstand zeigt, eigentlich gar kein wirklicher Gegenstand, sondern nur dieser bestimmte Gegenstand aussehen kann. Eine Karikatur Winston Churchills vermittelt: So sieht eigentlich kein wirklicher Mensch aus, so sieht nur Winston Churchill aus. Der dargestellte Gegenstand wird im Rahmen der ihn präsentierenden figurativen und ornamentalen Formen gleichsam noch einmal dargestellt, indem am figurativen Aspekt der Darstellung noch einmal die Unterscheidung des Figurativen und Ornamentalen erkennbar ist, nämlich die zentrierten Ähnlichkeitsmomente und die darstellerischen Mittel, welche die Differenz zentraler und peripherer bzw. nicht berücksichtigter Ähnlichkeitsmomente in Szene setzen, die den Eindruck des Un- und Überwirklichen erzeugen.

⁶ Vgl. z.B. Walzel 1917, Voigt 1954, Waugh 1984, Paech 1998, Paech/Schröter 2008.

In weniger drastischer Form als in der Karikatur regiert dieses Prinzip alle Darstellungen, an denen ein bestimmter Stil wahrnehmbar ist, der die wahrnehmbaren Gegenstandsstrukturen, die in der Darstellung präsentiert werden, gleichsam verzerrt. Stil ist hinsichtlich seiner reflexiven Ornamentalität, im Moment seiner ästhetischen Selbstreferenz, unabhängig vom Dargestellten und unabhängig vom einzelnen ästhetisch motivierten Artefakt. Er kann als solcher also auch in anderen ästhetisch motivierten Artefakten wiederauftauchen und so den Gattungszusammenhang begründen, auf dem Darstellungskategorien beruhen, die dann Gegenstand metaleptischer, metatextueller und intermedialer Darstellungspraktiken sein können. Systematisch bewirkt die Darstellung 2. Ordnung zunächst also lediglich und weitaus fundamentaler als in den metaleptischen, metatextuellen und intermedialen Verfahren die Emergenz von Stil und damit eine Steigerung und Intensivierung des Ähnlichkeits-Unähnlichkeitsverhältnisses des Dargestellten und einen Vergleichsgesichtspunkt ästhetisch motivierter Artefakte. Der Darstellungsstil ist ein wahrnehmbares Moment der Darstellung, das nicht nur die Ähnlichkeit und Unähnlichkeit der Darstellung mit dem Dargestellten begründet, sondern auch die Ähnlichkeit und Unähnlichkeit der Darstellungen untereinander, und zwar unabhängig vom jeweils Dargestellten.

Dargestellte Zeichen, dargestellte Subjekte und das kontextuelle Kriterium ihrer Unterscheidung

Das Phänomen der Stilisierung hat rezeptiv einen mobilisierenden Effekt: Das Dargestellte wird durch seine Stilisierung mit Nachdruck dargestellt, die Darstellungsintention erscheint bekräftigt; zugleich enthält sich die Darstellung vermöge ihres Stils auf wahrnehmbare Weise anderer Darstellungsmöglichkeiten. Sie unterlässt deutlich erkennbar die Darstellung anderer prinzipiell darstellbarer Eigenschaften des Dargestellten, ohne dass diese Unterlassung als eine notwendige Implikation der wahrnehmbaren Struktur des ästhetisch motivierten Artefakts erkennbar wäre. Auf diese Weise gewinnt das Dargestellte Plastizität; seine aktuelle artifizielle Präsenz wird auf Grund der wahrnehmbaren Stilisierungen im Kontext virtueller artifizieller Präsenzen wahrgenommen, die in demselben Stil etwas anderes oder dasselbe in anderer Perspektive zeigen würden. Auf diese Weise wird das Dargestellte mit Virtualität aufgeladen, es erscheint

als artifizielle Präsenz der Virtualisierung eines Aktuellen bzw. der Aktualisierung eines Virtuellen, oder: als Darstellung eines Zeichens bzw. eines Subjekts.

Die stilisierte Darstellung stellt nicht lediglich etwas dar, sondern sie stellt ihren Gegenstand *als* etwas dar, durch den Stil wird der Darstellungsgehalt perspektiviert. Dabei ist allerdings mit der stilistischen Perspektivierung lediglich ein Intentionalitätsüberschuss markiert, ein Mehr der Darstellung, das qua stilisierter Darstellung unbestimmt ist, das aber seine Bestimmung motiviert.

Diese offene Perspektivierung, die durch den Stil vermittelt wird, dieses unbestimmte Als-etwas-darstellen, stimuliert rezeptiv eine interpretative Antwort, eine Bestimmung des Sachverhalts, als der der stilisierte Sachverhalt gezeigt wird. Dabei eröffnet die stilisierende Darstellung genau zwei Bestimmungsmöglichkeiten des Intentionalitätsüberschusses. Ein Sachverhalt kann als ein anderer oder er kann als ein selbiger bestimmt werden. Das Dargestellte kann als Repräsentation von etwas anders Geartetem oder als Repräsentation seines Wesens wahrgenommen werden. Damit tritt etwas in Erscheinung, für das es an situativ konkret wahrnehmbaren Gegenständen und Vorgängen kein wahrnehmbares Pendant gibt, nämlich ein Zeichenverhältnis (*aliquid stat pro aliquo*) oder ein Subjekt (Ich will so sein, dass ich bin, wie ich sein will).

Wie ein stilisiertes Darstellungsobjekt im Licht seiner rezeptiven Bestimmung wahrgenommen wird, ob als artifizielle Präsenz eines interpretierbaren Zeichenträgers oder als artifizielle Präsenz eines sich verwirklichenden Subjekts, liegt allerdings nicht in der Kompetenz der Darstellung selbst, wie die semiotische Analyse schon zu Beginn gezeigt hat: Zeichen und Subjekte sind homolog und wegen der modallogischen Abstraktheit von Darstellungen lassen sich keine Formen der Darstellung denken, anhand derer die Darstellung eines Zeichens von der Darstellung eines Subjekts unterschieden werden könnte. Ob es sich bei stilisierten Darstellungsobjekten um Zeichen- oder um Subjektdarstellungen handelt, liegt vielmehr an kontextuellen Faktoren, daran, in was für einer Situation die situationsabstrakte Gegebenheit des Dargestellten gegeben ist. Der modallogische Richtungsunterschied, der Zeichen von Subjekten unterscheidet (vom Wirklichen zum Problematischen im Zeichen, vom Problematischen zum Wirklichen im Subjekt), entscheidet sich an korrelativen Wirklichkeiten und Problematiken in der Situation, in der die Darstellungen auftauchen. Je klarer und deutlicher das nicht wahrnehmbare,

problematische Moment, das mit der stilisierten Darstellung evoziert wird, in der Gegebenheitssituation der Darstellung kontextuell verstanden wird, je leichter es sich als situativ bedingter pragmatischer Sinn aussagen lässt, desto eher erscheint die Darstellung als Darstellung eines bedeutungsvollen Zeichenträgers, dessen Bedeutung sich in Bezug auf seine konkrete Gegebenheitssituation aussagen lässt. Umgekehrt, je weniger prägnant sich ein situativ-pragmatischer Sinn aufdrängt, desto eher wird die stilisierte Darstellung als Figur verstanden und das nichtwahrnehmbare Moment ihrer Konstitution in die Artifizialität selbst projiziert.

Man kann sich den Unterschied an einem einfachen Problem verdeutlichen: Wie z.B. wird ein Text zum Redebeitrag einer Figur (also zur Darstellung von Subjektivität), und wie wird eine stilisierte Darstellung des Menschen zum bedeutungsvollen Piktogramm (also zur Darstellung eines Zeichens)? Offenbar liegt dies am pragmatischen Kontext, in dem diese ästhetisch motivierten Artefakte auftauchen. Das Piktogramm zeigt in einem konkreten Gebäude einen Fluchtweg an, seine Interpretation wird also als potenziell situativ handlungsleitend aufgefasst, während umgekehrt der Text zum Redebeitrag einer Figur wird, indem eine solche potenzielle situative Handlungsleitung nicht zu erkennen ist. Die modale Gegenläufigkeit von Zeichen und Subjekt, die den Darstellungsformen von Intentionalität nicht zu entnehmen ist, erschließt sich aus dem pragmatischen Kontext des ästhetisch motivierten Artefakts, nämlich ob sich der Situation, in der es gegeben ist, entnehmen lässt, dass das principium stilisationis das Dargestellte zum passenden Zeichenträger einer kontextuellen Interpretation macht. Z.B. findet das einen Fluchtweg anzeigende Piktogramm seine passende kontextuelle Interpretation in konkreten Leuten, die im Notfall den angezeigten Weg gehen. Diese Vorstellung markiert die dargestellte Intentionalität als artifizielle Präsenz eines Zeichenträgers. Umgekehrt wird ein situationsabstrakt gegebener Text als subjektive Form der Intentionalität, als artifizielle Präsenz der problematischen Gegebenheit einer Einsicht oder Absicht wahrgenommen, wenn dessen situative Gegebenheit keine Anzeichen bietet, ihn auf eine virtuelle kontextuelle Interpretation zu beziehen, wenn nicht ersichtlich ist, in welcher Weise er kontextuelle Verhaltensmöglichkeiten so zu spezifizieren geeignet ist, dass diese als passende kontextuelle Interpretationen des Textes wahrnehmbar sind. Dabei kann es durchaus zu semiotisch-figuralen Bivalenzen kommen, wenn etwa, wie im Fall eines Dramentextes, eine kontextuelle Inter-

pretation in Gestalt der Theateraufführung denkbar ist, der der Dramentext als Partitur dient. In diesem Sinn handelt es sich bei dem konkreten Dramentext um die Darstellung eines Zeichenträgers. Zugleich gilt aber diese Reinszenierung einem Text, dessen mögliche handlungsleitende Funktionen darüber hinaus relativ offen sind. Grundsätzlich gilt, dass jede Zeichen- und Subjektdarstellung derart dekontextualisiert und rekontextualisiert werden kann, dass sich der darstellerische Status in sein Gegenteil verkehrt. Gleichzeitig gilt aber auch, dass sich im Rahmen etablierter kultureller und medialer Praktiken Situationstypen ergeben haben, in denen geradezu erwartet wird, Figuren im Sinne einer artifiziellen Subjektivität gezeigt zu bekommen.

Darstellungslogik und Darstellungspluralität

Eine Figur wahrnehmen heißt also, stilisierte Darstellungen, für die sich situativ kein pragmatischer Deutungskontext anbietet, als artifizielle Präsenz einer Figurenintention aufzufassen und d.h. zugleich die Darstellung ihrer Verwirklichung und den affektiven Zustand, den das Gelingen oder Misslingen impliziert, zu antizipieren. Figuren stimulieren die Darstellungsphantasie und die emotionale Einbildungskraft. Sie lassen eine weitere Darstellung erwarten, durch die sich die Verwirklichung der Intention oder das Scheitern dieser Verwirklichung dargestellt findet.

Die virtuelle artifizielle Präsenz, die gleichsam den imaginären Hof der Figurenwahrnehmung bildet, fällt aber nicht vom Himmel. Der imaginative Überschuss, auf dem die Figurenwahrnehmung beruht, muss vorher akkumuliert sein, damit er sich situativ aktualisieren kann. Der kontextuelle imaginative Überschuss besteht in rezeptiven eidetischen Variationen, deren Substanz nur aus dem kollektiven, individuell mehr oder weniger gesättigt angeeigneten Darstellungsgedächtnis bezogen werden kann. Figurenwahrnehmung setzt ein kontextuelles kollektives Darstellungsgedächtnis voraus, aus dessen Formenrepertoire die eidetischen Variationen, durch die die Figur in ihrer Plastizität erscheint, kombinatorisch ermittelt werden.

Dadurch wird die eigentümliche Faszinationskraft des Figurenphänomens erklärbar: Figurendarstellungen binden die Leute an die Medien, indem sie dazu einladen, durch sie in der Sicherheit der Artificialität die Exposition eigenen Selbstseins zu genießen; und sie kön-

nen dies nur sein, indem sie zugleich die morphologischen Passagen medialer Assoziationen sind, durch die differente Medienangebote Vergleichsgesichtspunkten unterworfen werden und gattungsmäßige Ähnlichkeiten und Unterschiede offenbaren, so dass die regulative Idee eines einheitlichen Systems der Medien und Künste und ein ideeller Gesamtzusammenhang der Darstellungsgeschichte emergieren kann. Figuren binden Leute an Medien, indem sie zugleich die Medien an die Medien binden, sie sind der Kitt des Mediensystems.

Allerdings abstrahiert dieser Gedanke von konkreten historischen Formen der Figur. Im konkret historischen Entwicklungszusammenhang der Künste und der Medien ist zu konstatieren, dass das kollektive Darstellungsgedächtnis, das den Hintergrund der Figurenwahrnehmung bildet, in jedem Moment der medialen Produktions-, Distributions- und Rezeptionswirklichkeit nur einseitig und partiell gegeben ist und das Interesse an der Inszenierung eigenen Selbstseins sich bei den Leuten auf sehr verschiedene Arten spezifiziert. In historischer Hinsicht relativiert sich die Logik der Figur in zweierlei Hinsicht, einerseits durch die Vielheit offener, dezentrierter kollektiver Darstellungsgedächtnisse und andererseits dadurch, dass es keine allgemeine Figur gibt, keine Darstellung des Subjekts, sondern die Vielheit besonderer Figuren als Darstellungen besonderer Handlungsträger. Das betrifft sowohl die Gegenstandsreferenzen der Figurendarstellungen (hinsichtlich der manche Rezipienten eher starke Reize, scharfe Kontraste, hart-kristalline Formen, andere eher das Subtile, Weiche, Metamorphotische schätzen mögen) wie auch die von Figuren aufgerufenen Affektbereiche.

So unterschiedlich Figuren also in ihrer äußerlichen Gestalt und in ihren affektiven Valeurs gestaltet werden können und gestaltet werden müssen, entsprechen sie auch mehr oder weniger den Präferenzen von Rezipienten. Die Leute haben hinsichtlich ihrer Wahrnehmungen und Gefühle durchaus unterschiedliche Erinnerungs- und Einbildungsinteressen. Und wie immer eng sich einzelne Angebote in diesem Zusammenhang an außermediale Vorbilder personaler Zuschreibungen anlehnen mögen, klar ist: nicht jede Figur lädt jeden Rezipienten gleichermaßen zur Identifikation ein. Eine Figur kann daher prinzipiell über kein absolutes Identifikationsprofil verfügen. Die Darstellungslogik der Figur ist notwendigerweise fuzzy.

In dieser Spannung zwischen einem systematisch begründeten Interesse an Subjektdarstellungen und der Unsicherheit des Identifikationsprofils konkreter Figuren liegt das Motiv einer morphologi-

schen Reflexivität der Figur. Das Interesse an Subjektdarstellungen muss angesichts der Unsicherheit des Figurenprofils, der Unsicherheit der Figurenidentität, reflexiv werden und seine Rationalität nicht in der Ganzheit der Figur, sondern in ihren Teilen, in ihren Darstellungsformen, suchen. Und wenn man die erstaunliche Promptheit bedenkt, mit der Figuren funktionieren, wenn man sich das kollektive Gelächter und die kollektiven Tränen vergegenwärtigt, die sich offenbar seriell produzieren lassen, dann lässt sich dies vor dem Hintergrund offener, dezentrierter kollektiver Darstellungsgedächtnisse nur so erklären, dass gar nicht die Gesamtheit der Figur wirksam ist, nicht ihr Profil, sondern erprobte Profilelemente, die mit offenbar großer Zuverlässigkeit immer wieder in neuen Figurenvarianten verbaut werden können.

Die erprobten Profilelemente, aus denen Figuren zusammengesetzt sind, lassen sich grundsätzlich rein komparatistisch auf der Basis von Wahrnehmungsevidenzen ermitteln. Allerdings wird man wegen der Vielheit und Dezentriertheit kollektiver Darstellungsgedächtnisse kaum zu einem geschlossenen Formenset kommen, sondern zu einer ungeordneten offenen Menge gattungsspezifischer Formevidenzen der Figur.⁷ Der Aussagewert einer solchen unstrukturierten Formenliste ist für sich außerordentlich begrenzt, wenn sie nicht kategorial kreuzperspektiviert wird. Ähnlich wie auch die Bestimmung historischer Textsorten (Brief, Roman, Glosse, SMS etc.) nur gelingen kann, wenn man sie mit systematisch begründeten texttypologischen Begriffen erschließt und damit weitergehenden funktionalen Analysen zugänglich macht (z.B. Deskription, Narration, Exposition, Argumentation, Instruktion, Interrogation), so bedarf auch ein historischer, am konkreten Material komparatistisch gewonnener Katalog der Formen der Figur, einer systematischen Kreuzperspektive.

Diese systematische Perspektive kann nur semiotisch (oder in einem der Semiotik logisch äquivalenten Paradigma) begründet werden, da Subjekte nur durch ihre Darstellung auf logisch unproblematische, der Ratio zugängliche Art und Weise gegeben sind, und darstellungslogisch, wie gesehen, dasselbe sind wie Zeichen. Allerdings

⁷ Wobei es an Versuchen solche Profilkataloge mehr oder weniger systematisch zu begründen, nicht fehlt; besonders systematisch, aber hinsichtlich konkreter Darstellungsformen und dargestellter Inhalte ohne Belang ist etwa Greimas' Aktantenmodell (Greimas 1966). Weniger systematisch, aber dafür leichter auf Wahrnehmungsparadigmen zu beziehen, sind Typologien wie die von Christopher Vogler (1993). Völlig unsystematisch, aber orientiert an konkretem medialem Material sind die verschiedenen medienspezifischen folksonomies von *stock characters*, vgl. z.B. die Website TV Tropes.

muss mit den Mitteln einer gegenstandsabstrakten, d.h. reinen Semiotik gearbeitet werden.

Die relationale Deduktion der Zeichenkategorien nach C.S. Peirce

Es gibt nur wenige Versuche, eine solche reine Semiotik zu entwerfen. Eine der konsequentesten Fassungen liegt mit der semiotischen Kategorienlehre von Charles S. Peirce vor (Peirce 1902).

Peirce geht davon aus, dass es genau drei logische Relationen gibt, die einander voraussetzen: *Erstheit*, *Zweitheit* und *Drittheit*. Drittheit setzt Zweitheit und Erstheit voraus, umgekehrt ist eine Erstheit nur möglich, indem sie als Voraussetzung einer Zweitheit gegeben ist, deren Differenz zur Erstheit durch die Gegebenheit einer Drittheit gegenwärtig wird. Was Peirce damit im Sinn hat, lässt sich durch kategoriale Paraphrasen verdeutlichen: Erstheit meint Entität, die Gegenwart eines wie immer gearteten Stücks Realität; Zweitheit meint Differenz, die gegenseitige Begrenzung von Realitätsstücken; und Drittheit meint Inklusion, die Freistellung eines Stücks Realität in einer sie rahmenden Realität (in ontologischer Hinsicht könnte man auch von drei Modi sprechen: kontingent-assertorisch, determiniert-kategorisch und motiviert-problematisch). Das Zeichen als eine sich selbst einschließende Bezugnahme ist ein Phänomen der Drittheit und enthält dementsprechend drei Relationen, eine Erstheit (es ist ein Stück Realität, ein *Repräsentamen*), eine Zweitheit (das Repräsentamen ist als Quid-pro-quo in Differenz zu seinem *Objekt* bestimmt) und eine Drittheit des Zeichens (die freigestellte Einheit der Differenz zwischen Repräsentamen und Objekt, der *Interpretant*). Das Zeichen als sich selbst einschließende Bezugnahme wird mithin durch das Zusammenwirken dreier Relationen konstituiert, es ist relational selbdrift: Es ist eine reale Entität als Repräsentamen, eine Differenz als bestimmte Objekt-Signifikanz und eine Inklusion als rahmender Interpretant, der die Disponibilität der Objekt-Signifikanz markiert.

Mit den drei Momenten des Zeichens ist allerdings lediglich Zeichenhaftigkeit als solche, jedoch noch nicht der kategoriale Raum unterschiedlicher Zeichenklassen exponiert. Damit unter dem Begriff des Zeichens verschiedene Zeichentypen subsumiert werden können, muss unterstellt werden, dass die Wechselbeziehungen der Relationen, die den Sachverhalt des Zeichens konstituieren, variieren kön-

nen. Und wenn man nichts weiter voraussetzen möchte als den Typus der sich selbst einschließenden Bezugnahme, um eine von weiteren Voraussetzungen absehbende kategoriale Logik des Zeichens zu entwickeln, dann können die drei Relationen nur in der Weise variieren, wie sie das Zeichen als Phänomen der Drittheit selbst vorgibt, also in den kategorialen Differenzen von Erstheit (Entität / Kontingent-Assertorisches), Zweitheit (Differenz / Determiniert-Kategorisches) und Drittheit (Inklusion / Motiviert-Problematisches). Es ist also im Moment des Repräsentamens, des Objekts und des Interpretanten mit jeweils drei Varianten zu rechnen. Die Typik und Terminologie der jeweils drei Varianten der drei Zeichenaspekte gewinnt Peirce durch eine Art logisch angeleitetes phänomenologisches Suchverfahren, er imaginiert eidetisch variierend die Phänomentypik, die zu dem deduzierten Relationentyp passt und gibt ihm dann einen mehr oder weniger sprechenden Namen. Jedenfalls werden die begrifflichen Ableitungen der Namen für die logisch erschlossenen Varianten vor allem dann plausibel, wenn man sich zu vergegenwärtigt, welche Phänomene mit den entsprechenden logischen Formen typischerweise in den Blick geraten.

- Im Repräsentamen-Aspekt lassen sich die Varianten *Qualizeichen* (Empfindungen), *Sinzeichen* (Wahrnehmungen) und *Legizeichen* (Interpretationen) logisch ableiten.
- Im Objekt-Aspekt lassen sich die Varianten *Ikon* (Form), *Index* (Funktion) und *Symbol* (Konvention) logisch ableiten.
- Im Aspekt des Interpretanten schließlich lassen sich die Varianten *Rhema* (Teil eines interpretativen Zusammenhangs, eine synsemantische Einheit), *Dicent* (Ganzes eines interpretativen Zusammenhangs, eine autosemantische Einheit) und *Argument* (Aufhebung eines interpretativen Zusammenhangs, eine reflexive semantische Einheit) ableiten.

Allerdings sind die so gefundenen insgesamt neun Variationsmöglichkeiten der Zeichenaspekte noch keine für sich bestehenden Zeichenklassen. Das Zeichen hat drei obligatorische und irreduzible Aspekte: Repräsentamen, Objekt und Interpretant, die nicht allein sondern nur miteinander vorkommen und Zeichen konstituieren können. Wenn diese drei obligatorischen und irreduziblen Aspekte in je drei unterschiedlichen Modi auftreten können, dann müssen sich die Zeichenklassen, mit deren Hilfe sich das Universum der Zeichen

beschreiben lässt, aus den kombinatorischen Möglichkeiten dieser neun Zeichenmodi ergeben. Die Anzahl und Struktur der möglichen Zeichenklassen lassen sich mithin berechnen. Der Katalog der Zeichenklassen ist, mathematisch gesprochen, die Menge aller Kombinationen mit Wiederholung von 3 Gegenständen (in diesem Fall: Zeichenaspekte) zur Klasse 3. Da Interpretant, Objekt und Repräsentamen obligatorisch und gleichursprünglich sind (d.h. in ihrer Reihenfolge auch keinen Unterschied machen), und in allen drei Stellen drei Möglichkeiten zu erwarten sind, gibt es mithin folgende zehn Zeichenklassen: 111, 112, 122, 222, 113, 123, 223, 133, 233, 333 oder in Peirceschen Termini:

1. rhematisch ikonische Qualizeichen (Empfindungen)
2. rhematisch ikonische Sinzeichen (situativ wahrnehmbare Entitäten)
3. rhematisch indexikalische Sinzeichen (situativ wahrnehmbare Effekte)
4. dicentisch indexikalische Sinzeichen (situativ wahrnehmbare Spuren)
5. rhematisch ikonische Legizeichen (situationsabstrakte Formen)
6. rhematisch indexikalische Legizeichen (situationsabstrakte Hinweise)
7. dicentisch indexikalische Legizeichen (situationsabstrakte Aufforderungen)
8. rhematisch symbolische Legizeichen (Termini)
9. dicentisch symbolische Legizeichen (Prädikate)
10. argumentative symbolische Legizeichen (Schlüsse)

Die in Klammern stehenden Namen bezeichnen jeweils prototypische Zeichensorten, die dem allgemeinen Zeichentypus nahezu eindeutig entsprechen, zum Teil stammen diese von Peirce selbst, zum Teil sind es naheliegende Ergänzungen. Hinsichtlich des Repräsentamenbezugs teilen sich die 10 Zeichenklassen in drei charakteristisch unterschiedene Gruppen, die Gruppe der Qualizeichen mit einem Element, die Gruppe der Sinzeichen mit drei Elementen und die Gruppe der Legizeichen mit sechs Elementen. Die Gruppe der Qualizeichen hat nur ein Element, da die Erstheit des Repräsentamens keine Differen-

zierung zulässt und nur in sich homogene, aber untereinander beziehungslose Evidenzen subsumieren kann (Klasse 1). Die Gruppe der Sinzeichen differenziert den Bereich wahrnehmbarer Vorgänge und lässt Unterscheidungen zu zwischen aktuellen Gegebenheiten (Klasse 2), ihrem unmittelbaren Ausdrucksverhalten (Klasse 3) und dessen bleibende Wirkungen (Klasse 4). Die Gruppe der Legizeichen differenziert den Bereich der Abstrakta und lässt sich in wahrnehmbare Muster (die Klassen 5, 6 und 7) und interpretierbare Zeichen (die Klassen 8, 9 und 10) unterteilen.

Kategorien des Subjekts

Wenn Zeichen und Subjekte durch dieselbe Relation konstituiert sind, nämlich die sich selbst einschließende Bezugnahme, dann können die Kategorien des Subjekts auch auf dieselbe Weise entfaltet werden wie die Kategorien des Zeichens. Der modallogische Richtungsunterschied zwischen Zeichen und Subjekten (vom Wirklichen zum Problematischen im Fall des Zeichens, vom Problematischen zum Wirklichen im Fall des Subjekts) bedeutet allerdings, dass der Kategorienkatalog des Subjekts hinsichtlich des Peirceschen Zeichenkatalogs invers ausgeführt werden muss. Die Relation der Entität steht nicht am Beginn des subjektiven Konstitutionsgeschehens, sondern am Ende. Der ‚Aufhänger‘ des Subjekts ist entsprechend das Moment des Problematisch-Motivierten, die Inklusion.

Subjekte sind in ihrem Ursprung keine vorfindlichen Entitäten, in ihrem Ursprung sind sie allein in ihrem problematischen inklusiven Aspekt, ja, eigentlich gar nicht: gegeben, sondern zunächst, wie Hegel formuliert hat, in der ‚finsternen Innerlichkeit des Gedankens‘, unbestimmte *Intention*. Dies teilt sich dem Moment ihrer Zweitheit, dem Moment des Gegenstands oder Verhaltens, das das Subjekt sein und verwirklichen will, derart mit, dass auch dieses keine vorfindliche Entität ist, sondern eine abstrakte Bestimmtheit seiner Innerlichkeit, eine ungegenständliche *Gestalt*, die schließlich, das macht das Moment der Drittheit des Subjekts aus, derart in einer wirklichen Entität wirksam sein würde, dass diese sich in der Realität als ein mögliches *Wesen* zeigen würde, dessen Dasein und Verhalten in sich, durch seine subjektive Intention und deren abstrakte Bestimmtheit, begründet sein könnte.

Die aspektspezifischen Variationen der allgemeinen Subjekttriade: Intention/Gestalt/Wesen, müssen ebenso gegenläufig zur Logik des Zeichens entworfen werden, d.h. es ist mit der problematischen Drittheit zu beginnen, die dann die weiteren Varianten entsprechend einfärbt. Im Aspekt der Subjektintention lässt sich die problematische, relational selbstbezügliche Variante mit dem Begriff der bewusst gehegten Absicht ansprechen, die sich als *Zielverwirklichung* realisieren soll. Sie setzt als Zweitheit intentional eine Art Drang voraus, der eine *Kraftentfaltung* motiviert. Diese wiederum bedarf einer geschlossenen und damit problematischen Identität, die sich als *Selbsterhaltung* manifestieren würde.

Hinsichtlich der Subjektgestalt konstituiert die relational selbstbezügliche Variante den Begriff einer reflexiven Funktionalität, in der sich das Subjekt entäußert, das *Artefakt*; hinsichtlich der Zweitheit der Subjektgestalt bedarf das Artefakt eines darstellbaren Handlungsträgers, dem es als sein Produkt zugerechnet werden kann, d.h. einer konkreten *Figuration*. Da diese eines Stilisationsprinzips bedarf, um sich als Subjektdarstellung mitteilen zu können, ist in der Figuration als Erstheit in ihr die Gestaltvariante der medienabstrakten *Form* enthalten.

Das Wesen schließlich, in dem sich das Subjekt realisieren können soll, ist hinsichtlich seiner relational selbstbezüglichen Variante eine in der Wirklichkeit verteilte und immanent kommunizierende Subjektivität, eine *Organisation*. Organisationen setzen selbständige, aber koordinierbare, d.h. differenziell sich verhaltende Beteiligte voraus. Die Zweitheit des subjektiven Wesens, die Wesen, die am Wesen einer Organisation partizipieren können, lassen sich als *Organismen* identifizieren. Das Moment, das allen Organismen gemeinsam ist, das also die einfache Entität in diesem Aspekt beschreibt, ist die räumliche Ausgedehntheit. Subjektive Wesen sind in jedem Fall *Körper*.

Analog zur kombinatorischen Ermittlung der Zeichenklassen lassen sich 10 Subjektklassen konstruieren, die die kombinatorischen Möglichkeiten der Subjekt-Intention, Subjekt-Gestalt und des Subjektwesens ausschöpfen. Dabei wäre in jedem einzelnen Fall die Verbindung zwischen dem jeweiligen Aspektprofil und der Suche nach einem phänomenologisch einleuchtenden Inbegriff der Klasse zu diskutieren. Vorläufig lassen sich lediglich einige Implikationen und Konsequenzen dieser Kombinatorik des Subjekts kursorisch andeuten. Die 1. Klasse umfasst funktionale Netzwerke heterogener Arte-

fakte, also relativ unanschauliche, in ihrer Wirksamkeit aber prägnant erfahrbare Gebilde (z.B. in der Differenzerfahrung der Diskulturalität). Mit Foucault könnte man diese Art Subjekte als *Dispositive* bezeichnen. Die 2., 3. und 4. Klasse konzeptualisieren charakteristische Agenturen, die in solchen Dispositiven fungieren, nämlich *Maschinen* (relativ selbstläufige Artefakte), *Kommunikationen* (d.h. Systeme einander berücksichtigender bzw. antizipierender Mitteilungen) und *Personen* (die prekären Koppelungen von psychischen Systemen und sozialen Adressen). Mit der 5., 6. und 7. Klasse lassen sich mediale Figuren im engeren Sinn beobachten, nämlich *Spielfiguren* (faktisch geltende Handlungsträgerschaft auf der Basis fiktionaler Handlungsnormen), *Erzählfiguren* (fiktionale Handlungsträgerschaft auf der Basis faktisch geltender Handlungsnormen) und *Experimentalfiguren* (Handlungsträger, die faktische Geltungsansprüche und Normen subvertieren). Die 8., 9. und 10. Klasse schließlich umfassen Subjekte qua *Gruppenform* (Handlungsträgerschaft hinsichtlich Familie, Clan, Bande, Firma, Staat etc.), qua *Gattung* (Handlungsträgerschaft hinsichtlich gattungsspezifischer Lebensbedingungen) und qua *Individuum* (Handlungsträgerschaft hinsichtlich der je eigenen kontingenten Form).

Formen der Figur

Die Subjektklassen sind für eine Figurenmorphologie zunächst als Orientierungsmarken interessant. Sie stellen Perspektiven dar, durch die historisch-mediale Konkretionen der Subjektdarstellung beobachtet und systematisch beschrieben werden können: nämlich als stilisierte Darstellungen von maschinellen Vollzügen, Kommunikationen und ihren personalisierbaren Teilnehmern im Rahmen eines Dispositivs funktional aufeinander abgestimmter Artefakte.

Darüber hinaus scheinen vor allem einige systematische Implikationen des Wesensaspekts des Subjekts von morphologischem Interesse, die sich aus der Negation, der Störung ihres Subjektivitätsprinzips ergeben:

So zeichnet sich der Körper, dessen Form allein im Fall des *Individuums* (Klasse 10) eine darstellungsentscheidende Rolle spielt, vor allem durch seine Verletzbarkeit aus. Die Verletzung des Körpers, die Wunden, die ihm beigebracht werden können, die Aufhebung seiner Integrität, ist sicher eines der aufmerksamkeitssträchtigsten darstelleri-

schen Genres, werden in ihm doch die prägnantesten Widerspruchsaspekte des Unterschieds zwischen Wahrnehmung und Medialität vermittelt: privates eigenes Selbstsein und öffentliche Exposition; existenzielle Herausforderung und harmlose, situationsabstrakte Präsenz.

Der Organismus (das Wesensmoment des Subjekts, das die Klassen 4, 7 und 9 bestimmt) weist ein eigentümlich strategisches Moment auf. Einerseits teilt er mit dem Körper das Integritäts- und damit das Verletzbarkeitsmoment; zugleich aber ist der Organismus etwas, das heilen kann, das in der Generationenfolge einer Gattung gleichsam wiedererstehen kann. Der Organismus kann sich dadurch gleichsam aufs Spiel setzen, Mimikry an sein anderes üben oder sich zum Werkzeug eines übergeordneten Wesens, einer Organisation, machen. Als Voraussetzung organisierter Subjektivität bedarf der Organismus Passagen des Austausches, Organe der Wahrnehmung und der Artikulation. Diese organische Reflexivität teilt sich als eine Art Symmetrismus mit. Organismen sind typischerweise symmetrisch verfasst und verhalten sich nach Maßgabe punkt-, achsen- oder spiegelsymmetrischer Prinzipien, sei es in Form der Geschlechterdualität, der Organsymmetrie oder der Fähigkeit zu spontan passenden mimetischen Reaktionen. Die Medienmorphologie des Organismus ist daher zweifellos eines der formenreichsten Gebiete, zumal sich in diesem Gebiet auch unbegrenzte Möglichkeiten der figurativen und intermedialen Hybridisierung bieten.

Die Organisation schließlich, die im Wesensaspekt der meisten Subjektklassen wirksam ist, bietet dagegen so unermessliche Gestaltungsmöglichkeiten, dass ihr kategorialer Beschreibungswert relativ gering ist (er deckt sich in etwa mit Niklas Luhmanns Begriff des autopoietischen Sinnsystems). Da sich die Figurenanalyse heute zumeist auf eben solche Klassen beschränkt, indem sie vor allem die Sozial- und Personalanalyse von Figur beschreibt (also die Klassen 3 und 4 traktiert), sind ihre formentypologischen Ergebnisse und insbesondere ihre Beschreibungssprache entsprechend wenig entwickelt. Zwischen den zu abstrakten Ansätzen der Aktantensemiotik und den allzu konkreten folksonomies der stock characters⁸, wäre ergänzend, wenn nicht gar konterkariierend eine analytische Konzentration auf die Klassen 2, 5 und 8, also auf die Maschine, die Spielfigur und die Gruppenfigur sinnvoll. Denn die Sozial- und Personalfiguren zeichnen sich insbesondere durch ihre kommunikative Bestimmung aus,

⁸ Vgl. Fußnote Nr. 10.

also durch die Zeichen, die sie benutzen: Dresscodes, Register, paraphrasierbare Attribute mit sozialer Relevanz. Darstellungstechnisch beruhen diese Figuren also im wesentlichen auf den Formen der Zeichen und weniger auf den Formen der Figur. Hinsichtlich der Darstellungsformen der Figur sehr viel aufschlussreicher sind eher die stummen, jedenfalls nicht text- und codegebundenen Formen der Figur, die sich im Funktionalismus der Maschinen, den ornamentalen Koordinationen der Spielfiguren und den eingespielten Funktionen des Gruppenhandelns darstellen. Diese als Perspektiven zu verwenden dürfte für eine historische und intermediale Medienästhetik sehr viel aussichtsreicher zu sein als die Entdeckung des neuesten stock characters.

Fazit und Ausblick

Die Morphologie der Figur in Medien und Künsten lässt sich nicht auf eine Semiotik der Figur reduzieren; sie muss komparatistisch, allein auf der Basis von Wahrnehmungsevidenzen, den Formen der Figur im historischen und intermedialen Vergleich auf die Spur kommen. Darüber hinaus sind die semiotischen Überlegungen zur Figurenkategorie, so logisch zwingend ihr Ableitungsschema auch sein mag, nicht auf ein letztgültiges Set an Beschreibungskategorien zu bringen; allenfalls lässt sich andeuten, an welchen Paradigmen sich die Beschreibung von Figurenformen zu orientieren hätte. So mager aber dieses Ergebnis erscheint: Sich der Semiotik des Subjekts zu versichern ist für eine Morphologie der Figur umso wichtiger, als es sich bei ihr um eine zentrale medienanalytische Funktion handelt, an deren möglichst präziser und revisionsoffener begrifflichen Fundierung sich der Verbindlichkeitsanspruch medienästhetischer Analysen entscheidet. Denn in der Darstellung von Subjektivität und Handlungsträgerschaft realisiert die Medienästhetik gegenüber den technisch-materiellen und kommunikativ-gesellschaftlichen Bedingungen des Medialen ihre größte medienlogische Eigenständigkeit. Dass die Evolution des Systems der Medien und Künste sich nicht auf die Evolution der Technik und die Evolution des Rechts, der Wahrheit, der Wissenschaft, der Politik usw. reduzieren lässt, liegt an der Autopoiesis der Medienästhetik im Feld der Figurendarstellung.

Literatur

- Bal, Mieke (1985): *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto.
- Burke, Kenneth (1945): *A Grammar of Motives*. Berkeley.
- Eco, Umberto (1962): *Opera aperta*. Mailand. (dt. 1973. *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt a.M.).
- Eco, Umberto (1964): *Apocalittici e integrati*. Mailand (dt. 1984. *Apokalyptiker und Integrierte*. Frankfurt a.M.).
- Eco, Umberto (1968): *La struttura assente*. Mailand (dt. 1972. *Einführung in die Semiotik*. München).
- Fischer-Lichte, Erika (1983): *Semiotik des Theaters*. Tübingen.
- Greimas, Algirdas Julien (1966): *Semantique structurale*. Paris (dt. 1971. *Strukturelle Semantik. Methodologische Untersuchungen*. Braunschweig).
- Keck, Anette; Pethes, Nicolas (Hg.) (2001): *Mediale Anatomien. Menschenbilder als Medienprojektionen*. Bielefeld.
- Leschke, Rainer (2003): *Einführung in die Medientheorie*. München.
- Luhmann, Niklas (1995): *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt a.M.
- Metz, Christian (1968): *Essais sur la signification au cinéma I*. Paris (dt. 1972. München).
- Morris, Charles W. (1938): *Foundations of the Unity of Science: Towards an International Encyclopedia of Unified Science*. Bd. 1.2. Chicago.
- Morris, Charles W. (1946): *Signs, Language, and Behaviour*. New York (dt. 1973. *Zeichen, Sprache und Verhalten*. Düsseldorf).
- Nöth, Winfried (1975): *Semiotik. Eine Einführung mit Beispielen für Reklameanalysen*. Tübingen.
- Nöth, Winfried (2000): *Handbuch der Semiotik*. 2. vollst. neu bearb. u. erw. Ausg. Stuttgart.
- Paech, Joachim (1998): „Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figurationen“. In: Helbig, Jörg (Hg.): *Intermedialität: Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*. Berlin, S. 14-31.
- Paech, Joachim; Schröter, Jens (Hg.) (2008): *Intermedialität. Analog / Digital*. München.
- Peirce, Charles Sanders (1903): „Nomenclature and Divisions of Triadic Relations, as Far as They Are Determined“ (MS 540). In: *The Peirce Edition Project* (Hg.) (1998): *The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings*. Bd. 2. (1893-1913). Bloomington, S. 289-300 (dt. 1998. „Nomenklatur und Unterteilung der Triadischen Relationen“. In: *Phänomen und Logik der Zeichen*. Frankfurt a.M., S. 121-138).
- Pias, Claus; Vogl, Joseph; Engell, Lorenz; Fahle, Oliver; Neitzel, Britta (Hg.) (2000): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart.
- Posner, Roland; Robering, Klaus; Sebeok, Thomas A. (Hg.) (1997-2004): *Semiotik / Semiotics: Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur*. 4 Bde. Berlin.

- Rödl, Sebastian (2006): „Selbstgesetzgebung“. Antrittsvorlesung. Universität Basel.
- Saussure, Ferdinand de (1916): *Cours de linguistique général*. Hg. v. Charles Bally u. Albert Sechehaye. (dt. 1967. Grundfragen der Allgemeinen Sprachwissenschaft. Berlin).
- Tagg, Philip (1987): „Musicology and the Semiotics of Popular Music“. In: *Semiotica* 66, S. 279-298.
- Tagg, Philip (2009): *Music's Meanings: a Musicology for Non-Musicologists* (working title, in progress). <http://tagg.org/texts.html#Books> (10.03.09).
- TV Tropes. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HomePage>. (10.03.09).
- Vogler, Christopher (1993): *The Writer's Journey: Mythic Structure For Storytellers and Screenwriters*. Studio City (dt. 1997. Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Frankfurt a.M.).
- Voigt, Joachim (1954): *Das Spiel im Spiel. Versuch einer Formbestimmung an Beispielen aus dem deutschen, englischen und spanischen Drama*. Göttingen.
- Walzel, Oskar (1917): *Wechselseitige Erhellung der Künste. Ein Beitrag zur Würdigung kunstgeschichtlicher Begriffe*. Berlin.
- Waugh, Patricia (1984): *Metafiction. The Theory and Practice of Self-conscious Fiction*. New York.
- Wiesing, Lambert (2005): *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt a.M.
- Wiesing, Lambert (2009): *Das Mich der Wahrnehmung. Eine Autopsie*. Frankfurt a.M.

Filme

- L'année dernière à Marienbad (F 1961, Alain Resnais)
 The Matrix (USA 1999, Andy u. Larry Wachowski)

Autorinnen und Autoren

Christiane Berger ist Dozentin am hochschulübergreifenden *Zentrum Tanz* (HZT) an der Universität der Künste Berlin (UdK) und der Hochschule für Schauspielkunst *Ernst Busch* (HfS) Berlin. Zudem arbeitet sie als freie Tanzdramaturgin (www.tanzdramaturgie.de). Studium der Philosophie und Theaterwissenschaft in Tübingen, Gießen und Berlin; Promotion zur Wahrnehmung tänzerischer Körperbewegung, erschienen 2006 im transcript-Verlag unter dem Titel *Körper denken in Bewegung*. Zuletzt Publikationen zu den Themen Körperwissen, Körpergedächtnis und Bewegungsintelligenz im Tanz sowie zur körperlichen Verständigung im Tango Argentino.

Jens Eder ist Professor für Filmwissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Er studierte Philosophie, Komparatistik und Germanistik in Stuttgart und Hamburg. Nach mehrjähriger Tätigkeit als Drehbuchlektor, Texter und Journalist arbeitete er 2002 bis 2008 an der Universität Hamburg als Juniorprofessor für Medienwissenschaft. Forschungsschwerpunkte: Philosophie, Psychologie und kulturelle Analyse audiovisueller Medien; Erzähltheorie und Dramaturgie; aktuelle Entwicklungen in der Filmproduktion; Medien, Emotionen und Menschenbilder. Buch-Publikationen: *Die Figur im Film*, Marburg 2008; *Was sind Figuren*, Paderborn 2008; *Audiovisuelle Emotionen* (Mitherausgeber), Köln 2007; *Oberflächenrausch* (Hg.), Hamburg 2002; *Dramaturgie des populären Films*, Hamburg 1999.

Jörn Glasenapp ist Akademischer Oberrat am Institut für Medienwissenschaften der Universität Paderborn. Studium der Germanistik, Anglistik und Amerikanistik an der Georg-August Universität Göttingen. Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Mediengeschichte von ihren Anfängen bis zur Gegenwart, Ästhetik, Geschichte und Theorie der Fotografie und des Films, Visual History, Intermedialität sowie mediale Komik. Wichtige Publikationen: *Die deutsche Nachkriegsfotografie: Eine Mentalitätsgeschichte in Bildern*, Paderborn 2008; *„Prodigies, anomalies, monsters“: Charles Brockden Brown und die Grenzen der Erkenntnis*, Göttingen 2000; *Riefenstahl revisited* (Hg.), Paderborn 2009; *Die Filmkomödie der Gegenwart*,

Paderborn 2008; *Licht / Schrift: Intermediale Grenzgänge zwischen Fotografie und Film*, Marburg 2008.

Lisa Gotto ist derzeit Vertretungsprofessorin an der Universität Mannheim. Studium der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Germanistik und Anglistik in Bochum, Köln und Warwick. Promotion zu ethnischen Grenzängen im amerikanischen Film. Derzeitige Forschungsschwerpunkte: Theorie und Geschichte der Bewegtbildmedien, Ästhetik populärer Medienkulturen. Aktuelle Veröffentlichungen: „Schwarz sehen. Zur Medialität des Dunkels vor, im und nach dem Kino“, in: *figurationen* 02/07; „No One Knows My Name. Queering Glen or Glenda“, in: Wagner, Hedwig (Hg.): *Gender Media Studies*, Weimar 2008; „Marke Maske Medium. Zur filmischen Visualisierung ethnischer Differenz“, in: Strobel, Ricarda; Jahn-Sudmann, Andreas (Hg.): *Film transnational und transkulturell*, Paderborn 2009.

Gerd Hallenberger ist freiberuflicher Medienwissenschaftler und Privatdozent an der Philipps-Universität Marburg. Er hat in Marburg im Fach Europäische Ethnologie promoviert (*Die politische Seite der Science Fiction. Eine inhaltsanalytische Bestandsaufnahme*) und sich in Siegen im Fach Medienwissenschaften habilitiert. Seine Forschungsschwerpunkte sind Fernsehunterhaltung, allgemeine Medienentwicklung und Populärkultur. Gelehrt hat er bis heute unter anderem an den Universitäten Marburg, Siegen, Leipzig, Paderborn und der Hamburg Media School, außerdem Professurvertretungen in Siegen und Hildesheim wahrgenommen. Von 1996 bis 2005 war er Leiter des deutschen Zweigs des Forschungsprojekts *Eurofiction*. Er ist seit dem Jahr 2000 regelmäßig Mitglied von Nominierungskommissionen und Jurys für den *Adolf-Grimme-Preis*, außerdem Mitglied des Kuratoriums der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen e.V.

Henriette Heidbrink ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Teilprojekt *Medienspiele & Mediennarrationen* des SFB 615 *Medienumbrüche* der Universität Siegen. Studium der Medienwissenschaften, Psychologie und Philosophie in Dresden, Bochum, Siegen und Granada. Promotion in Siegen zum Thema „Personenzentrierte Filmanalyse“. Forschungsschwerpunkte: Relationen von psychologisch-therapeutischen und medien-/filmwissenschaftlichen Theorien und Methoden, Narratologie, Rezeptionstheorien, Figuren- und Identitätskonzepte. Aktuelle Publikation: „Fictional Characters in Literary and Media Studies – A Survey of the Research“, in: Eder, Jens; Jannidis,

Fotis; Schneider, Ralf (Hg.): *Characters in Fictional Worlds: Interdisciplinary Perspectives*, Berlin 2010 (im Erscheinen).

Iris Hermann ist Professorin für Neuere deutsche Literaturwissenschaft an der Universität Bamberg. Studium der Allgemeinen und Lateinamerikanischen Geschichte, Allgemeinen und Vergleichenden Literaturwissenschaft und Germanistik in Bonn, Recife (Brasilien) und Bielefeld. Promotion zu den mythischen Strukturen im Prosawerk Else Lasker-Schülers, Habilitation zur Ästhetik des Schmerzes in der Literatur. Forschungsinteressen sind Körperlichkeit und Emotionalität in Literatur und Musik, Schnittstellen zwischen Literatur und Psychologie, jüdische Literatur nach 1945; derzeit u.a. Vorbereitung eines Projektes zum Thema »Reartikulation der Stimme nach Prozessen des Verstummens«. Jüngste Publikationen zur Lyrik: „Möchte ich ein schwimmender Schreiber sein. Von der ‚Wortsucht‘ in Robert Schindels Gedichtband *Wundwurzel*“, in: *Zeitschrift für deutsche Philologie*, Bd. 127/ Heft 2 (2008), S. 269-284. „Da bin ich und das wars“. Strichpunktexistenz und ‚Flüsterdennoch‘: Robert Schindels Gedicht *Amfortas*“ (2007), zus. m. Meinolf Schumacher, in: *Sprachkunst*. Jg. XXXIX /2008, 1. Halbband, S. 59-75.

Christian Imminger ist Redakteur und Art Director in der Kultur-/Journal-Redaktion der *Augsburger Allgemeinen* und war Mitarbeiter am SFB/FK 615 *Medienumbrüche* (Teilprojekt „Macht- und Körperinszenierungen in der italienischen Medienkultur“); Veröffentlichungen zu Futurismus, Terrorismus und Medienkultur.

Christoph Jacke ist Professor für Theorie, Ästhetik und Geschichte der Populären Musik im Studiengang „Populäre Musik und Medien“ an der Universität Paderborn. Bis 2008 wissenschaftlicher Mitarbeiter und Koordinator im Studiengang „Angewandte Kulturwissenschaften/Kultur, Kommunikation und Management“ der Universität Münster, Lehraufträge an den Universitäten FU Berlin, Wien, Bremen, Paderborn, Musikhochschule Köln, Popakademie Mannheim, Autor für u.a. Frankfurter Rundschau, De:Bug, Testcard und Telepolis. Forschung und Lehre: Popkultur/musik, Medienkulturkritik, Cultural Studies. Zuletzt erschienen: *Medien(Sub)kultur. Geschichten – Diskurse – Entwürfe*, Bielefeld 2004; *Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen*, Bielefeld 2006 (Hg. mit Eva Kimminich und Siegfried J. Schmidt); *Siegfried J. Schmidt: Beobachtungsmanagement. Über die Endgültigkeit der Vorläufigkeit*, Köln 2007 (Audio-CD, Hg. mit Sebastian Jünger, Klaus Sander und Guid Zurstiege);

„Populäre Kultur und soziales Gedächtnis: theoretische und exemplarische Überlegungen zur dauervergesslichen Erinnerungsmaschine Pop“, in: *Siegener Periodicum für Internationale Empirische Literaturwissenschaft* (SPIEL) (Mitherausgeber), Frankfurt a.M. 2008. Homepage: www.christophjacke.de.

Rainer Leschke ist Professor für Medienwissenschaften an der Universität Siegen. Studium der Germanistik und der Philosophie in Bochum. Promotion 1986 mit einer Arbeit zum Verhältnis von Hermeneutik und Poststrukturalismus. 1998 Habilitation in Medienwissenschaften / Neuere deutsche Literaturwissenschaft mit einer Arbeit zu Reproduktionszyklen und seriellen Strukturen in der Literatur an der Universität Siegen. Lehrtätigkeit an den Universitäten Siegen, Bochum, Innsbruck und Basel. Publikationen zu Fragen der Medientheorie, der Medienästhetik und der Medienethik. Jüngst erschienen: *Medien und Formen. Eine Morphologie der Medien*, Konstanz 2010.

Jens Meinrenken lebt und arbeitet in Berlin. Studium der Kunstgeschichte, Philosophie und Germanistik in Bamberg und Berlin. Zu seinen aktuellen Forschungsschwerpunkten gehört die Ästhetik und Bildsprache von Comics, Animationsfilmen und Computerspielen. Ausgewählte Publikationen: „Bullet Time & Co. Steuerungsutopien von Computerspielen und Filmen als raumzeitliche Fiktion“, in: Rainer Leschke, Jochen Venus (Hg.): *Spielformen im Spielfilm*, Bielefeld 2007; „Ver-rückte Bilder! Wenn Kunst- und Bildgeschichte sich im Comic begegnen“, in: *Harr Harr! Comic und Bildgeschichten in der Kinder- und Jugendliteratur kjl&m* 09.3, Jg. 61, Heft 3, München 2009; „Eine jüdische Geschichte der Superheldencomics“, in: *Helden, Freaks & Superrabbis*, Ausstellungskatalog Jüdisches Museum, Berlin 2010; „Künstlermythen im Zeichen der Avantgarde. Zur Bedeutung der Malerei im amerikanischen Zeitungscomic“, in: *Arbeit am Bild. Ein Album für Michael Diers* (Festschrift zum 60. Geburtstag), Berlin 2010.

Petra Maria Meyer ist Professorin für Kultur- und Medienwissenschaften an der Muthesius Kunsthochschule, Kiel. Von 2004 bis 2008 Intendantin des *Center for Interdisciplinary Studies* (Forum). Promotion in Philosophie zur »Stimme und ihrer Schrift« bezogen auf Akustische Kunst. Habilitation in Theaterwissenschaft mit medienwissenschaftlicher Ausrichtung zur »Intermedialität des Theaters«. Fünfzehnjährige Tätigkeit als Autorin, Dramaturgin und Lektorin für den WDR, Köln. Forschungsschwerpunkte: Intermedialität, Medien-

philosophie, -dramaturgie und -ästhetik, Semiotik, Philosophie des 19. und 20. Jahrhunderts, Akustische Kunst, Gegenwartstanz- und theater, Szenographie. Aktuelle Buchpublikationen: *acoustic turn* (Hg.), München 2008; *Gegenbilder. Zu abweichenden Strategien der Kriegsdarstellung*, München 2009. Aktuelle Aufsätze: „Der Raum, der Dir einwohnt. Zu existentiellen Klang- und Bildräumen“, in: Ralf Bohn, Heiner Wilharm (Hg.): *Inszenierung und Ereignis*, Bielefeld 2009, S. 105-134; „Maya Deren: die filmische als choreographische Geste traumwandlerisch“, in: Reinhold Göring et al. (Hg.): *Geste: Bewegungen zwischen Film und Tanz*, Bielefeld 2009, S. 53-73; „Agierende Vergangenheit im Traum. Andrej Tarkowskij's Zerkalo / Der Spiegel mit Henri Bergson bedacht“, in: Heide Heinz, Christoph Weismüller (Hg.): *Psychoanalyse – und wie anders?*, Düsseldorf 2009, S. 103-139.

Nicolas Pethes ist Professor für Neugermanistik an der Ruhr-Universität Bochum. Studium der Germanistik, Philosophie und Theaterwissenschaft in Köln und Hamburg, Promotion zur Poetik der Erinnerung bei Walter Benjamin, Habilitation mit der Arbeit *Zöglinge der Natur. Der literarische Menschenversuch des 18. Jahrhunderts*, Göttingen 2007. Forschungsschwerpunkte: Kulturwissenschaftliche Gedächtnistheorie, Mediengeschichte der Literatur, Historische Anthropologie, Wissenschaftsgeschichte, Populärkultur. Publikationen: *Kulturgeschichte des Menschenversuchs im 20. Jahrhundert* (Mitherausgeber), Frankfurt a.M. 2009; „Sublimierung, Zensur, Simulation. Zum Bann medialer Gewaltdarstellungen in Kunst, Recht und Wissenschaft“, in: Max Bergengruen, Roland Borgards (Hg.): *Bann der Gewalt. Studien zur Literatur- und Wissensgeschichte*, Göttingen 2009, S. 321-360; *Spektakuläre Experimente. Allianzen zwischen Massenmedien und Sozialpsychologie im 20. Jahrhundert*, Weimar 2004.

Norbert M. Schmitz ist Professor für Ästhetik an der Muthesius-Kunsthochschule, Kiel. Kunst- und Medienwissenschaftler. Lehrtätigkeiten an Universitäten und Kunsthochschulen in Wuppertal, Bochum, Linz, Salzburg und Zürich. Arbeit zu Fragen der Intermedialität von bildender Kunst und Film, Ikonologie der alten und neuen Medien, Diskursgeschichte des Kunstsystems und Methodik der moderner Bildwissenschaft bzw. des naturwissenschaftlichen Bildes, Ästhetik des künstlerischen Films und der filmischen Avantgarde. Publikationen u.a.: *Kunst und Wissenschaft im Zeichen der Moderne*, Weimar 1994; „Bewegung als symbolische Form“, in: H. B. Heller

u.a. (Hg.): *Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaften*, Marburg 2000; „Der Film der klassischen Avantgarde oder die gescheiterte Autonomie des Kinos“, in: Heinz L. Arnold (Hg.): *Aufbruch ins 20. Jahrhundert. Über Avantgarden*, Boorberg 2001; „Medialität als ästhetische Strategie der Moderne – Zur Diskursgeschichte der Medienkunst“, in: Peter Gendolla u.a. (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt a.M. 2001.

Jürgen Sorg ist Medienwissenschaftler und arbeitet derzeit als Seminarleiter am mibeg-Institut Medien Köln. Studium der Medien-, Sozial- und Kulturwissenschaften in Hannover, Siegen und Southampton. Wissenschaftliche Mitarbeit im DFG-Teilprojekt *Medienspiele & Mediennarrationen* des SFB 615 *Medienumbrüche* der Universität Siegen. Forschungsschwerpunkte: populäre Medienformate, Wissenstheorien, Medienhandlungsstrategien. Aktuelle Publikation: *Erzählformen im Computerspiel. Zur Medienmorphologie digitaler Spiele* (Mitherausgeber), Bielefeld 2009.

Jochen Venus ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Teilprojekt *Mediennarrationen und Medienspiele* des SFB/FK 615 *Medienumbrüche* der Universität Siegen. Studium der Medienwissenschaft, Allgemeinen Literaturwissenschaft, Philosophie und Soziologie. Promotion über die Begründungsprobleme der Medientheorie und der Medienwissenschaften. Forschungsschwerpunkte: Medientheorie, Spielfilm, Computerspiel, Stimmkünste in den Medien, mediale Formen der Wir-Intentionalität. Aktuelle Veröffentlichungen: *Masken der Semiose. Zur Semiotik und Morphologie der Medien*, Berlin 2010 (im Erscheinen); *Erzählformen im Computerspiel* (Mitherausgeber), Bielefeld 2009; *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne* (Mitherausgeber), Bielefeld 2007; „Raumbild und Tätigkeitssimulation. Video- und Computerspiele als Darstellungsmedien des Tätigkeitsempfindens“, in Gundolf Winter, Jens Schröter u. Joanna Barck (Hg.): *Das Raumbild: Bilder jenseits ihrer Flächen*, München 2009.

Index

- Actionfigur, 349
Adressat, 120, 121, 296, 306, 308
Affektbild, 252
Affekte, 386
Aktant, 92
Akteur, 92, 136, 315, 317, 319, 375, 376
 produktbezogen, 307
Alltag, 202
Anonymität, 166
Antagonist, 162, 311, 351
Anthropologie, 59, 62, 94, 96
anthropomorph, 261
Artefakt, 315, 400
Assistentin, 280
Ausdruck
 natürlicher, 62
Authentizität, 166
Autonomisierung, 194
Autor, 163
Bedeutungsperspektive, 183
Begehrensojekt, 312
Bewegung, 78, 197, 243, 253, 254, 258, 260, 318, 329, 330, 334, 349, 364, 368, 381
Bewegungseinfrierung, 384
Bewegungsfigur, 78
Bildlichkeit, 43, 182
Biografie, 199
Boulevard, 158, 287
Branded Entertainment, 301, 306
Bühne, 53, 59, 74, 78, 79, 144, 241, 255, 285, 293, 388
 Textbühne, 129
Bühnenraum, 79, 251
Bühnentanz, 74
Casting-Show, 292
Charakter, 54, 58, 90, 215, 291, 315
 rund/flach, 93, 262
 -typ, 87, 94, 293
Charakterisierung, 100, 101, 224, 265
Charaktertypologie, 98
Classical Style, 197
Comic, 315, 350
Commedia dell'arte, 54, 95
Computerspiel, 48, 141, 240, 257, 330, 376, 377
Cowboy, 264, 312
Cutscene, 263, 352, 358
Darsteller, 251
Darstellung, 381
defiguriert, 384
Dialog, 89, 105, 110, 122, 259
Doppelcharakter, 342
Dopplung, 241
Drama, 38, 74, 98, 104, 241, 260
dramatis personae, 33, 358
Dreiecksfigur, 178
Dreieckskomposition, 189
Du, 18, 109, 110, 120, 123, 125
 lyrisches, 120
Duett, 79
Dynamik, 33
Ego-Perspektive, 354
eidolon, 56
Eigenleben, 106, 320, 364

- Einfrierung, 384
- Emotion, 97, 150, 252, 295, 302, 318
- Emotionalisierung, 313, 319
- Empathie, 289
- Ereignis, 104
- Ermittler, 280
- Erzählfigur, 343, 355, 401
- Erzählperspektive, 90
- Erzähltheorie, 149
- Experimentalfigur, 401
- Experte, 165, 293
- Fan, 150
- Fernsehen
 - Neo-, 326
 - Paläo-, 326
- Fernsehfigur, 277
- Figur
 - anthropomorphisiert, 88
 - geometrisch, 74, 76, 82
 - Gesamt-, 282
 - rhetorisch, 58, 110, 127
 - Teil-, 282
- figura, 55, 243
- Figuraldeutung, 36
- Figuration, 182, 192, 400
- Figurationssoziologie, 192
- Figurenkonstellation, 92, 260, 311
 - plural, 261
- Figurenrede, 102
- Figurine, 177
- Fiktion, 303
- Film, 64, 77, 89, 165, 197, 202, 205, 221, 232, 241, 276, 277, 315, 335, 350
- Filmfoto, 197
- Fokalisierung, 87, 101
- Folk Psychology, 266
- folksonomie, 402
- Form, 400
 - erfahrung, 45
 - geometrisch, 73
 - medial, 42
 - prozess, 40
 - symbolisch, 37, 41
- Formung, 34
- Fotografie, 205, 221, 255, 300
 - inszenierte, 217
- fotografische Einstellung, 218
- Fragment, 223
- Frau, 314
- funktion
 - Ordnungs-, 34
- Gedanke, 303
- Gefühl, 96, 303
- Gegnerschaft, 343
- Gesicht, 190
- Gestalt, 33, 399
- Gestaltung, 34
- Gestaltwahrnehmung, 179
- Geste, 383
- God's view, 353
- Großaufnahme, 252
- Größe
 - mittlere, 31
- Grund, 236
- Gruppe, 79, 113, 135, 259, 401
 - Klein-, 260
- Gruppenfigur, 259, 303, 367, 402
- Guckkastenbühne, 79
- Handlung, 58, 265
- Handlungsballett, 76
- Handlungsträger, 241
- Handlungsträgerschaft, 375, 376
- Hauptfigur, 91, 147, 261, 266
 - des lyrischen Sprechens, 127
- Held, 91, 98, 99
- Hochkunst, 206
- Hybridform, 41
- Ich, 109

- dissoziativ, 118
- lyrisches, 113
- Mantel-Ich, 118
- Idealisierung, 317
- Identifikation, 289
 - direktional, 367
- Identität, 237
 - plural, 240
- imago, 56
- Imitation, 381
- Improvisation, 80
 - Contact, 79
- Individualität, 34, 94
- Individuum, 34, 90, 94, 95, 175, 182, 192, 195, 401
- Inszenierungskunst, 53
- Intention, 265, 399
- Intentionalität, 388
- Interaktion
 - parasozial, 290
- Intermedialität, 140, 317
- Intexion, 217
- Joker, 349
- Kandidat, 280
- Kategorie, 31
- Klang, 110, 328
- Komödie, 98
- Komplexitätsreduktion, 144
- Konsistenz, 104
- Konstrukt
 - mental, 265
- Konvention, 255
- Kooperation, 343
- Körper, 31, 58, 64, 69, 237, 400
 - gedächtnis, 253
 - grenze, 32
 - ideal, 305
- Körpersprache, 242
- Kraftentfaltung, 400
- Kulturfilm, 278
- Kurzform, 257, 316
- Leerdeixis, 116
- Leitbild, 308
 - werbung, 306
- Leitmedium, 284
- Leserreporter, 166
- Linie, 235, 236
- Marionette, 342
- Marken-Icon, 297
- Marketing-Charakter, 293
- Maschine, 35, 401
- Maske, 114, 384
- Massenszene, 260
- Medienfigur, 287
- Medienwechsel, 219
- Medium, 42
- Menschendarsteller, 60
- Metafigur, 264
- Mimesis, 56, 104, 114, 185
- Mimikry, 56, 402
- mise en abyme, 106
- Mitspieler, 345
- Mittler, 328
- Moderator, 280
- Montage, 196, 225
- Morphologie, 177, 243
- Motiv, 265, 303
- Mutation, 242
- Mystery Man, 264
- Nachrichtensprecher, 280
- Narration, 38, 76, 100, 198, 257, 277, 329, 336, 337
- Nebenfigur, 147, 266
- Nicht-Spieler-Figur, 343
- Non-Player-Character, 343
- Opfer, 280
- Organisation, 400
- Organismus, 400
- Orientierung, 368
- Paar, 79
- Paratelic, 258
- Performance Art, 54
- Person, 145, 195, 215, 401

- dritte, 65, 125
- personalisiert, 163
- Personifizierung, 125
- Perspektive, 39, 41, 79, 89, 114, 185, 196, 198, 240, 255, 334, 342, 353, 364, 368, 385
- Politiker, 203
- Popkultur, 74, 134, 338
- Portrait, 165, 189, 195, 202
 - fotografie, 189
- Prägnanz, 44, 317
- Pressefoto, 161
- Produktempfehlung, 306
- Projektion, 382
- Prominente, 285
- Prominenz, 285
- Prosopopöie, 127
- Protagonist, 63, 91, 99, 162, 197, 204, 220, 266, 311, 351
- Public Image, 288
- Puppe, 349
- Quid pro quo, 377
- Quizmaster, 280
- Radio, 276, 283, 304
- Rahmenhandlung, 343
- Re-Entry, 30
- Repräsentation, 178
- Rezeptionsroutine, 338
- Rezipient, 104, 150, 170, 204, 225, 251, 255, 339
- Rolle, 53, 136
- Schema, 57
- Schiedsrichter, 345
- Schuss-Gegenschuss, 259
- Selbstbeobachtung, 194
- Selbsterhaltung, 400
- Selbstsein, 393
- Selbstwirksamkeitserleben, 363
- Semi-Adressierung, 333
- Sinn, 112
- Slapstick, 254
- Soft News, 287
- Solo, 79
- Spiegelbild, 63
- Spiel
 - feld, 345
 - regel, 48
 - regelvermittlung, 343
 - stein, 342, 368
- Spielfigur, 355, 401
- Split Screen, 337
- Sprache, 43
- Staging, 256
- Standfoto, 222
- Star, 285
 - Status, 287
- Star-Image, 142
- Statue, 384
- Stereotyp, 305
 - diskriminierend, 313
- Stil, 318, 390
- Stilisierung, 316, 390
- Stimme, 69, 116, 129, 146, 251, 278, 290, 303, 304, 333
- stock character, 402
- Strichmännlein, 202
- Struktur, 30, 32, 104, 261, 332
 - choreographisch, 79
 - des Fernsehens, 327
 - hybrid, 366
 - ludisch, 267
 - monologisch, 109
 - musikalisch, 77
 - narrativ, 76, 88, 252
 - Raum/Zeit, 116
 - Resonanz-, 120
 - sprachlich, 103
- Subjekt, 97, 127, 355
 - artifizuell, 375
 - brechung, 335

- effekt, 249, 265
- frühneuzeitlich, 184
- funktion, 259, 359
- konstitution, 177
- modern, 200
- neuzeitlich, 193
- position, 363
- reflexiv, 378
- Text-, 117
- vormodern, 210
- Subjektivität, 112, 128, 377
 - modern, 195
- Substituierung
 - figural, 367
- Superheld, 100, 240
- Switching, 338
- Symbolisierung, 305
- Sympathie, 289
- Synchronisierung
 - sensomotorisch, 367
- System
 - psychisch, 265
- Tagesschau, 279
- Tanz, 33
- Täter, 280
- Technoid
 - transhuman, 336
- Testimonial, 306
- Theater, 235, 241
- theatrum mundi, 242
- Trompe-l'œil-Malerei, 240
- Typ, 90, 92
- Typisierung, 92, 316
- typos, 55
- Unterhaltung, 135, 290
- Verdichtung, 40
- Verrätselung, 224
- Viral marketing, 301
- Voice Over, 318
- Vorurteil, 305
- Welt
 - fiktional, 216
- Weltzugang, 37
- Werbefigur, 297
- Wesen, 399
 - fiktiv, 309
- Wiederholung, 241
- Wochenschau, 279
- Zapping, 338
- Zeichen, 33
- Zeitungsleser, 170
- Zentralperspektive, 41, 180, 183
- Zeugenschaft, 164
- Zielgruppe, 283, 301
- Zielverwirklichung, 400
- Zuschauer, 358