

Jens Eder

# Was sind Figuren?

Ein Beitrag zur  
interdisziplinären Fiktionstheorie

mentis  
Paderborn

Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek

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

© 2008 mentis Verlag GmbH  
Schulze-Delitzsch-Str. 19, D-33100 Paderborn  
[www.mentis.de](http://www.mentis.de)

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk sowie einzelne Teile desselben sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ist ohne vorherige Zustimmung des Verlages nicht zulässig.

URN: urn:nbn:de:0141-2020836556

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Das Problem</b>	<b>4</b>
<b>2. Der ontologische und semiotische Status der Figur</b>	<b>8</b>
2.1 Die semiotische Perspektive: Figuren und Zeichen	12
2.2 Die psychologische Perspektive: Figuren und mentale Repräsentationen	23
2.3 Die philosophische Perspektive: Figuren, fiktionale Pragmatik und abstrakte Gegenstände	31
2.4 Figuren als Bewohner fiktiver Welten	41
2.5 Figuren und Modell-Rezipienten	48
2.6 Zusammenfassung: Ontologischer Status und Konstitutionsweise von Figuren	51
<b>3. Eine Arbeitsdefinition der Figur</b>	<b>55</b>
3.1 Anthropomorphie oder Intentionalität?	55
3.2 Weitere Merkmale und begriffliche Unterscheidungen	59
<b>4. Zusammenfassung</b>	<b>63</b>
Filmverzeichnis	67
Literaturverzeichnis	68
Namenregister	74

## I. Das Problem

Die meisten Formen der Fiktion handeln von Figuren. In Gutenachtgeschichten, Epen, Balladen, Romanen, Theateraufführungen, Opern, Hörspielen, Spielfilmen, Fernsehserien, Computergames und anderen Arten fiktionaler Kommunikation stehen erfundene Charaktere im Mittelpunkt. Odysseus oder James Bond, Anna Karenina oder Lara Croft, Mickey Mouse oder R2-D2 sind Millionen Menschen vertraut. In modernen Mediengesellschaften sind Figuren ein Teil des Alltags. Wir sprechen problemlos über sie und folgen dabei starken Intuitionen: Es gibt sie, aber »nicht wirklich«. Man kann sie sich vorstellen, und man kann sie darstellen; die Wortherkunft von »Figur« oder »*character*« verweist darauf.<sup>1</sup> Mehr noch: Jeder von uns kann eigene Figuren erfinden (wie gut das gelingt, ist eine andere Frage). Was Figuren sind, scheint uns aus solchen Gründen selbstverständlich.

Diese Selbstverständlichkeit löst sich jedoch auf, wenn man versucht, eine Reihe von Fragen zu beantworten, die für Fiktions- und Erzähltheorien von grundlegender Bedeutung sind: Wie kann man den Ausdruck »Figur« definieren? Nimmt man hier etwa auf Gegenstände Bezug, die es nicht gibt? Und wenn ja, um was für eine Art von Gegenständen handelt es sich? Wie werden Figuren konstituiert und identifiziert? Welche Merkmale machen etwas zu einer Figur? Solche Fragen nach der Definition und dem ontologischen Status der Figur sind eng verknüpft mit Fragen nach ihrem Ort in semiotischen und psychischen Prozessen: In welchem Zusammenhang stehen Figuren mit Texten, mit Imagination und Kommunikation? Wie kann man an etwas Anteil nehmen, das nicht existiert?

Diese Probleme betreffen nicht nur Figuren, sondern genau genommen sämtliche Gegenstände und Welten, die mittels fiktionaler Medienangebote, Texte oder Kommunikationsakte dargestellt werden. Der erste Teil der folgenden Auseinandersetzung mit Figuren lässt sich daher auf andere fiktive Gegenstände und

---

1 Der Ausdruck *Figur*, von mhd. *fig(i)ûre*, geht über afrz. *figure* zurück auf lat. *figura* ›Gestalt‹, abgeleitet – wie bezeichnenderweise auch *Fiktion* – von *ingere* ›bilden‹ (Platz-Waury 1997: 587). Der englische Ausdruck »character« geht wie das deutsche Wort »Charakter« zurück auf das griechische »χαρακτηρ« (›das Eingegrabene [...] Stempel, [...] Zeichen, [...], übertr. Stempel des Wesens eines Menschen, Eigentümlichkeit«; Gemoll 1954: 800).

auf fiktive Welten (*fictional worlds*, Diegesen)<sup>2</sup> insgesamt übertragen; die Aussagen betreffen nicht nur den Hobbit Frodo in *THE LORD OF THE RINGS*, sondern auch das Schloss Isengard und ganz Mittelerde. Auf einige Besonderheiten von Figuren als besonders interessanten und komplexen Entitäten werde ich im zweiten Teil noch eingehen.

Explizite Antworten auf die oben genannten Fragen finden sich vor allem innerhalb der analytischen Philosophie und der Medienwissenschaften (im weiten Sinn)<sup>3</sup>. Allerdings verfolgen die betreffenden Forschungsrichtungen unterschiedliche Interessen und sind bisher relativ wenig miteinander in Austausch getreten. Die Philosophie wird durch das Phänomen »Figur« in erster Linie vor ontologische und semantische Probleme gestellt: Ob es Figuren gibt und um welche Art von Gegenständen es sich bei ihnen handelt, hat Folgen dafür, welche Ontologie, Sprach- und Bedeutungstheorie konsistent vertreten werden kann. Wenn sich dagegen Medienwissenschaftler mit Figuren beschäftigen, sind sie vor allem an einer angemessenen Analyse, Interpretation, historischen Einordnung und soziokulturellen Einschätzung von Medienprodukten und ihren Figuren interessiert.

Letzteres deutet bereits darauf hin, dass die Konzeption von Figuren und ihren Welten nicht nur theoretische, sondern durchaus auch praktische Relevanz hat. Von ihr hängt nicht unwesentlich ab, mit welchen Methoden man fiktionale Erzählungen untersucht und welche Schwerpunkte man dabei setzt. Die Produktion, Analyse und Kritik fiktionaler Medienangebote – etwa die dramaturgische Entwicklung von Filmen, die Inszenierung von Dramen, die Rezension von Büchern – setzt zumindest ein implizites Verständnis davon voraus, was Figuren sind und welche Arten von Eigenschaften sie haben. Dieses Verständnis legt einen Rahmen dafür fest, wie man Figuren analysiert und Aussagen über sie begründet. Betrachtet man sie als personenähnliche Wesen, wird man vor allem ihre Persönlichkeitsmerkmale untersuchen; betrachtet man

---

2 Auf die weitgehend deckungsgleichen Begriffe der *fictional world* (vgl. z. B. Ryan 1991) und der Diegese (vgl. z. B. Hartmann/Wulff 2007) werde ich gleich noch eingehen.

3 Der Ausdruck »Medienwissenschaften« soll hier sowohl die allgemeine Medienwissenschaft als auch Film-, Fernseh-, Theater- und Literaturwissenschaften sowie Game Studies und vergleichbare (Proto-)Disziplinen umfassen.

sie als Textbestandteile, wird man sich auf Darstellungsstrukturen konzentrieren; versteht man sie als mentale Konstrukte, wird man rezeptionspsychologisch vorgehen usw.

Das Spektrum verbreiteter Definitionen lässt all diese Möglichkeiten offen. Die Begriffsbestimmungen sind so gegensätzlich, dass man weder von einem intuitiven Verständnis der Figur ausgehen noch sich einfach für eine der vorhandenen Definitionen entscheiden kann. Zudem erweisen sich viele Definitionsversuche bei genauerer Betrachtung als problematisch. Vor allem innerhalb der Medienwissenschaften bleiben sie oft vage, geben keine Auskunft über den ontologischen Status der Figur, sind zu eng oder zu weit gefasst. Am häufigsten werden Figuren hier wohl als fiktive Analogie zu realen Personen definiert. Einige Beispiele:

»jede in der Dichtung ... auftretende fiktive Person, auch Charakter genannt« (Wilpert 1989: 298);

»a fictional analogue of a human agent« (Smith 1995: 17);

»a represented person that corresponds by analogy to our understanding of personhood in real life without being confused with reality« (Michaels 1998: 4).

Solche Definitionen halten die Merkmale des mimetischen Bezugs und der Fiktivität fest, lassen den ontologischen Status fiktiver Gestalten jedoch im Unklaren. Zudem schränken sie den Gegenstandsbereich auf anthropomorphe Figuren ein und schließen damit Tierfiguren, Aliens, Monster oder Roboter aus.

Am anderen Ende des Definitionsspektrums stehen strukturalistische Begriffsbestimmungen, die Figuren entweder als Zeichen- bzw. Signifikantenkonstellationen oder als paradigmatische Bündel von Eigenschaften oder Textfunktionen verstehen. So versucht etwa Manfred Pfister, die Figur ausschließlich über strukturelle Funktionen und Kontextrelationen zu bestimmen:

Positiv ist [...] die dramatische Figur zu definieren als die Summe ihrer strukturellen Funktionen der Situationsveränderung und der Situationsstabilisierung, und der Charakter (im neutralen Sinn der Identität) einer Figur als die Summe der Korrespondenz- und Kontrastrelationen zu den anderen Figuren des Textes. (Pfister 1988: 224)

Diese Definition hält – wie viele andere – einer logischen Überprüfung nicht Stand (u.a. weil sie rekursiv ist).<sup>4</sup> Vor allem aber werden rein textstrukturelle oder funktionale Definitionen gängigen Alltagsüberzeugungen über den mimetischen Aspekt der Figur nicht gerecht und haben mit internen Widersprüchen zu kämpfen, wie sich im Folgenden zeigen wird.

Die hier nur angedeutete Heterogenität und Problematik medienwissenschaftlicher Figurenkonzeptionen hat zu zahllosen Missverständnissen und zu einem weitgehenden Abbruch des Austauschs zwischen verschiedenen Theorieansätzen geführt. Die Lösung kann aber auch nicht darin bestehen, den Begriff bewusst nur vage zu umreißen oder mehrere Definitionsmöglichkeiten nebeneinander zu stellen, wie dies in manchen Arbeiten der Fall ist.<sup>5</sup> Vielmehr sind Theorien fiktionaler Narration auf eine möglichst präzise Explikation des Figurenbegriffs angewiesen, die als Grundlage für die Verbindung unterschiedlicher Forschungsergebnisse dienen kann (vgl. Eder 2008). Bei dieser Explikation kann der Rückgriff auf die Philosophie helfen.

Umgekehrt kann aber auch die Philosophie erheblich von medienwissenschaftlichen Arbeiten zu Figur und Fiktion profitieren. Viele philosophische Figurendefinitionen wirken anämisch oder leiden an einer einseitigen Beispieldiät. Ihre Verknüpfung mit alltagsnahen Fragestellungen bleibt unklar. Die medienwissenschaftlichen Perspektiven ermöglichen es demgegenüber, den Bereich der Beispiele zu erweitern, die Vielfalt und strukturelle Komplexität von Figuren im Blick zu behalten, die Spezifik unterschiedlicher Medien und Kommunikationsformen zu bedenken und Verbindungen sowohl zu Verfahren der Medienanalyse als auch zu konkreten Alltagsfragen herzustellen.

---

4 Im Definiens wird der Begriff der Figur vorausgesetzt («die Summe *ihrer* strukturellen Funktionen»). Außerdem wird die Figur nur über die Handlung definiert. Das schließt rein deskriptive Texte aus und ist unplausibel, weil Figuren auch unabhängig von der Handlung konstruiert werden können.

5 Taylor und Tröhler (1999) vermeiden etwa eine klare Definition und fassen die Figur als »Facetten-Konglomerat«, das durch verschiedenartige sehr heterogene Aspekte definiert sein kann, von denen aber keiner notwendigerweise vorhanden sein muss (Taylor / Tröhler 1999: 149; vgl. auch Tröhler 2001: 599 und Taylor 2002: 13). Ein anderes Beispiel ist die Arbeit von Göran Nieragden (1995) zur Figur im Roman, die zwar einige Figurenkonzeptionen skizziert, eine eigene Definition jedoch umgeht.

Mit den folgenden Überlegungen möchte ich daher einen Dialog zwischen verschiedenen fiktionstheoretischen Positionen der Medienwissenschaften und der Philosophie anregen. Dabei verfolge ich drei inhaltliche Ziele: Zunächst versuche ich, durch Vergleich und Modifikation verschiedener Ansätze den *ontologischen und semiotischen Status* der Figur zu klären. Dies erfordert Exkurse zu unterschiedlichen Theorien und Aspekten der Fiktion. Wenn es gelingt, diese Aspekte zu einem vorläufigen *Modell fiktionaler Kommunikation* zusammenzuführen und die Figur darin zu verorten, wäre ein Weg aufgezeigt, wie sich die Erkenntnisse verschiedener Theorien integrieren lassen. Auf dieser Grundlage lässt sich schließlich eine *Arbeitsdefinition* der Figur entwickeln, die sie von anderen Gegenständen fiktionaler Kommunikation abgrenzt, z. B. fiktiven Pflanzen, Geräten oder anderen Dingen.

## 2. Der ontologische und semiotische Status der Figur

Dass man sich Figuren vorstellen, Gefühle zu ihnen entwickeln und über sie sprechen kann, ist Konsens. Figuren sind – in der Terminologie der Philosophie des Geistes – »intentionale Gegenstände« von Vorstellungen, Gefühlen, Darstellungen und Äußerungen, die sich auf sie beziehen, von ihnen handeln.<sup>6</sup> Aber auf was bezieht man sich in diesen semiotischen und mentalen Akten, wovon handeln sie, wenn es Figuren in der Realität nicht gibt? Sind Figuren unwirkliche Gegenstände einer anderen Realitätsebene oder bezieht man sich auf Texte, Zeichen, mentale Konstrukte?

Filmische, literarische und theatrale Figuren sind offenbar Elemente der fiktionalen Kommunikation und untrennbar mit dieser verbunden. Im Gegensatz zu realen Wesen gibt es Figuren nicht ohne Texte, die sie darstellen. Solche Elemente erfundener Welten, die durch fiktionale Texte konstituiert werden, bezeichnet man als

---

6 Mit »Intentionalität« ist hier nicht – wie im Alltag oder in der Handlungstheorie – *Absichtlichkeit* gemeint, sondern der Philosophie des Geistes folgend das *Gerichtesein* von etwas auf etwas. Die wichtigsten intentionalen Phänomene sind mentaler oder semiotischer Art. Dass Gedanken und Gefühle bzw. Bilder und Texte intentional sind, bedeutet, dass sie von etwas handeln, sich auf etwas beziehen, etwas repräsentieren oder zum Thema haben: einen intentionalen Gegenstand oder Sachverhalt, der nicht in der Realität existieren muss (vgl. Künne 1986; Tatzel 2000: Kap. 1; Husserl 1993: 370-375).



»fiktive Gegenstände«. <sup>7</sup> Dazu zählen nicht nur Figuren, sondern viele andere – vielleicht alle – Dinge, von denen fiktionale Texte handeln: magische Kräfte, Zeitmaschinen, Schauplätze wie Xanadu und Ereignisse wie die Schlacht um Isengard. Die erste Frage lautet deshalb: Was sind fiktive Gegenstände und welchen Ort haben sie in der Kommunikation? Wenn dies beantwortet ist, kann man in einem zweiten Schritt Figuren von anderen fiktiven Gegenständen abgrenzen, indem man ihre charakteristischen Merkmale ermittelt, und kann so zu einer Arbeitsdefinition gelangen.

Zunächst konzentriere ich mich also auf die erste Frage nach der Ontologie fiktiver Gegenstände und der Semantik fiktionaler Texte. Darüber werden derart komplexe Debatten geführt, dass ich nur die wichtigsten Positionen stark vereinfacht umreißen kann. <sup>8</sup> Im Wesentlichen lassen sich fünf Grundpositionen zum ontologischen Status von Figuren (und anderen fiktiven Gegenständen) unterscheiden:

- (Z) Figuren sind Zeichen oder Zeichenkonstellationen.
- (MR) Figuren sind mentale Repräsentationen von Rezipienten.
- (FW) Figuren sind Elemente fiktiver Welten.
- (AG) Figuren sind abstrakte Gegenstände.
- (NE) Figuren existieren nicht.

Jede dieser Thesen wird in mehreren Varianten vertreten; dabei können bestimmte Varianten einer These mit einer anderen These kompatibel sein: Je nach Konzeption fiktiver Welten können diese z. B. als mentale Repräsentationen oder als abstrakte Gegenstände angesehen werden. Von einigen Theoretikern werden aber auch inkompatible Positionen im Sinne eines Sowohl-als-auch mitei-

---

7 Zwischen »fiktional« und »fiktiv« ist zu unterscheiden: »Fiktional« bezieht sich auf die Ebene der Darstellung, »fiktiv« auf die Ebene des Dargestellten (vgl. Künne 1983: 291f.). Filme sind fiktional, die von fiktionalen Filmen dargestellten Figuren sind fiktiv. Statt von »fiktionalen Welten« (im Englischen: *fictional worlds*) spreche ich entsprechend auch von »fiktiven Welten«.

8 Knappe, instruktive Einführungen in die philosophische Debatte bieten Proudfoot 1992, Howell 1998 und Lamarque 1998. Ausführlicher und mit dezidiert eigener Positionierung Künne 1983: 291-322. Zur literaturtheoretischen Diskussion siehe (knapp) Rimmon-Kenan <sup>1996</sup>: 31-34 sowie Margolin 1990 und 1995. Auch für die *fictional worlds theories* ist das Problem fiktiver Gegenstände von zentraler Bedeutung und wird dort ausführlich diskutiert (z. B. Doležel 1998: 1-30).

inander kombiniert.<sup>9</sup> In derartigen Kombinationen summieren sich Probleme der betreffenden Einzelpositionen, zudem würde die Figur zu einem ontologischen Zwitterwesen. Ich konzentriere mich deshalb auf die einzelnen Positionen und die wichtigsten Argumente für und gegen sie. Dabei suche ich gezielt nach miteinander vereinbaren Spielarten, die eine Integration der Ansätze ermöglichen könnten.

Die ontologische Bestimmung der Figur ist für Figurentheorie und Figurenanalyse von größter Bedeutung, weil von ihr abhängt, was über Figuren sinnvoll ausgesagt werden kann, welche Eigenschaften Figuren zugesprochen werden können und auf welche Weise sie untersucht werden können. Sind Figuren Elemente fiktiver Welten, dann können sie (innerhalb dieser Welten) einen Körper und eine Persönlichkeit besitzen, Beziehungen zu ihrer Umwelt haben, Handlungen ausführen, ja ihrerseits Vorstellungswelten imaginieren. Sind Figuren dagegen Zeichenkonstellationen oder mentale Repräsentationen, dann können sie nichts dergleichen. Man würde ihnen eher andere Eigenschaften zuschreiben, z. B. einen Gehalt und eine materielle Grundlage zu haben, mit Zeichenprozessen und Codes bzw. mit mentalen Vorgängen und Voraussetzungen zusammenzuhängen, von ihnen hervorgebracht zu werden und sich zur Realität in einer bestimmten Weise zu verhalten. Wenn Figuren gar nicht existieren, würde daraus vermutlich folgen, dass man in Wirklichkeit nicht über sie, sondern über etwas anderes spricht – z. B. über Zeichenkonstellationen oder Vorstellungen.

Wie bereits angedeutet, ist die Frage nach der Ontologie von Figuren unablässig verknüpft mit der Frage nach ihrer Rolle in Prozessen der Semiose und Kommunikation. Im Verlauf der Darstellung werden deshalb jeweils Exkurse in verschiedene Theorien der Zeichen, der Kommunikation, der Fiktion und der mentalen Modelle notwendig. Dabei lassen sich in starker Vereinfachung

---

9 So geht Shlomith Rimmon-Kenan davon aus, dass Figuren eine ontologische Doppelstruktur als Knotenpunkte im Text und Abstraktionen in der Geschichte aufweisen. Figuren wären demnach in einer Hinsicht Zeichenkomplexe (Z), in einer anderen Hinsicht mentale Konstrukte (MR) oder abstrakte Gegenstände (AG); die These lässt beide Deutungen zu (vgl. Rimmon-Kenan 1996: 29ff.). Im Wortlaut: »In the text characters are nodes in the verbal design; in the story they are – by definition – non (or pre-) verbal abstractions, constructs« (Rimmon-Kenan: 1996: 33).

vier Diskurse unterscheiden, in denen sich jeweils die Dominanz bestimmter Thesen zur Ontologie fiktiver Gegenstände mit bestimmten Schwerpunkten bei der Untersuchung fiktionaler Kommunikation verbindet (vgl. Tabelle 1).

Der *philosophische* Diskurs untersucht die Figur, wie zuvor erwähnt, vor allem als Problem sprachlicher Semantik sowie als Prüfstein ontologischer Theorien; vorherrschend sind hier die gegensätzlichen Auffassungen, Figuren seien abstrakte Gegenstände oder sie existierten überhaupt nicht. Innerhalb der Medienwissenschaften spielen diese Positionen allerdings bisher keine wesentliche Rolle. Einflussreicher sind dagegen drei andere Diskurse: Der *semiotische* Diskurs interessiert sich vor allem für die Zeichenkonstellationen, durch die Figuren dargestellt werden; oft werden Figuren selbst als Zeichen angesehen. Der *psychologische* Diskurs beschäftigt sich vorrangig mit den mentalen Vorgängen, in die Figuren involviert sind; hier ist die Ansicht verbreitet, Figuren seien mentale Repräsentationen. Und schließlich gibt es *interdisziplinäre* Ansätze, die vor allem an einer Analyse der internen Strukturen von Figuren interessiert sind und dazu auf verschiedene Disziplinen zurückgreifen; ein Beispiel sind Theorien fiktiver Welten.

<b>Diskurs</b>	<b>Ontologie fiktiver Gegenstände</b>	<b>Aspekt fiktionaler Kommunikation</b>
philosophisch	(AG), (NE)	Semantik, Pragmatik: Figur (Ontologie)
semiotisch	(Z)	Zeichensystem, Zeichengebrauch: Figuredarstellung
psychologisch	(MR)	Rezeptionsprozesse: Figurenvorstellung
interdisziplinär	(FW) u.a.	Darstellungsinhalte: Figur (Strukturen)

[Tabelle 1: Figurentheoretische Diskurse und ihre Thesen]

Die verschiedenen Diskurse sind jeweils von ihren unterschiedlichen Erkenntnisinteressen, Voraussetzungen und Methoden geprägt. Wenn man ihre Ergebnisse vergleichend zusammenführt, kommt man einem Verständnis des ontologischen Status von Figuren und der Entscheidung für eine Basistheorie fiktionaler Kommunikation ein Stück näher. Grundlage für eine Vergleichbarkeit der Diskurse ist die gemeinsame Annahme, dass Figuren in Prozesse fiktionaler Kommunikation eingebunden und von ihnen abhängig sind. Strittig ist, wie solche Kommunikationsprozesse zu modellieren sind und welchen Ort Figuren darin einnehmen. In den folgenden Abschnitten wird eine *guided tour de force* durch die Theorielandschaften unternommen, in der Hoffnung, dass diejenigen Leser, die in diesen Landschaften heimisch sind, einige Ungenauigkeiten verzeihen. Das Ziel besteht darin, einen ersten Überblick über wesentliche Grundannahmen zu gewinnen und diese knapp auf Plausibilität zu prüfen. Auf dieser Basis können dann Gemeinsamkeiten und Unterschiede ermittelt, zentrale Begriffe geklärt und der ontologische und fiktionstheoretische Status fiktiver Gegenstände genauer bestimmt werden.

## 2.1 Die semiotische Perspektive: Figuren und Zeichen

Die Position (Z) – »Figuren sind Zeichen oder Zeichenkonstellationen« – ist besonders unter Film- und Literaturwissenschaftlern verbreitet. Manche literaturwissenschaftliche Varianten von (Z) sehen Figuren als Netze von Eigennamen, Kennzeichnungen und Eigenschaftszuschreibungen des sprachlichen Textes. Poststrukturalistische Theorien der literarischen Figur betrachten diese etwa als »rhetorisches Netzwerk um einen Eigennamen, als Signifikantenstruktur«. <sup>10</sup> In der Filmtheorie finden sich vergleichbare Positionen; so bezeichnete Edward Branigan – bis er seine Position in einer späteren Arbeit revidierte – die Figur als ein reines »Oberflächenphänomen des filmischen Textes«. <sup>11</sup> Dabei wird die

---

10 Vgl. Jannidis 2004: 166. Jannidis bietet auch eine genauere Kritik einflussreicher strukturalistischer und poststrukturalistischer Varianten der (Z)-Position (S. 151-169).

11 Im Original »surface feature of discourse«; Branigan 1984: 12. Später schreibt er dagegen: »[...] when the frame of reference is one of the higher levels [der Narration, J.E.], it may be appropriate to conceive of ›character‹ more in terms of the qualities we imagine for ›real persons‹« (Branigan 1992: 158).

Ebene der geschriebenen und gesprochenen Sprache im Film durch weitere Zeichenebenen ergänzt oder ersetzt: Bilder (etwa eines Schauspielerkörpers), Geräusche und Musik. Die implizite Voraussetzung besteht auch hier darin, dass bestimmte Textelemente einen Zusammenhang bilden, der mit der Figur gleichgesetzt werden kann.

Andere semiotische Figurendefinitionen gehen von komplexeren Zeichenbegriffen aus: »An agent in a filmed story is a paragon – which is a complex type of sign, based on a constellation of body, actor, role, and figure.«<sup>12</sup> In dieser Definition von Hans J. Wulff, die später noch genauer betrachtet wird, ist offenbar nicht (nur) die Ebene der Textstrukturen, der Sätze und Bildsequenzen gemeint; ihr Grundgedanke besteht vielmehr darin, dass die Figurenrezeption zwischen der Wahrnehmung des Schauspielers und seines Körpers, der Figur als fiktiver Person und des von ihr exemplifizierten Typus oszillieren kann.

Die These (Z) ist also mehrdeutig, weil unter »Zeichen« ganz unterschiedliche Dinge verstanden werden. Was kann dann aber damit gemeint sein, dass eine Figur ein Zeichen ist? Welche Definitionen von »Zeichen« kommen als Einsetzungsinstanzen in (Z) in Frage? Im Wesentlichen lassen sich drei verschiedene Zeichenbegriffe erkennen: Das Zeichen allgemein als ein Ding, das für etwas anderes steht; das Zeichen als physikalischer Zeichenträger; und das Zeichen als Relation, z. B. zwischen Signifikant (Ausdruck) und Signifikat (Inhalt). Die verschiedenen Möglichkeiten lassen sich anhand eines vereinfachten semiotischen Modells verdeutlichen. Das Modell soll ein möglichst großes Spektrum der Elemente umfassen, die nach Ansicht verschiedener Theorien eine Rolle in Zeichenprozessen spielen und den Ort der Figur markieren können. Dabei klammere ich mehrere Unterscheidungen aus, die später eine Rolle spielen: etwa zwischen Zeichensystem und Zeichenäußerung, Satzbedeutung und Äußerungsbedeutung, einfachen und zusammengesetzten Zeichen. Auch das Problem, inwiefern beim Film überhaupt von abgrenzbaren, arbiträren Zeichen und klar definierbaren Zeichensystemen ausgegangen werden kann, werde ich hier nicht behandeln.

---

12 S. Wulff 1997: 1 [frz. Ausg.: 32]; vgl. auch die etwas anders akzentuierte Version dieser Figurenkonzeption in Wulff 1996.

Das semiotische Modell beinhaltet dann die folgenden Elemente, die in Zeichendefinitionen eine Rolle spielen können (aber nicht müssen):

1. *Zeichenträger* als wahrnehmbare, materiell präsente Ergebnisse eines Äußerungsaktes; im Fall des Films etwa projizierte Bilder und ausgesendete Töne;
2. *bezeichnete Gegenstände* als konkrete oder abstrakte Referenzobjekte; beim Dokumentarfilm wären dies reale Gegenstände und Sachverhalte, die der Film darstellt, aber auch abstrakte Gegenstände wie Zahlen oder Ideen, während es sich beim Spielfilm möglicherweise ausschließlich um abstrakte Gegenstände handelt oder ein Gegenstandsbezug gänzlich fehlt;
3. *Zeichenbedeutungen* als mentale oder abstrakte Entitäten, die den Zeichenträgern intersubjektiv durch kulturelle Vereinbarung, semantische und syntaktische Regeln usw. zugeordnet sind und die als Gegebenheitsweisen der Referenzobjekte fungieren können: z. B. Konzepte, die sich Wörtern, oder Propositionen, die sich Bildern oder gesprochenen Sätzen im Film zuordnen lassen.

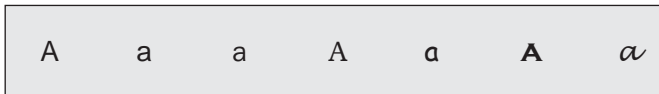
Der Zusammenhang dieser drei Relata – Zeichenträger (*symbol*), Bedeutung (*reference*) und Gegenstand (*referent*) – entspricht dem semiotischen Dreieck von Ogden und Richards (1923). Andere semiotische Positionen haben dieses einflussreiche Schema bekanntlich angegriffen, weil sie die Verknüpfung des Zeichenträgers und seiner Bedeutung mit einem bezeichneten Gegenstand für irreführend halten und auf die Gegenstandsebene ganz verzichten wollen.<sup>13</sup> Da es hier jedoch darum geht, ein Modell zu konstruieren, in dem sich möglichst viele semiotische Positionen abbilden lassen, bleibt die Gegenstandsebene im Modell nicht nur erhalten, sondern es werden weitere mögliche Komponenten von Zeichenrelationen und –definitionen ergänzt:

---

13 Z.B. Eco 1991: 70: »Abgesehen von der Tatsache, dass das Dreieck den Gedanken nahelegt, dass im Signifikationsverhältnis drei Größen auftreten (während doch [...] viel mehr Größen darin verwickelt sind [...]), ist der Schaden, den das Dreieck der Semiotik zugefügt hat [...], der, dass es die Auffassung perpetuiert [...], die Bedeutung eines Ausdrucks hätte etwas mit der Sache zu tun, auf die der Ausdruck sich bezieht«.

4. *subjektive Vorstellungen* oder mentale Repräsentationen bei den Rezipienten, die durch die Wahrnehmung der Zeichenträger ausgelöst werden, und zwar a) Repräsentationen der dargestellten Gegenstände oder Sachverhalte<sup>14</sup> und b) Repräsentationen der Zeichenform.

Sowohl auf der Ebene der Zeichenträger als auch der mentalen Repräsentationen besteht zudem die Möglichkeit, zwischen konkreten Einzelvorkommnissen (*token*) und ihrem abstrakten Typus (*type*) zu unterscheiden. Buchstaben bilden ein gutes Beispiel für die Type-Token-Ambiguität. In dem Kasten unten stehen sieben Einzelvorkommnisse (*token*) des Buchstabens »a«. Alle unterscheiden sich voneinander.



Das, was hier gleich bleibt, ist der Buchstabe »a« als *type*. Oder, um ein Beispiel für visuelle Zeichen zu geben (frei nach Künne 1986: 12): Wie viele verschiedene Pfeile enthält der folgende Kasten?



Antwortet man auf die Frage mit »fünf«, so meint man Pfeil-*token*, antwortet man mit »zwei«, meint man *types*. Sowohl *types* als auch *token* sind möglicherweise mental repräsentiert, und sowohl Zeichenträger als auch mentale Repräsentationen intendierter Gegen-

14 Gottlob Frege demonstriert die Notwendigkeit der Unterscheidungen zwischen Referent (Frege: »Bedeutung«), intersubjektiver Bedeutung (Frege: »Sinn«) und subjektiver Vorstellung (Frege: »Vorstellung«) am Beispiel der singulären Termini »Abendstern« und »Morgenstern« (Frege 1986). Die geäußerten Worte beziehen sich auf denselben Gegenstand, den Planeten Venus; doch sie bedeuten Verschiedenes. Die beiden durch die Worte vermittelten Gegebenheitsweisen des Gegenstandes – die intersubjektiv vereinbarten Bedeutungen der beiden Worte – sind wiederum zu unterscheiden von den zahllosen verschiedenen Vorstellungen, die das jeweilige Wort bei seinen Verwendern auslösen kann.

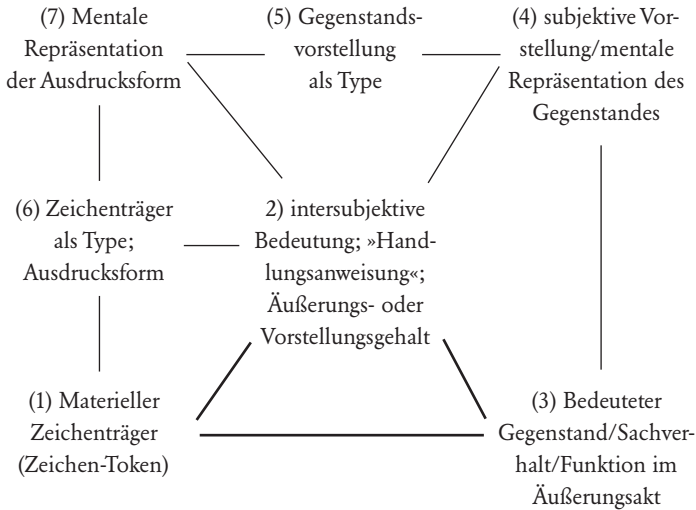
stände können als *types* oder als *token* aufgefasst werden. In einer gängigen semiotischen Terminologie werden Types von Zeichenträgern (etwa das, was an bestimmten Laut- oder Bildfolgen gleich bleibt) als »Signifikanten« bezeichnet, die ihnen zugeordneten Bedeutungen oder Types subjektiver Vorstellungen als »Signifikate« (vgl. z. B. Volli 2002: 21-27).

Damit ergibt sich das folgende vereinfachte Modell eines semiotischen Zusammenhanges (siehe Grafik 1): Ein wahrnehmbares Zeichenträger-Token (1), das einem formalen *type*, einer Ausdrucksform (6) entspricht, die mental repräsentiert wird (7), ist mit einer bestimmten intersubjektiven Bedeutung (2) verknüpft. Diese wird häufig als eine Art Handlungsanweisung verstanden, mit deren Hilfe etwa im Fall singularer Termini ein konkreter oder abstrakter Gegenstand (3) bzw. im Fall von Sätzen ein Wahrheitswert oder Sachverhalt ausfindig gemacht werden kann.<sup>15</sup> Das Zeichentoken (1) bezieht sich durch seine Bedeutung (2) auf diesen Gegenstand (3). Es löst bei den Rezipienten außerdem unterschiedliche mentale Repräsentationen des Gegenstandes aus (4), die weder mit diesem selbst noch mit der Bedeutung zu verwechseln sind. Wie von den konkreten Zeichentoken lässt sich auch von den subjektiven Gegenstandsvorstellungen ein abstrakter Typus bilden (5). Hinzu können Assoziationen kommen, die von (4), (5) und (7) ihren Ausgang nehmen und teils intersubjektiv zu konnotativen Bedeutungen von (1) verfestigt sein können. Weil sie für die folgende Argumentation nicht zentral sind, blende ich sie hier der Einfachheit halber aus und beschränke mich auf das Kernmodell.

---

15 Vgl. Tugendhat/Wolf 1993: 79-103; 146-167. Nicht jedes Zeichen bezieht sich auf einen Gegenstand; so haben etwa Wörter wie »und«, »oder«, »nicht« im Satzkontext eine andere Funktion. Allerdings kann Äußerungen, die singuläre Termini enthalten, immer ein intentionaler Gegenstand zugeordnet werden.





[Grafik 1: Kernmodell semiotischer Zusammenhänge]

Wenn man die fünf Positionen zur Figurenontologie – (Z), (MR), (AG), (FW), (NE) – versuchsweise mit diesem Modell in Beziehung setzt, stellt man fest, dass die ontologischen Thesen sich in ihren zeichentheoretischen Voraussetzungen erstens darin unterscheiden, welche Elemente und Relationen dieses Modells sie überhaupt akzeptieren und auf welche sie verzichten, und zweitens darin, welche der akzeptierten Elemente und Relationen sie als Ort der Figur ansehen. Dies soll jeweils bei der Diskussion der Positionen deutlich werden. Zunächst macht das Modell kenntlich, dass es jeweils verschiedene Möglichkeiten gibt, die ontologischen Thesen zu verstehen: So enthält das Modell verschiedene Arten abstrakter Gegenstände (Positionen 2, 3, 5 und 6) und mentaler Repräsentationen (4, 7). Die Thesen (AG) und (MR) sind also offenbar mehrdeutig.

Noch vielfältiger sind jedoch die Möglichkeiten, die These (Z) – »Figuren sind Zeichen« – zu verstehen. Verschiedene semiotische Theorien sehen ganz unterschiedliche Teile des Modells als Zeichen

an, ordnen Figuren also unterschiedliche Positionen innerhalb des Modells zu.<sup>16</sup> Ich untersuche hier nur die gängigsten Ansätze.

Zwei verbreitete Zeichendefinitionen lassen sich für die Einsetzung in (Z) schnell ausschließen. In einer ersten, sehr allgemeinen Bedeutung meint »Zeichen« schlicht: »etwas, das für etwas anderes steht«.<sup>17</sup> Zwar können Figuren in diesem Sinn sicherlich als Zeichen fungieren, so steht z. B. die allegorische Figur der Justitia für das Recht. Die betreffende Zeichendefinition lässt aber gerade dasjenige offen, um das es hier geht: den ontologischen Status von Figuren und ihre Rolle in semiotischen Akten.

Einer anderen gängigen Definition zufolge sind Zeichen materielle, wahrnehmbare Gegenstände (z. B. Bilder oder Töne), die eine bestimmte Bedeutung tragen: Sie besetzen im semiotischen Modell also die Position (1) des Zeichenträgers.<sup>18</sup> Figuren wären demnach Konstellationen von Signifikanten, genauer: konkreter Zeichenträger oder ihrer Types. Tatsächlich reden Deutschsprachige manchmal so über Spielzeugfiguren: Ein Kind kann sagen, es habe seine (Big Jim-, Barbie-, Pokémon-) Figur verschenkt, verloren oder kaputt gemacht. Hier ist mit der Figur offenbar der konkrete Gegenstand aus Plastik oder anderem Material gemeint, der etwas Bestimmtes repräsentiert. Bei filmischen oder literarischen Figuren führt dieser Zeichenbegriff jedoch nicht zu einer plausiblen Interpretation von (Z). Wenn wir sagen »James Bond hat dunkle Haare«, meinen wir nicht »Dieser Bilder- oder Buchstabenkomplex hat dunkle Haare«. Wir meinen eher, dass bestimmte Wort- oder Bildfolgen bei Rezipienten, die sie verstehen, die Bedeutung besitzen oder die Vorstellung auslösen, jemand namens James Bond habe dunkle Haare. Figuren besitzen offenbar Eigenschaften, die wir Zeichenträgern und ihren Types nicht sinnvoll zuschreiben können – und umge-

---

16 Die Varianten der These (Z) können die Figur in den Elementen (1), (6) und (7), aber bei einem relationalen Zeichenbegriff auch in Relationen zwischen sämtlichen vertretenen Elementen verorten.

17 So die Grundbedeutung der alten Formel des »aliquid stat pro aliquo« (vgl. Nöth 2000: 138).

18 Vgl. z. B. den Überblick in Lewandowski <sup>5</sup>1990: 1274-1277. Beispiele für entsprechende Definitionen: »Allgemein jede sinnlich wahrnehmbare Gegebenheit [...], die mit einem bestimmten, vereinbarten Bedeutungs- bzw. Informationsgehalt [...] auftritt oder eine andere Gegebenheit [...] repräsentiert bzw. diese bezeichnet oder darstellt.« (Kwiatkowski et al. 1985: 469). Oder: »alles, was und insofern es dazu dient, etwas anzuzeigen oder kenntlich zu machen« (Carls 1984: 271)

kehrt: »James Bond« setzt sich aus neun Buchstaben zusammen, die Figur nicht. Kurz: Zeichen als materielle Manifestationen oder deren Types sind offensichtlich nicht mit der Figur gleichzusetzen, sie scheinen eher Mittel zu ihrer Darstellung zu sein.

Eine dritte Gruppe von (Z)-Interpretationen ist schon auf Grund ihrer internen Unterschiedlichkeit schwieriger zu beurteilen: Die in der Semiotik verbreitetsten Zeichenmodelle verstehen Zeichen als *Relationen* zwischen mehreren Elementen oder als *Einheiten* aus mehreren Bestandteilen. Um welche Elemente und Relationen es sich dabei handelt, ist je nach Theorie verschieden. So betrachten dyadische Theorien in der Nachfolge de Saussures oder Hjeltslevs das Zeichen als Einheit von Signifikant und Signifikat (Ausdrucksform und Inhalt, Zeichenträger und Zeichenbedeutung). Im Fall triadischer oder mehrstelliger Zeichenmodelle kommt die Ebene eines Referenzobjektes, einer Interpretationsregel oder einer intendierten Vorstellung hinzu, bei Peirce etwa die eines »Interpretanten« im Sinne einer mentalen Repräsentation.<sup>19</sup> Sowohl materielle Gegenstände als auch mentale Vorstellungen oder abstrakte Bedeutungen können als Elemente der Zeichenrelation angesehen werden.<sup>20</sup> In ontologischer Hinsicht sind Relationen oder Mengen aber in jedem Fall abstrakte Gegenstände; zugleich mit der These (Z) würde also auch (AG) vertreten.

Die mehrstelligen Zeichenkonzeptionen lassen sich – vereinfacht – auf das oben skizzierte semiotische Modell abbilden.<sup>21</sup> Allerdings blenden einige von ihnen bestimmte Elemente und Relationen des Modells, etwa den Bezug zu einem Referenzobjekt, bewusst aus. Darüber hinaus wird meist angenommen, dass

---

19 Zu dyadischen und triadischen Zeichenmodellen vgl. Nöth 2000: 137-141; zu Peirce' Zeichentheorie vgl. Peirce <sup>2</sup>1993, zum Verständnis des Peirceschen Interpretanten als mentaler Repräsentation vgl. Nöth 2000: 234.

20 Vgl. Nöth <sup>2</sup>2000: 136-141; Mosbach 1999: 38. Die geradezu verwirrende Vielfalt an Möglichkeiten wird bei Ecos Auseinandersetzung mit Peirce sehr deutlich; vgl. Eco <sup>3</sup>1998: 31-60.

21 Vgl. den Überblick in Nöth <sup>2</sup>2000: 136-141. So entspricht Zusammenhang zwischen Zeichenträger (1), Bedeutung (2) und Referent (3) in etwa dem semiotischen Dreieck von Ogden und Richards. Bei der Verbindung der Elemente (1)-(4) kommt im Sinne der Frege-Semantik noch die Unterscheidung einer subjektiven Vorstellung hinzu; dabei gilt aber nur (1) als Zeichen, nicht die Relation zwischen den Elementen. Die Kombinationen (6) und (2), (7) und (5) sowie (2) und (7) entsprechen verschiedenen Interpretationen von Saussures Konzeption des Zeichens als Einheit von Signifikant und Signifikat.

mehrere Zeichenebenen übereinandergeschichtet sein können: Demzufolge kann z. B. ein Zeichenträger (1) ein Signifikant erster Ordnung sein, dem als Signifikat eine bestimmte intersubjektive Bedeutung (2) zugeordnet ist. Diese Vorstellung oder Bedeutung kann ihrerseits als Signifikant zweiter Ordnung fungieren und auf übergeordnete Signifikate (2a, b, ...n) verweisen usw. Manche Figurendefinitionen basieren auf dieser Unterscheidung mehrerer Ebenen; hier ein Beispiel:

If the character is first of all a perceived and readable sign that lends itself to analysis as an effect of cinematic discourse, s/he is, at the same time, more than a signifier because s/he is from the start the bearer of semantic, symbolic, and axiological values, and thus always represents a compromise of heterogenous elements. (Tröhler et al. 1997: 9)<sup>22</sup>

Solche Bestimmungen weisen darauf hin, dass Figuren unter mehreren Aspekten betrachtet werden können: Die Figur ist ihnen zufolge zugleich ein wahrnehmbarer Zeichenträger (ein Signifikant erster Ordnung), ein Effekt des filmischen Textes (ein Signifikat?) und ein Träger übergeordneter Bedeutungen (ein Signifikant zweiter Ordnung). Die impliziten Voraussetzungen zum ontologischen Status sind jedoch unklar und widersprüchlich: Einerseits soll die Figur ein konkreter Zeichenträger sein (»a perceived and readable sign«), andererseits aber auch ein Effekt des filmischen Textes, »more than a signifier« und »a compromise of heterogenous elements«. Zudem wurde bereits gezeigt, dass die Ebene der Signifikanten – ob man sie nun als materielle Zeichenträger oder als Ausdrucksformen bzw.

---

22 Daraus kann sich eine weitere Folgerung ergeben: »So ist die Figur ein imaginärer Signifikant zweiter Ordnung, nach der Existenz desjenigen erster Ordnung, zu welcher der kinematographische Signifikant gehört« (Taylor / Tröhler 1999: 150). Daniel Chandler bestimmt den Begriff des imaginären Signifikanten folgendermaßen: »Imaginary signifier: This term was used by Christian Metz to refer to the cinematic signifier. The term is used in more than one sense. The cinematic signifier is ›imaginary‹ by virtue of an apparent perceptual transparency which suggests the unmediated *presence* of its absent signified – a feature widely regarded as the key to the power of cinema. Whilst ›imaginary‹ in the usual sense alludes to the fictional status of what is signified, the term is also related to Lacan's term, ›the Imaginary‹ – which refers to a phase in the experience of the ›subject‹ which is dominated by *identification* – the cinematic signifier is theorized as inducing identifications similar to those of ›the mirror stage‹« (Chandler 2001).

Zeichenträger-Typen versteht – weder mit der Figur gleichzusetzen ist noch ein Teil von ihr sein kann. Damit geraten Definitionen, die Figuren als Einheiten von Signifikant und Signifikat verstehen und so zu ontologischen Zwittern machen, ganz generell in Erklärungsnot.

Sämtliche Interpretationen von (Z), die Figuren als Zeichenrelationen verstehen, werfen ebenfalls eine Reihe unlösbarer Probleme auf. Relations-Thesen stehen erstens vor der Schwierigkeit, klare Identitätskriterien für Figuren zu benennen. Denn es gilt in ihrem Fall nicht nur, alle involvierten Elemente zu identifizieren, sie müssen auch eine Kontinuität der Relationen zwischen diesen Elementen im Filmverlauf erweisen. Mir ist keine Position bekannt, die das wirklich leistet.<sup>23</sup> Und selbst wenn man das relationale Gebilde identifizieren kann, muss man sich fragen lassen, ob dies tatsächlich das ist, was man tut, wenn man eine Figur identifizieren will. Wie soll sich der Ausdruck »Figur« in alltäglichen Sätzen unter Beibehaltung des Sinnes durch Termini ersetzen lassen, die derartige Relationen bezeichnen?

Relationale Interpretationen von (Z) können zudem weder den Analogien noch den Unterschieden zwischen Äußerungen, die von realen Wesen handeln, und solchen, die von erfundenen Figuren handeln, gerecht werden. Zunächst zu den Analogien: Äußerungen über Figuren stimmen in wesentlichen strukturellen Hinsichten mit Äußerungen über reale Wesen überein. Der Satz »James Bond hat dunkle Haare« ähnelt dem Satz »Gerhard Schröder hat dunkle Haare«; Zuschauer können sich darin täuschen, ob sie gerade einen Dokumentarfilm oder einen fiktionalen Film sehen;<sup>24</sup> die Ausstrah-

---

23 Nicht nur beim der filmischen, sondern schon bei der literarischen Figur wird die Problematik schnell klar: So könnte etwa angenommen werden, es handle sich um die Relation zwischen der Gesamtheit der Sätze, in denen singuläre Termini (Eigennamen, Kennzeichnungen, Pronomina) vorkommen, die auf die Figur referieren; und der Bedeutungen dieser Sätze. Aber dieses Verständnis wäre wieder einmal rekursiv, weil die Bezugnahme auf die Figur für die Bestimmung der singulären Termini vorausgesetzt werden muss. Der interne Zusammenhang einer über den Text verteilten Zeichenkonstellation, die mit der Figur gleichgesetzt werden soll, kann nur in einem einheitlichen intentionalen Gegenstand oder einer Figurenvorstellung begründet werden. Dann stellt sich angesichts der bisher angeführten Argumente aber die Frage, warum nicht diese Dinge mit der Figur gleichgesetzt werden sollten.

24 Z.B. können Zuschauer beim Zappen durch das Fernsehprogramm zunächst nicht unbedingt sofort erkennen, ob die Protagonistin von Andreas Dresens Spielfilm *DIE POLYZISTIN* real ist oder nicht.

lung von Orson Welles' Hörspiel »The War of the Worlds« führte 1938 bekanntlich zu einer Panik unter Hörern, die die bedrohlichen Außerirdischen für real hielten. Angesichts dieser Analogien stellt sich für die Vertreter von (Z) die Frage, wie der unplausible Schluss vermieden werden kann, dass auch reale Menschen Zeichen – im ontologischen Sinn: Relationen zwischen Elementen semiotischer Prozesse, also abstrakte Gegenstände – sind, da sie innerhalb dieser semiotischen Prozesse doch offenbar denselben Ort wie Figuren einnehmen. Doch auch die wesentlichen Unterschiede zwischen faktualen und fiktionalen Äußerungsakten gehen völlig verloren, wenn Zeichenmodelle im Anschluss an de Saussure jeglichen Bezug auf externe Referenten ausblenden. »Searching for a theory of fictionality in a semantics without reference brings disappointment«, konstatiert Lubomír Doležel lakonisch (Doležel 1998: 5). Deshalb greifen neuere semiotische Ansätze verstärkt auf pragmatische Fiktionstheorien zurück, die ihren Ursprung in der sprachanalytischen Philosophie oder der Theorie fiktiver Welten haben (und hier in kommenden Abschnitten behandelt werden).<sup>25</sup>

Damit nicht genug, führen alle relationalen Varianten von (Z) zu weiteren kontraintuitiven Konsequenzen. So folgt aus ihnen, dass Figuren immer auf denjenigen Text begrenzt sein müssen, dessen Teil sie als Zeichenkomplex sind. Dem Alltagsverständnis nach können dieselben Figuren dagegen durchaus in verschiedenen Texten vorkommen. Außerdem ergibt sich aus den (Z)-Varianten ein Selbstreferentialitäts-Paradoxon: Wenn ich sage, dass TOMORROW NEVER DIES von James Bond handelt, ist schließlich nicht gemeint, dass der Film selbstreferentiell ist, weil er von einer Textstruktur »James Bond« handelt, die ein Teil von ihm ist.

Angesichts dieser Gegenargumente wird deutlich, dass keine Interpretation von (Z) eine überzeugende Antwort auf die Frage nach dem ontologischen Status von Figuren geben kann. Figuren können zwar als (sekundäre) Zeichen für etwas anderes stehen, aber sie sind offenbar keine Zeichen im ontologischen Sinn: jedenfalls weder Zeichenäußerungen oder konkrete Zeichenträger noch Zeichenrelationen. (Z) ist damit in keiner Interpretation plausibel. Manche Semiotiker sehen die Figur denn auch eher als Signifikat, als Gehalt von Zeichenäußerungen, als »kulturelle Einheit« oder aber als

---

<sup>25</sup> Vgl. z. B. die Überlegungen zur Fiktionstheorie in Volli 2002: 113ff. oder Tröhler 2002.

»textuellen Effekt«, der als Ergebnis eines Konstruktionsprozesses durch die Interaktion von Text und Rezipienten entsteht.<sup>26</sup> Und Fotis Jannidis hat am Beispiel von Roland Barthes' »S/Z« prägnant gezeigt, wie selbst Theorien, die Figuren ausdrücklich als Signifikantenkonstellationen oder Zeichenrelationen bezeichnen, in Wirklichkeit auf die These verwiesen sind, dass es sich um komplexe Signifikate handelt.<sup>27</sup> Damit wäre das Zeichen keine Relation, sondern eines der Relata – aber welches? Diese ontologische Frage lässt sich offenbar besser durch andere Ansätze als die Semiotik beantworten, etwa durch psychologische oder philosophische Theorien. Versteht man die Figur als »textuellen Effekt«, so könnte dieser Effekt etwa in der Konstruktion einer mentalen Repräsentation oder eines abstrakten Gegenstandes bestehen.<sup>28</sup>

Die Beschäftigung mit der These (Z) hat auf die Vieldeutigkeit des Zeichenbegriffs und auf die Vielzahl der Elemente aufmerksam gemacht, die in Zeichenprozessen eine Rolle spielen. Die Leistung des semiotischen Diskurses besteht vor allem in der Entwicklung differenzierter Instrumentarien zur Beschreibung der Textstrukturen, die der Bildung des »textuellen Effekts« Figur zu Grunde liegen. Auf die semiotischen Kategorien der *Figurendarstellung* kann man jedoch zurückgreifen, ohne Figurendarstellungen mit den Figuren selbst gleich zu setzen.

## 2.2 Die psychologische Perspektive: Figuren und mentale Repräsentationen

Wenn Figuren nicht als Zeichen, sondern als Ergebnisse der Zeichenverwendung verstanden werden, fragt sich, worin diese Ergebnisse bestehen und wie sie zu Stande kommen. Theorien der Figur,

---

26 Zur Auffassung vom Signifikat als kultureller Einheit vgl. Eco 1991: 74-76. Die Bezeichnung der Figur als »textuellem Effekt« stammt von Vernet und Hamon; vgl. die Darstellung ihrer Figurentheorien in Blüher 1999: 65-67; Tomasi 1988: 6f.

27 »Die Symbole [von denen in Barthes' Text – die Charakterisierung der Figur Sarrasine betreffend – die Rede ist] sind keine Symbole, sondern Seme, aber die [angeblichen] Seme sind keine Seme, sondern größtenteils nichts anderes als psychische Merkmale«; vgl. Jannidis 2004: 158f.

28 Als mentale Repräsentationen können innerhalb des semiotischen Modells die Elemente (4) und (7) angesehen werden. Abstrakte Gegenstände unterschiedlicher Art sind die Elemente (2), (3), (5) und (6); dabei kann Element (3) auch für einen Bestandteil einer fiktiven Welt gehalten werden (Position FW).

die sich auf kognitionspsychologische Arbeiten stützen, haben auf diese Frage eine klare Antwort – die These (MR): Figuren sind Gegenstandsvorstellungen, mentale Repräsentationen<sup>29</sup> im Bewusstsein der Rezipienten fiktionaler Texte; sie nehmen im obigen semiotischen Modell also die Position (4) ein.<sup>30</sup>

Eine der differenziertesten Versionen dieser These hat der Anglist Ralf Schneider entwickelt. Er definiert »Figur« als

[...] kognitiv-emotionales Konstrukt, das von Rezipierenden durch Anregungen textueller Informationsvergabe und unter Hinzuziehung von kognitiv-emotionalen Wissenstrukturen während des Lesevorgangs [oder allgemeiner: Rezeptionsvorgangs. J.E.] gebildet, mental repräsentiert, bearbeitet [...] und bewertet wird (Schneider 2000: 405).<sup>31</sup>

Schneider zufolge konstruiert der Rezipient auf der Basis textueller und psychischer Faktoren ein *mentales Modell* der Figur, das in ein allgemeineres Modell von Situation, Geschehen, Textsinn usw. eingebettet ist und sich im Rezeptionsverlauf verändern kann.<sup>32</sup> Mentale Modelle sind aktuelle, dynamische mentale Repräsentationen, Komplexe gegenwärtiger Vorstellungen unterschiedlicher Art, die sich zu einer Ganzheit fügen.<sup>33</sup> Das mentale Modell der Figur hebt sich von anderen mentalen Modellen (etwa der Schauplätze und

---

29 Den Begriff der Repräsentation werde ich gleich genauer erläutern; vorläufig sei darunter all das verstanden, was für etwas steht, etwas über etwas anderes anzeigt, einen bestimmten Gehalt hat und daher semantisch interpretierbar ist (für einen kurzen Überblick vgl. Cummins 1991, Crimmins 1992).

30 Die bisher wohl ausführlichste Darstellung der Position (MR) findet sich bei Schneider 2000; vergleichbare Positionen werden in psychologischen Literaturtheorien u.a. vertreten durch Culpeper 2000 und Gerrig/Allbritton 1990, ein früherer Vorläufer ist Grabes 1978. Bei Jannidis wird (MR) scheinbar ebenfalls vertreten (2001: 188f.); wie sich zeigen wird, ist sein Ansatz in Wirklichkeit jedoch differenzierter. Im Bereich der Filmtheorie ist mir keine ähnlich explizite, direkt auf Figuren bezogene Fassung von (MR) bekannt wie in der Literaturwissenschaft; implizit ist der Gedanke aber noch häufiger vertreten, z. B. in den Ansätzen von Peter Ohler 1994 und David Bordwell 1992.

31 Obwohl es sich um einen Glossar-Eintrag handelt, ist das Zitat genaugenommen keine Definition, da keine Kriterien zur Unterscheidung der Figur von anderen mentalen Konstrukten genannt werden.

32 Schneider vermeidet über weite Strecken eine explizite Gleichsetzung von Figur und Figurenmodell; in seiner Definition der Figur wird sie jedoch deutlich (Schneider 2000: 405; vgl. auch die Darstellung in Jannidis 2004: 177-185).

33 »Während Schemata gespeicherte, aktivierbare Datenstrukturen im Gedächtnis sind, stellen mentale Modelle die dynamische Nutzung solcher Strukturen im



ihrer Gegenstände) dadurch ab, dass es – vereinfacht gesagt – Vorstellungen über irgendeine Form von Bewusstsein und Identität eines Wesens umfasst; so entspricht das Modell einer anthropomorphen Figur basalen Schemata der Personenwahrnehmung, allgemeinen Vorstellungen davon, was menschliche Wesen auszeichnet (vgl. Eder 2008: Kap. 5).

Die Auffassung von Figuren als mentalen Modellen hat ihr Fundament in kognitiven Theorien der Rezeption und Kommunikation.<sup>34</sup> Kognitive Theorien betrachten den menschlichen Geist als informationsverarbeitendes System, das über Sinnesorgane Umweltinformationen aufnimmt, diese Informationen unter anderem in einem »Arbeitsspeicher« einer Vielzahl von Verarbeitungsprozessen unterzieht und deren Ergebnisse in einem Langzeitgedächtnis festhalten kann. Dabei entstehen auf mehreren Verarbeitungsstufen mentale Repräsentationen verschiedener Art.<sup>35</sup> Die Entstehung mentaler Repräsentationen ist also nicht nur vom Input der Umwelt bzw. des Textes abhängig, sondern ebenso sehr von psychologisch beschreibbaren Merkmalen und Funktionsweisen menschlicher Wahrnehmung und Informationsverarbeitung.

Sowohl der Wahrnehmung der Außenwelt als auch der Rezeption faktualer und fiktionaler Texte liegen diese Prinzipien informationsverarbeitender Prozesse zu Grunde. Menschen bilden nicht nur mentale Figurenmodelle, sondern auch mentale Modelle der realen Personen, die sie direkt oder vermittelt durch faktuale Texte wahrnehmen. Auch hier müssen äußere Informationen mit Erinnerungen etc. zu einer Ganzheit integriert werden, die dem Bewusstsein zu einem bestimmten Zeitpunkt gegeben ist. Ob man reale Situationen wahrnimmt oder Zeichenäußerungen, ob diese Texte fiktionaler oder faktualer Art sind – die Abläufe sind grundsätzlich vergleichbar, Wechselwirkungen zwischen ihnen dadurch erklärbar. Dies betrifft auch den Bereich der Imagination und der

---

Moment der Verarbeitung neu eintreffender Informationen dar« (Schneider 2000: 62).

34 Gute Überblicksdarstellungen zu kognitiven Theorien der Medienrezeption sind Schwan/Hesse 2003, Currie 1999 und Bordwell 1989a; ausführlicher ist die Forschung in Schneider 2000 und Hogan 2003 zusammengefasst. Ein kurzer Überblick aus semiotischer Perspektive findet sich in Nöth 2000: 230-234.

35 Hier ist nur die repräsentationalistische Variante kognitiver Theorien skizziert (vgl. Schwan/Hesse 2003: 74ff.); zur Kompatibilität dieser Variante mit neurowissenschaftlichen, konnektionistischen und alltagspsychologischen Modellen des Geistes vgl. Hogan 2003.

Träume, die durch innere Stimuli – von vegetativen und propriozeptiven Vorgängen bis zu komplexen Erinnerungen – ausgelöst werden können.

Die meisten kognitiven Theorien sehen davon ab, mentale Repräsentationen biologistisch-materialistisch zu betrachten und sie auf neurophysiologische Prozesse der »Aktivierung bzw. Inhibition von Synapsen in neuronalen Netzwerken« zu reduzieren (Nöth 2000: 230). Sie nehmen vielmehr an, dass viele neuronale Vorgänge der Informationsverarbeitung sich zugleich als Prozesse mentaler Zeichenverwendung beschreiben lassen. Dabei wird meist zwischen verschiedenen Arten mentaler Repräsentation unterschieden, die jeweils funktionale und strukturelle Analogien zu bestimmten Zeichenformen aufweisen. So geht Philip Johnson-Laird von drei Typen mentaler Repräsentation aus (vgl. Johnson-Laird 1983; 1989; Sasse 1997): *Propositionale* Repräsentationen ähneln sprachlich-satzförmigen Zeichenstrukturen; *mentale Modelle* weisen wie äußere Modelle vereinfachte Strukturanalogien zum repräsentierten Gegenstand oder Sachverhalt auf; und *mentale Bilder* (*mental imagery*) ähneln detaillierteren und perspektivierten ikonischen Zeichen. Die wesentliche Begründung für die Annahme dieser unterschiedlichen Repräsentationsformen liegt darin, dass man durch sie experimentell nachweisbare Inferenzprozesse, Gedächtnisleistungen etc. bei Rezipienten sowie diverse sprachliche Phänomene auf plausible Art und Weise erklären und prognostizieren kann.

Auf der Basis solcher Annahmen gehen kognitive Theorien der Textrezeption davon aus, dass narrative sprachliche Texte in drei Schritten rezipiert und verstanden werden: Zunächst wird der Wortlaut der Textoberfläche kurzfristig repräsentiert (Repräsentationen des Laut- oder Schriftbildes). In einem zweiten Schritt wird daraus eine propositionale Repräsentation der Bedeutungsstruktur des Textes gebildet, die sogenannte Textbasis. Und in einem dritten Schritt entsteht ein kognitives Situationsmodell, das von der Textstruktur abstrahiert und »die im Text dargestellte Situation und ihre Elemente – Personen, Ziele, Ursachen, Ort und Zeitpunkt – zum Gegenstand hat«. <sup>36</sup> Für den Film sind vergleichbare Verstehensprozesse beschrieben worden, die die Besonderheiten audiovisueller

---

36 Nach Schwan/Hesse 2003: 87. Einen ausführlicheren Überblick zu verschiedenen Theorien der kognitiven Sprachverarbeitung bieten Rickheit und Strohnner 1991, v.a. Kap. 5 und 13.

Texte und ihrer Verarbeitung berücksichtigen (vgl. Ohler 1994); darauf werde ich später genauer eingehen. Figuren wären in diesem Verständnis also Teile des Situationsmodells, mentale Repräsentationen auf einer relativ hohen kognitiven Verarbeitungsstufe.

Hier deutet sich eine enge Verbindung zwischen kognitiven und semiotischen Theorien der Figur an: Viele Kognitionswissenschaftler beschreiben mentale Prozesse in Analogie zur Zeichenverwendung, und eine wachsende Zahl semiotischer Theoretiker verwendet kognitionswissenschaftliche Konzepte zur Modellierung von Verstehensprozessen; so greift etwa Hans J. Wulff auf kognitive Theorien der Attribution und Schemabildung zurück (vgl. Wulff 1996, 1997). Ein grundlegender Zusammenhang zwischen semiotischen und psychologischen Theorien lässt sich durch den Begriff der *Repräsentation* herstellen. Texte können als komplexe externe Repräsentationen angesehen werden, die bei ihren Zuschauern, Lesern oder Hörern interne mentale Repräsentationen auslösen, die selbst zeichenhaft strukturiert sind.<sup>37</sup>

Es gibt jedoch tiefgreifende Unterschiede zwischen den Theorien. Trotz der grundsätzlichen Analogien zwischen internen und externen Repräsentationen ist zu beachten, dass keine Eins-zu-Eins-Zuordnung von Text zu mentaler Repräsentation angenommen werden kann: Die textgelenkten internen Repräsentationen müssen den jeweiligen Textäußerungen, von denen sie ausgelöst werden, weder in ihrer Struktur noch ihrem Gehalt entsprechen. Sie weichen im Allgemeinen vielmehr von ihnen ab, da sie auf komplexen Verarbeitungsprozessen basieren, die den Bedingungen des kognitiven Systems und seiner Umwelt unterworfen sind.<sup>38</sup>

---

37 Die Redeweise von »medialen« und »externen« Repräsentationen ist in der kognitiven Psychologie verbreitet (Schwan/Hesse 2003: 87ff.); anderswo werden »semiotische« Repräsentationen »mentalen« gegenüber gestellt (z. B. in Tatzel 2000). Da auch mentale Prozesse als semiotisch aufgefasst werden können, vermeide ich diesen Ausdruck jedoch.

Die Verbindung zwischen externen und internen Repräsentationen wird in der kognitiven Semiotik ähnlich modelliert wie in der Psychologie. So vertritt Winfried Nöth die These: »Die mentale Repräsentation einer Kognition entspricht dem, was Peirce als Interpretant definiert. Dem kognitiven Modell von den konzeptuellen Netzwerken entspricht Peirce' Gedanke von dem Beziehungsgeflecht des Interpretanten im Netzwerk der unbegrenzten Semiose« und die mentalen Schemata der kognitiven Theorien Peirce' »finalen Interpretanten« (Nöth 2000: 234). Vgl. auch Bordwell 1989a und Buckland 2000.

38 Die Wechselwirkungen zwischen Bottom-up- und Top-down-Prozessen bei der Verarbeitung filmischer Texte hat als einer der ersten David Bordwell (1985)

Unterschiede zwischen externen und internen Repräsentationen im Rezeptionsprozess ergeben sich bereits durch das Vorhandensein verschiedener Verarbeitungsstufen und Repräsentationsformen, z. B. durch die Möglichkeit, auf sprachliche Äußerungen mit der Konstruktion mentaler Modelle zu reagieren. Ein weiterer Unterschied besteht darin, dass Rezipienten die in einem Text explizit niedergelegten Informationen in der Regel einerseits hoch selektiv und nach bestimmten Relevanzprinzipien verarbeiten, andererseits aber auch weit über sie hinausgehen: Auf der Grundlage teils intersubjektiver, teils aber auch individuell verschiedener Wissensbestände bilden die Rezipienten Inferenzen und Elaborationen, füllen die Lücken des Textes auf keineswegs zufällige, doch divergente Weise aus. Zuschauer und Leser folgen nicht starren semiotischen Codes, sondern nutzen bei der Rezeption flexible und teils auch individuelle Wissensnetze.

Die kognitionswissenschaftliche Konzeption macht auf das komplexe Zusammenwirken textueller und psychischer Faktoren bei der Kommunikation sowie auf die Nähe fiktionaler Rezeption zu faktualer Rezeption, Außenwahrnehmung, Erinnerung, Imagination aufmerksam und erschließt dafür psychologische Beschreibungskategorien. Dadurch ist ihre Beschreibung von Rezeptionsprozessen erklärungskräftiger und flexibler als die derjenigen semiotischen Theorien, die psychologische Aspekte ausblenden.<sup>39</sup> Die Überlegenheit kognitiver Rezeptionstheorien wirkt sich auch auf die Erklärung der Konstitution mentaler Figurenmodelle bzw. der Figur als »textuellem Effekt« aus. Den kognitiven Theoretikern gelingt es, eine Reihe von Phänomenen präziser und plausibler zu beschreiben: etwa den Eindruck der Vollständigkeit und Geschlossenheit, den auch sparsam skizzierte Figuren vermitteln können; Ähnlichkeiten zwischen Figuren- und Personenwahrnehmung; Vorgänge der Individualisierung und Typisierung oder den Wandel von Figuren. Die kognitiven Theorien haben also wesentliche Vorzüge bei der Modellierung der Figurenrezeption auf ihrer Seite.

Doch ist damit auch eine Lösung für das ontologische Problem gefunden, sind Figuren mentale Modelle? Die Antwort ist

---

detailliert beschrieben.

39 Ausführlich begründet ist dies für die Literaturwissenschaft in Jannidis 2004, für die Filmwissenschaft in Buckland 2000; für die Narratologie allgemein in Eder 2003.

schlicht: Nein. So einfache wie schlagende Argumente sprechen gegen die ontologische These (MR). Figuren können *nicht* die konkreten, einzelnen mentalen Repräsentationen sein, die von einem Text ausgelöst werden. Denn bei verschiedenen Rezipienten sind diese Vorstellungen und ihre Gehalte immer numerisch und qualitativ verschieden; es ist aber von ein und derselben Figur die Rede. Die konkreten Vorstellungen von James Bond unterscheiden sich voneinander; dennoch handelt es sich um dieselbe Figur. Figuren sind intersubjektiv und statisch, Figurenmodelle subjektiv und dynamisch. Im Gegensatz zu Figuren können Figurenmodelle auch unzutreffend sein.<sup>40</sup> Zwischen – interner wie externer – Repräsentation und repräsentiertem Gegenstand, zwischen Figurenmodell und Figur ist also konsequent zu differenzieren.

Ein möglicher Ausweg der Position (MR) könnte darin bestehen, auf die Unterscheidung zwischen einem abstrakten Typus (*type*) und seinen konkreten Einzelvorkommnissen (*token*) zurückzugreifen und die Figur als Type aufzufassen, dessen Token Figurenmodelle sind. Bei Figuren würde es sich dann nicht um Einzelvorkommnisse mentaler Repräsentationen als Token handeln, sondern um eine höhere Abstraktionsebene der mentalen Konstrukte, um ihre Types. Die Figur als Type wäre dasjenige, was an konkreten mentalen Repräsentationen gleich bleiben muss, wenn man sagen will, verschiedene Rezipienten stellten sich dieselbe Figur vor oder verschiedene Texte stellten dieselbe Figur dar. Wenn jemand über eine Figur spricht, könnte er sich damit z.B. nur auf diejenigen konstanten Züge seines mentalen Figurenmodells beziehen, von denen er annimmt, dass die meisten anderen hinreichend kompetenten Rezipienten sie mit ihm teilen. Die Figur wäre dann eine abstrahierende Generalisierung über die verschiedenen mentalen Repräsentationen der Rezipienten, die dasjenige enthält, was diesen Repräsentationen gemeinsam ist; etwas Ähnliches wie ihr kleinster gemeinsamer Nenner. Bei dieser Lösung wäre die Figur allerdings keine konkrete mentale Repräsentation mehr, sondern ein abstrakter Gegenstand (These AG).

Doch es gibt ein weiteres Problem für (MR), das sich nicht nur auf Token mentaler Modelle, sondern auch auf ihre Types erstreckt.

---

40 Hinzu kommt, dass Figuren von einem Text auf den anderen und von einem Medium in das andere übertragen werden können, während die einzelnen Figurenmodelle an den jeweiligen Text gebunden bleiben.

Dies wird deutlich, wenn man fiktionale und faktuale Kommunikation vergleicht. Mit den kognitiven Theorien ist davon auszugehen, dass nicht nur die Zuschauer von fiktionalen Filmen mentale Modelle von Figuren konstruieren, z. B. James-Bond-Modelle; vielmehr bilden auch die Zuschauer von faktualen Filmen – etwa Wahlwerbespots oder Dokumentarfilmen – mentale Modelle realer Personen, z. B. George-Bush-Modelle. Aber nicht einmal das George-Bush-Modell eines idealen Rezipienten, der den Film genau so versteht, wie es von Bushs Wahlkämpfern oder Michael Moore intendiert war, ist George Bush selbst; und auch der Type aller George-Bush-Modelle kann als abstrakter Gegenstand nicht der konkrete Präsident Bush sein (ganz zu schweigen von der individuellen Bush-Vorstellung). Wenn aber die Analogie zwischen fiktionaler und faktualer Kommunikation trägt und mentale Modelle realer Personen nicht mit den Personen selbst verwechselt werden dürfen, kann auch ein Figurenmodell nicht die Figur selbst sein.<sup>41</sup>

Wer behaupten will, dass die Analogie nicht trägt, müsste erst einmal begründen, warum dies nicht der Fall ist. Eine solche Begründung könnte darin liegen, dass fiktionale und faktuale Filme grundsätzlich verschiedene kommunikative Handlungsweisen mit sich bringen. Diese Sichtweise einer kommunikativen Pragmatik wird im nächsten Abschnitt behandelt. Vorerst bleibt jedoch festzuhalten: Die kognitionspsychologischen Theorien der Figur eröffnen neue Erklärungsangebote vor allem im Bereich der Rezeption, und sie sind grundsätzlich mit semiotischen Ansätzen kompatibel. Doch wer Figuren als mentale Modelle versteht, begeht einen Kategorienfehler: Figuren*vorstellungen* und ihre Gehalte sind – ebenso wie Figuren*darstellungen* – von den Figuren selbst zu unterscheiden. Damit bleiben drei Alternativen noch offen: Figuren sind entweder abstrakte Gegenstände oder Bewohner fiktiver Welten – oder sie

---

41 Der Unterschied zwischen Figur und Figurenmodell gilt auch dann, wenn man – wie Husserl oder Bordwell – zwischen dem konkreten Prozess des mentalen Repräsentationsaktes, seinem Modus, seiner Struktur, seinem semantischen Gehalt und seinem intentionalen Gegenstand unterscheidet und mentale Modelle nicht als den Akt selbst, sondern etwa als dessen Gehalte oder Bedeutungen versteht; denn auch die Gehalte sind nicht mit den intentionalen Gegenständen zu verwechseln. Vgl. Husserl <sup>7</sup>1993, Bordwell 1989a; für eine neuere Begründung einer vergleichbaren Unterscheidung zwischen dem »repräsentationalen Aspekt« (Bezug auf einen intentionalen Gegenstand) und dem »kognitiven Aspekt« (der mentalen explanatorischen Rolle) intentionaler Phänomene vgl. Tatzel 2000.

existieren überhaupt nicht. Zwei dieser Thesen werden im nächsten Abschnitt diskutiert.

### 2.3 Die philosophische Perspektive: Figuren, fiktionale Pragmatik und abstrakte Gegenstände

Die Thesen, dass Figuren abstrakte Gegenstände sind (AG) oder gar nicht existieren (NE), werden vor allem von analytischen Philosophen vertreten.<sup>42</sup> Anders als Semiotikern und Psychologen geht es ihnen nicht darum, wie man konkrete Gegenstände – Zeichen-vorkommnisse bzw. mentale Prozesse – am besten untersuchen kann. Ihr Erkenntnisinteresse besteht vorrangig in der Klärung der Frage, wie die sprachliche Bezugnahme auf nicht-existierende Gegenstände zu erklären ist und welche Arten von Gegenständen man auf Grund (sprach-)logischer Überlegungen in ein ontologisches System aufnehmen sollte.

Da man auf Figuren mit Hilfe singularer Termini, durch Eigenamen (»James Bond«) und Kennzeichnungen (»der böse Mann rechts im Bild«) Bezug zu nehmen scheint, liegt die Annahme nahe, dass sie Einzelgegenstände sind. Darüber, dass Figuren aber keine greifbaren und raumzeitlich verortbaren Gegenstände sind, besteht auf philosophischer Seite weitgehend Konsens. Die zuvor diskutierten Optionen, Figuren als materielle Zeichenträger oder mentale Repräsentationen anzusehen, werden schon deshalb kaum in Betracht gezogen, weil sie sich mit der philosophischen Semantik nur schwer vereinbaren lassen.<sup>43</sup>

Die Position (AG) geht deshalb davon aus, dass es sich bei Figuren um *abstrakte* Gegenstände handelt. Abstrakte Gegenstände sind Objekte menschlichen Denkens und Redens, die nicht in einer äußeren – materiell, kausal und spatiotemporal beschreibbaren – Realität verortet werden können, deren Existenz jedoch auf Grund logischer Überlegungen angenommen werden muss. Es

---

42 Z.B. Künne 1983, Currie 1990; weitere Vertreter dieser Position werden in Proudfoot 1992, Howell 1998 und Lamarque 1998 genannt.

43 Die sprachliche Semantik im Anschluss an Gottlob Frege unterscheidet im Gegensatz zu manchen semiotischen und psychologischen Positionen klar zwischen externen Repräsentationen (Zeichenäußerungen, Element 1 des semiotischen Modells in Grafik 1), subjektiven internen Repräsentationen (mentalen Akten, Element 4), intersubjektiven abstrakten Bedeutungen (Element 2) und bedeuteten Gegenständen (Element 3).



werden verschiedene Arten solcher Abstrakta unterschieden. Neben dem klassischen Beispiel, den Zahlen, nennt Wolfgang Künne die folgenden: Eigenschaften (Tapferkeit), Relationen (Freundschaft), Propositionen (meine Aussage hier), natürliche Arten (der Grönlandwal), Typen (die Matthäus-Passion) und Klassen (die Menge der Vegetarier).<sup>44</sup>

Bei der Entscheidung, von der Existenz eines abstrakten Gegenstands auszugehen und ihn in eine ontologische Theorie aufzunehmen, gilt das Prinzip der Übersichtlichkeit: Ockhams berühmter Grundsatz der Metaphysik, die Menge theoretisch angenommener Entitäten nicht unnötig zu erweitern. Das Inventar der Welt soll nicht unnötig vermehrt werden; dort, wo es möglich ist, soll Ockhams Rasiermesser angesetzt und auf die Annahme des betreffenden Gegenstands verzichtet werden. Die Existenz des betreffenden abstrakten Gegenstandes muss aus sprachanalytischer Sicht jedoch immer dann angenommen werden, wenn es wahre Aussagen über ihn gibt, die nicht auf Aussagen über Konkrete reduziert werden können (nach Künne z. B. der Satz »Rot ist eine Farbe«; vgl. Künne 1983: 128-137). Die Position (AG) behauptet, dass eine solche Irreduzibilität auch bei unserem Reden und Denken über Figuren bei Figuren gegeben ist.

Im Gegensatz dazu wollen die Vertreter der These (NE) zeigen, dass sich Figurendarstellungen und Äußerungen über Figuren auf *gar keinen* Gegenstand »Figur« beziehen, weder auf einen konkreten noch auf einen abstrakten. Keiner der semiotischen Akte, die scheinbar auf Figuren referieren, tut dies auch tatsächlich. Wenn wir (scheinbar) über Figuren reden, sprechen wir in Wirklichkeit entweder über etwas anderes, z. B. über Texte, oder wir nehmen überhaupt keinen Bezug auf Gegenstände. Wie kann dies sein?

Die differenziertesten (NE)-Theorien unterscheiden mindestens zwei grundsätzlich verschiedene Arten figurenbezogener Äußerungen: Figuren werden zum einen durch *fiktionale* Texte dargestellt, etwa durch Spielfilme oder sprachliche Erzählungen. Zum

---

44 Die Bezeichnung »abstrakter Gegenstand« geht auf Carnap zurück, in der älteren philosophischen Tradition ist meistens die Rede von »Universalien«. Meine Darstellung hier ist notwendiger Weise stark vereinfachend; eine präzise und ausführliche Diskussion von Kriterien für abstrakte Gegenstände – Nicht-Wahrnehmbarkeit, Unveränderlichkeit und Zeitlosigkeit, Unwirklichkeit, rein begriffliche Identifizierbarkeit – bietet Künne 1983; zu den Beispielen vgl. S. 11ff.



anderen ist von Figuren in *metafiktionalen* Diskursen der Zuschauer und Leser die Rede, die sich über die Charaktere verständigen, sie vergleichen, analysieren, kritisch beurteilen.<sup>45</sup> Den (NE)-Theoretikern zufolge setzt jedoch keine dieser beiden Äußerungsarten tatsächlich eine Referenz auf Figuren voraus: Fiktionale Texte sind ihnen zufolge grundsätzlich nicht-referentiell; und metafiktionale Äußerungen handeln eigentlich nicht von Figuren, sondern von den Ursprungstexten, in denen sie vorkommen. Um dies zu verdeutlichen, ist ein Exkurs zu pragmatischen Ansätzen der Fiktionstheorie erforderlich. Der Einfachheit halber gehe ich von besonders prägnanten Sprechakt-Theorien und vom Beispiel sprachlicher Texte aus und übertrage deren Ergebnisse auf den Film.<sup>46</sup>

Gottfried Gabriel zufolge sind sprachliche *Texte* genau dann fiktional, wenn sie *fiktionale Rede* enthalten oder ganz aus ihr bestehen; gemeint sind einzelne (auch schriftliche) Satzäußerungen fiktionaler Art. Die Kriterien für die Fiktionalität solcher Satzäußerungen liegen, so Gabriel, letztlich in der Absicht desjenigen, der die Sätze äußert: »Fiktionale Rede wird definiert als nicht-behauptende Rede ohne Anspruch auf Referentialisierbarkeit oder Erfülltheit.«<sup>47</sup>

Diese Definition lässt sich folgendermaßen erläutern: Das erste Kriterium besteht darin, dass fiktionale Rede »nicht-behauptend« ist. Die Äußerungen sind nur scheinbar, d.h. der Form nach, Behauptungen. Der Äußerer will aber gar nichts behaupten; er strebt die Erfüllung bestimmter Bedingungen für gelungene Behauptung

---

45 Innerhalb dieses metafiktionalen Bereichs lassen sich wiederum mehrere Arten von Äußerungsakten mit unterschiedlicher Eigenlogik unterscheiden. So unterscheidet Künne zwischen transfiktionalen Aussagen (z. B. den Vergleich fiktiver Figuren mit realen Personen), interfiktionalen Aussagen (z. B. den Vergleich fiktiver Figuren aus verschiedenen Werken), intrafiktionalen Aussagen (z. B. Eigenschaftszuschreibungen für Figuren aus einem Werk) und Status-Aussagen (z. B. die, dass fiktive Figuren nicht existieren) (vgl. Künne 1983: 295f.). Gregory Currie trifft ähnliche Unterscheidungen (s. Currie 1990: 158-181).

46 Die im Folgenden erwähnten Positionen stehen exemplarisch für ein breiteres Spektrum von Theorien der Semantik fiktionaler und metafiktionaler Texte, deren Unterschiede hier nicht näher behandelt werden können. Einen sehr gedrängten Überblick über einige fiktionstheoretische Positionen bieten Pavel 1986: 18-25 und Doležel 1998: 2-12.

47 Gabriel 1975: 7. Eine ähnliche Position wird von John Searle vertreten (in Searle 1979).

tungen nicht an.<sup>48</sup> Wolfgang Kühne spricht von »Quasi-Behauptungen«: »Wer einen Behauptungssatz fiktional verwendet, der *tut so, als ob er eine Behauptung aufstellt*. Er vollzieht einen mimetischen Akt, den ich als Quasi-Behauptung bezeichnen möchte«.<sup>49</sup>

Das zweite Kriterium fiktionaler Rede besteht in der Verbindung zweier Merkmale: Es muss weder ein Anspruch auf »Referentialisierbarkeit« der bezugnehmenden Ausdrücke noch ein Anspruch auf »Erfülltheit« der verwendeten Prädikatore vorliegen. Der Sprecher beansprucht also erstens nicht, auf Gegenstände der Wirklichkeit zu referieren. Zweitens kann er leere Prädikate verwenden, also Eigenschaften zuschreiben, die auf keinen Gegenstand dieser Welt zutreffen. Er kann beispielsweise schreiben: »Polyphem ist ein Kyklop«, ohne der Meinung zu sein, dass ein Wesen namens »Polyphem« existiert, und ohne zu glauben, dass irgendetwas die Eigenschaft besitzt, ein einäugiger Riese zu sein.

Man sieht hier den Zusammenhang der Kriterien: Wenn der Sprecher keinen Anspruch auf Referentialisierbarkeit oder Erfülltheit erhebt, kann er auch nichts behaupten. Ein »alter Grieche« jedoch, der an die Wahrheit seiner Mythen glaubt, konnte mit demselben Satz durchaus eine Behauptung aufstellen. Daran zeigt sich, dass es sich nicht um ein wort- oder satzsemantisches Kriterium handelt, sondern um eines auf der sprechakt- bzw. kommunikationstheoretischen Ebene.<sup>50</sup> Die Unterscheidung Fiktion-Nicht-

---

48 Gabriel nennt als Bedingungen dafür, dass eine Behauptung als gelungen angesehen werden kann: (1) Die Behauptung ist wahr; (2) Der Sprecher der Behauptung glaubt, dass seine Behauptung wahr ist, (3) Der Sprecher der Behauptung kommt [auf Anforderung]...seiner Pflicht nach, die Behauptung zu verteidigen; (4) Der Sprecher der Behauptung kommt [auf Anforderung] seiner Pflicht nach, die aus seiner Behauptung folgenden Behauptungen zu übernehmen (Gabriel 1975:9). Um eine Äußerung fiktionaler Art als gelungen zu bezeichnen, muss keine dieser Bedingungen erfüllt sein. Über die genaue Formulierung der Bedingungen gibt es unter den Sprechakttheoretikern der Fiktion unterschiedliche Ansichten (vgl. Thomas Pavels Kritik an Gabriels Bedingungen; Pavel 1986: 18-25); wichtig ist hier aber nur, dass solche Bedingungen angenommen werden.

49 Vgl. Kühne 1983: 292. Analog zu »Quasi-Behauptungen« gibt es auch »Quasi-Fragen« etc.

50 Dass Fiktionalität hier primär einzelnen Äußerungen zugesprochen wird und nicht Texten, die aus mehreren Sätzen bestehen, wirft die Frage auf, ob es wirklich sinnvoll ist, einen Text, der neben vielen nichtfiktionalen Sätzen auch einen einzigen fiktionalen enthält, insgesamt fiktional zu nennen. Sinnvoller ist es, solche Texte als fiktional-faktuale Mischformen zu betrachten. Die verbreitete Meinung, ein nichtfiktionaler Sprechakt werde durch einen fiktionalen

fiktion hängt nicht vom Wahrheitsgehalt oder der Wahrheit von Texten ab, sondern vom Wahrheitsanspruch des Kommunikators. Ein Text, dessen Autor etwas – auch etwas Falsches – behaupten will, ist nicht-fiktional (darin liegt der Unterschied zwischen Fiktion und Lüge).

Für sprachliche Texte ergeben sich so relativ klare Kriterien für Fiktionalität. Bei Spielfilmen ist die Sachlage etwas komplizierter. Erstens kommt es für die Ermittlung einer »Aussage« auf das Zusammenspiel der verschiedenen Zeichenebenen an – Bild, Ton, Musik, Schrift und gesprochene Sprache. Zweitens ergibt sich das Problem der schauspielerischen Darstellung: Es geht um die Ebene des Dargestellten, nicht um die der Darstellung. Drittens hat man es beim Film in der Regel nicht mit einem einzigen Autor zu tun, sondern mit einer Gruppe gemeinsamer Urheber (Regisseurin, Produzent, Drehbuchautorin usw.), denen hinsichtlich Fiktionalität bzw. Faktualität eine gemeinsame Intention unterstellt werden muss. Aus diesen Gründen setzt die Anwendung der Fiktionalitätskriterien auf einen Film im Vergleich zu sprachlichen Texten voraussetzungsreichere Interpretationsprozesse und eine genauere Berücksichtigung des Produktions- und Rezeptionskontextes voraus. Sie ist aber grundsätzlich möglich.

Die Entscheidung, einen Text für fiktional zu halten, wird durch konventionelle Textmerkmale geleitet, durch Symptome, die Fiktionalität indizieren. Gérard Genettes Feststellung, dass es keine werkimmanente Kriterien, wohl aber empirische Indizien für Fiktionalität gibt<sup>51</sup>, gilt auch für Filme. Solche Indizien sind etwa Mo-

---

Kontext selbst »fiktionalisiert«, erfasst zwar eine gewisse Schwierigkeit, ihn innerhalb dieses Kontextes zu markieren (Sprecher) bzw. zu erkennen (Rezipient). Es ist aber durchaus möglich, dass ein Sprecher innerhalb eines fiktionalen Kontextes Dinge sagt, die er nichtfiktional verstanden wissen will und in entsprechender Weise markiert.

Mit Gabriels Entwurf lässt sich auch erklären, warum es möglich ist, dass ein Autor mit einem fiktionalen *Text* durchaus etwas über die Realität sagen kann: Auch wenn die einzelnen Sätze fiktional sind, kann sich durch Interpretation des Gesamttextes eine »These« gewinnen lassen, die eine gewisse Art von »Wahrheitsanspruch« stellt (Gabriel 1975: 12).

- 51 Gérard Genette (1992) hat diesen Punkt für sprachliche Texte untersucht. Er kommt zu dem Ergebnis: *Prinzipiell* lassen sich fiktionale von faktualen Texten *nicht* unterscheiden. Fiktionale Texte können alle Merkmale faktualen Erzählens haben (Genette nennt als Beispiel Wolfgang Hildesheimers Pseudo-Biographie »Marbot«); und es gibt umgekehrt auch faktuale Texte, die sich in ihrer Gestaltung nicht von fiktionalen unterscheiden, wie manche Reportagen. Dies

tive wie Verfolgungsjagden im Weltraum; paratextuelle Genrebezeichnungen wie »Science-Fiction«; der Gebrauch einer subjektiven Kamera, die verschiedenen Figuren zugeordnet ist; Figurennamen wie »Louis Cyphre« (= Luzifer; aus ANGEL HEART); die Nennung von Schauspielern im Vorspann; die Art der Mise en scène oder der Montage und schließlich die Versicherung im Abspann, jede Ähnlichkeit der Figuren mit wirklichen Menschen sei rein zufällig. Wenn man die Autorintention, mit den einzelnen Sprechakten nichts behaupten zu wollen, als das letztlich maßgebliche Kriterium textueller Fiktionalität ansieht, so kann man derartige »Symptome« auf diese Intention beziehen: Die Indizien helfen den Rezipienten dabei, zu erkennen, ob der Autor (oder beim Film ein »Autorenkollektiv«) etwas behaupten wollte oder nicht. Darüber hinaus können weitere, z. B. biographische Hinweise berücksichtigt werden.

Fiktion ist den skizzierten Theorien zufolge also ein Imaginationsspiel, das auf einer stillschweigenden Übereinkunft zwischen Kommunikationspartnern beruht und durch pragmatische Konventionen geregelt ist. Fiktionale Texte sind keine behauptenden Äußerungen oder Realitätsdarstellungen. Sie geben durch ihre äußere Form zwar vor, es zu sein, sind aber aus kommunikationspragmatischer Sicht in Wirklichkeit Aufforderungen oder Angebote an die Rezipienten, sich etwas Nicht-Existentes vorzustellen. Sie sind »props in games of make-believe« (Walton 1990). Das entscheidende Kriterium für Fiktionalität besteht entweder – wie oben skizziert – in der Intention der Textäußerer, die Rezipienten zu diesem Imaginationsspiel aufzufordern, oder es liegt – nach Meinung anderer Theorien – in den konventionellen Regeln, Indizien und Gebrauchsformen begründet, die das Spiel als Spiel markieren.

Während Dokumentarfilme einen Realitätsbezug und die Wahrheit ihrer Darstellungen beanspruchen, machen Spielfilme demnach keine wahrheitsfähigen Aussagen über Figuren. Fiktionale semiotische und mentale Akte bilden einen existenzindifferenten semantischen Kontext. Es gibt nach Ansicht der (NE)-Theoretiker

---

sind jedoch Ausnahmefälle; meist sind deutliche Hinweise auf Fiktionalität bzw. Faktualität vorhanden. Die Indizien können unterschiedlicher Art sein. Als wichtigste führt Genette an: Paratexte wie die Bezeichnung »Roman«; thematische Indizien, z. B. Fabelthemen; traditionelle Einleitungen wie »Es war einmal...« oder Personennamen wie »Rotkäppchen«; das Verhältnis zwischen Autor und Erzähler sowie den Modus des Erzählens, d.h. die Antwort auf die Frage »Wer erlebt das Geschehen?«.

deshalb zwar *Figurenrepräsentationen*, d.h. *Darstellungen* und *Vorstellungen* von Figuren, nicht aber die Figuren selbst. Diese bilden die intentionalen Objekte der betreffenden mentalen und semiotischen Akte; dass etwas der intentionale Gegenstand einer Darstellung oder Vorstellung ist, bedeutet aber nicht, dass es auch existiert.<sup>52</sup> Kurz: Figuren sind keine Darstellungen oder Vorstellungen, sondern das Dargestellte bzw. Vorgestellte; und dieses existiert eben in diesem Fall nicht.

Auf den Bereich metafikционаler Diskurse, in denen sich Zuschauer oder Leser über Figuren verständigen, lässt sich diese Erklärung der Semantik fiktionaler Rede jedoch nicht übertragen, denn Rezipienten stellen mit Sätzen wie »James Bond hat dunkle Haare« ja durchaus und nicht nur scheinbar Behauptungen auf. Den (NE)-Theoretikern zufolge sprechen sie dabei aber in Wirklichkeit gar nicht über Figuren, sondern über die Texte oder Geschichten, in denen die Figuren vorkommen. Die Aussagen über Figuren stehen – logisch-semantisch gesehen – im Skopus eines Geschichten- oder Fiktionsoperators, der wiederum einen existenzindifferenten (intensionalen) Kontext bildet. So wäre der Satz »James Bond hat dunkle Haare« eine elliptische Kurzformel, die aus Gründen der Redeökonomie eingesetzt wird und eigentlich soviel meint wie »*Der betreffenden Geschichte / dem betreffenden Text zufolge* hat James Bond dunkle Haare«. Es muss also nur die Geschichte bzw. der Text existieren, nicht aber James Bond.<sup>53</sup> So lässt sich auch zwischen wahren und falschen metafikционаlen Sätzen unterscheiden: Dem betreffenden Text zufolge ist es wahr, dass James Bond dunkle Haare hat, und falsch, dass er eine Glatze hat.

Man redet also nur über Figurenvorstellungen und Figurendarstellungen, nicht aber über Figuren. Nach Meinung der (NE)-Vertreter kann daher auf die Annahme verzichtet werden, dass es Figuren – in welcher Form auch immer – gibt. Es existieren lediglich Darstellungen und Vorstellungen von Figuren, aber die in-

---

52 Zur Begründung vgl. Husserl<sup>7</sup>1993, v.a. den Abschnitt über die Mehrdeutigkeit des Ausdrucks »Vorstellung«, Künne 1983: 300-310, und Tatzel 2000: Kap. 1.2. »Intentionale Objekte sind nichts weiter als die Objekte intentionaler Phänomene. Sie bilden keine »substantielle Kategorie«, wie die physikalischen Objekte oder die abstrakten Objekte. Wollte man das ontologische Inventar der Welt zusammenstellen, wäre es ein Fehler, eine Rubrik »intentionale Objekte« mit aufzunehmen« (Tatzel 2000: 32).

53 Vgl. z. B. Künne 1983: 310-314; Currie 1990: 158-162.

tentionalen Gegenstände dieser semiotischen und mentalen Akte, die dargestellten oder vorgestellten Figuren, existieren nicht. Wenn man über Figuren redet, spricht man den (NE)-Theorien zufolge in Wirklichkeit über Texte oder mentale Vorgänge – allerdings auf eine ganz andere Art, als (Z)- oder (MR)-Theorien dies annehmen, weil man Figurendarstellungen und –vorstellungen nicht mit den Figuren selbst gleich setzt.

Doch auch (NE) wirft einige Probleme auf. Nur wenn man Figuren als (abstrakte) Gegenstände versteht, kann von einer strukturellen Analogie zwischen fiktionalen und faktualen Äußerungen auch auf einer sprachlogischen Ebene ausgegangen werden. Deshalb entfernt die These (NE) sich weit von alltäglichen Intuitionen und Redeweisen, sie erfordert umständliche Reformulierungen bei der Auseinandersetzung mit Figuren.<sup>54</sup>

Neben diesem eher pragmatischen und theorie-architektonischen Problem der Umständlichkeit und des Abweichens vom Common sense gibt es aber auch inhaltliche Schwierigkeiten für (NE). So ist die Semantik von Fiktionalitätsoperatoren keineswegs geklärt. Von Kritikern ist eingewendet worden, dass gerade unklar bleibt, was der Geschichtenoperator selbst bedeutet: Was heißt »der Geschichte/ dem Text zufolge«?<sup>55</sup> Eine Reformulierung des Fiktionalitätsoperators könnte vielleicht lauten: »Dieser (filmische, dramatische, literarische) Text löst bei Rezipienten, die ihn richtig verstehen, die Vorstellung von einem Wesen w mit der Eigenschaft F aus«.<sup>56</sup> Doch werden hier nicht komplexe Interpretationsprozesse

---

54 Vgl. Thomasson 2003, Howell 1998.

55 Diese Kritik vertritt z. B. Doležel 1998: 10.

56 So lassen sich vielleicht auch Sätze erklären wie etwa »Die Heldin dieser Geschichte ist sympathisch«, denen man nicht einfach einen Geschichtenoperator voranstellen kann. Gemeint ist hier etwa: »Dieser Text löst bei verständigen Lesern oder Zuschauern die Vorstellung von einer Heldin aus, die ihnen sympathisch ist«.

Populäre Figuren wie James Bond können sich fast vollständig von ihrer »Ursprungsgeschichte« lösen: Man muss diese weder als Buch gelesen noch als Film gesehen haben, um die Figur und ihre Eigenschaften zu kennen und treffend beschreiben zu können. Dennoch bleibt die Geschichte das Kriterium für die Wahrheit der Aussage: Leugnet jemand, dass Bond ein Geheimagent ist, kann man ihn auf die entsprechenden Bücher und Filme verweisen. Eine Figur kann auch in mehreren Büchern, Filmen, Erzählungen vorkommen, in denen ihr unterschiedliche, ja unvereinbare Eigenschaften zugeschrieben werden. Ist man deshalb unterschiedlicher Meinung, muss man sich auf die entsprechenden Texte beziehen.

in einer kurzen Formel zusammengedrängt? Wie kann man wiederum diese Formel genauer ausbuchstabieren? Was sind die Kriterien für »richtiges« Verstehen?

Auch darüber, ob und wie verschiedene Arten metafiktionaler Sätze in korrekter Weise formallogisch zu reformulieren seien, wird bis heute gestritten. Es sollte zu denken geben, dass einige der ausgefeiltesten (NE)-Theorien den Widerstand gegen die Existenz von Figuren in gewisser Hinsicht schließlich doch noch aufgeben. So erklärt Gregory Currie die Semantik »transfiktionaler« Sätze wie »James Bond ist intelligenter als jeder reale Geheimagent« im Rückgriff auf abstrakte Gegenstände, die er »fiktionale Rollen« nennt (Currie 1990: 171-180). Es handelt sich dabei um theoretische Entitäten, genauer: um Funktionen, die einem gegebenen Individuum einen bestimmten Ort in der Welt der Geschichte zuweisen würden. Handelt es sich hier vielleicht um Figuren als abstrakte Gegenstände?

Kehren wir also noch einmal zur These (AG) zurück. Wie die vorangegangenen Überlegungen bereits vermuten lassen, kann (AG) auf mehrere Weisen verstanden werden, da es verschiedene Arten abstrakter Objekte gibt. Mehrere Varianten sind bereits gestreift worden. So wurde die Annahme zurückgewiesen, dass Figuren *Zeichen* im Sinne abstrakter Relationen sind, etwa Verknüpfungen zwischen Zeichenträger und Bedeutung. Figuren als *Zeichenbedeutungen* im Sinne von Gehalten externer oder interner Repräsentationen anzusehen, schien ebenfalls wenig plausibel, denn die strukturellen Analogien zwischen fiktionaler und faktualer Rede bleiben nur dann erhalten, wenn Figuren den Platz bezeichneter Gegenstände einnehmen. Figuren sind also wohl eher die intentionalen Gegenstände von Repräsentationen als ihre Gehalte.<sup>57</sup> Auch die Annahme, Figuren seien Types mentaler Repräsentationen, abstrahierende Generalisierungen über die mentalen Modelle verschiedener (kompetenter) Zuschauer, hatte sich letztlich als problematisch erwiesen.

Eine plausiblere Variante von (AG) besteht in der allgemeineren These, dass Figuren abstrakte Gegenstände sind, die durch fikti-

---

57 Vgl. Husserls Unterscheidung zwischen mentalem Akt und Qualität, Materie und intentionalem Gegenstand des Aktes (Husserl 1993). Weitere Argumente gegen die Ansicht, Figuren seien Zeichenbedeutungen, führt Doležel an (1998: 3-5).



onale Kommunikation erschaffen werden und dadurch zum Gegenstand metafiktionaler Diskurse werden können. Diese Ansicht vertritt etwa Amie L. Thomasson mit ihrer »Artefakt-Theorie« der Fiktion.<sup>58</sup> Eine Figur ist dieser Theorie zufolge mit Gesetzen, Theorien, literarischen Werken und musikalischen Kompositionen vergleichbar: Sie ist ein kulturelles Artefakt, das zu einer bestimmten Zeit durch die Textäußerungen von Autoren erschaffen wurde. Figuren sind demnach abstrakte Gegenstände in dem Sinne, dass sie nicht materiell greifbar und raumzeitlich verortbar sind. Dabei unterscheiden sich abstrakte Artefakte jedoch von anderen Abstrakta wie etwa Zahlen darin, dass sie kontingente Bestandteile unserer realen Welt sind, die zu einem bestimmten Zeitpunkt entstanden sind und möglicherweise auch nicht hätten entstehen können.

Varianten dieser These begegnet man auch außerhalb der analytischen Philosophie, z. B. bei semiotischen und kognitionspsychologisch orientierten Ansätzen. Umberto Eco bezeichnet abstrakte Artefakte, etwa musikalische Werke, als »formale Individuen« (vgl. Eco 2000: 243-245) und wendet diesen Begriff auf Figuren an: »In diesem Sinn ist eine fiktive Person ein formales Individuum, auf das man sich deshalb korrekt beziehen kann, weil man ihm alle Eigenschaften zuschreibt, die der Originaltext explizit und wörtlich von ihm aussagt« (Eco 2000: 374). Uri Margolin betont die Rolle der mentalen Konstruktion der Figur und spricht von »*entiae rationis*: abstract objects, freely devised or constructed by an actual human mind in acts of hypothesizing, supposing, or imagining« (Margolin 1990a: 847). In diesen Formulierungen deutet sich schon eine Antwort auf die Frage an, was es heißen könnte, dass Figuren als kontingente Abstrakta durch die Produktion von Texten erschaffen werden.

Es lässt sich resümieren: Die Auseinandersetzung mit der These (NE) hat auf den Unterschied zwischen fiktionalen und metafiktionalen Äußerungen aufmerksam gemacht und beide in einen pragmatischen Rahmen eingeordnet. Die These, dass Figuren nicht existieren, konnte nicht widerlegt werden, hat sich aber als proble-

---

58 Vgl. Thomasson 2003; theoretische Vorläufer und Verwandte innerhalb der analytischen Philosophie (z. B. Peter van Inwagens Verständnis von Figuren als »theoretical entities of literary criticism«) werden skizziert in Howell 1998 und Lamarque 1998. Eine in vieler Hinsicht vergleichbare Theorie mit interessanten Differenzierungen vertritt die österreichische Philosophin Maria Reicher (1998, 2008).



matisch erwiesen, weil die Reformulierungen metafiktionaler Äußerungen umstritten und umständlich sind und weitere Probleme bereiten, etwa die Frage, was ein Fiktionsoperator wie »dem Text zufolge« bedeutet. Eine Antwort darauf scheint nicht weniger als eine Interpretations- oder Rezeptionstheorie für fiktionale Texte vorauszusetzen. So scheint bisher die Annahme (AG) plausibler, Figuren seien abstrakte Gegenstände, die durch fiktionale Texte erzeugt werden und daraufhin zum Objekt metafiktionaler Äußerungen werden.

Figuren sind also weder Zeichen noch mentale Modelle, sondern möglicherweise abstrakte Gegenstände, die durch interne oder externe Repräsentationen konstituiert werden. Dabei ist noch unklar geblieben, welcher Art diese abstrakten Objekte sind und wie sie erzeugt werden. Wenn man die bisher umrissenen Theoriesätze zusammenführt, könnte es gelingen, den Entstehungsprozess von Figuren klarer zu fassen. Ein weiterer Schritt in diese Richtung ist die Untersuchung These (FW): »Figuren sind Bewohner fiktiver Welten«.

## 2.4 Figuren als Bewohner fiktiver Welten

Theorien fiktiver Welten ((FW)-Theorien) sehen Figuren als Elemente eines größeren Zusammenhangs, einer fiktiven Welt, die prinzipiell denselben ontologischen und semantischen Status hat wie die Figuren, die sie bevölkern. Damit stellt sich die Frage, in welchem Verhältnis solche fiktiven Welten zu Texten, mentalen Modellen und abstrakten Gegenständen stehen und welchen Ort Figuren in ihnen einnehmen.

(FW)-Theorien wurden seit den siebziger Jahren vor allem innerhalb der Literaturwissenschaft entwickelt, um Semantik, inhaltliche Strukturen und Wirklichkeitsbezüge fiktionaler Texte besser beschreiben zu können.<sup>59</sup> Sie können als Weiterentwicklung von Gedanken verstanden werden, die der französische Filmologe Etienne Souriau bereits in den fünfziger Jahren unter dem Konzept der »Diegese« (*diégèse*) skizziert hat.<sup>60</sup> Obwohl die neueren (FW)-

---

59 Vgl. z. B. Eco <sup>3</sup>1998; Ryan 1991, 2003, Doležel 1998, Pavel 1986, Ronen 1994. Vgl. auch die instruktiven Übersichten von Martinez/Scheffel 1999: 123-134 und Carola Surkamp 2002.

60 Zu Souriau und dem Begriff der Diegese vgl. das Themenheft der *montage/av* 16/2/2007 (Hartmann/Wulff 2007).

Theorien in den letzten Jahren immer weiter ausgearbeitet worden sind, begegnet man ihnen in der heutigen Medienwissenschaft noch relativ selten.<sup>61</sup> Sie basieren auf einem Theorieimport aus der philosophischen Logik, der *possible worlds theory* (PWT), die wiederum einen Gedanken von Gottfried Wilhelm Leibniz aufgreift: Ihm zufolge ist das Universum, die wirkliche Welt, nur eine einzige aus einer unendlichen Zahl möglicher Welten, die im Geist Gottes existieren. Indem er die beste dieser möglichen Welten verwirklichte, erschuf Gott unser Universum.

Dieses Bild eines unendlichen Systems, eines Schwarms möglicher Universen – wie ein Kritiker boshaft bemerkte: »womöglich im Raum verteilt wie Rosinen in einem Pudding«<sup>62</sup> – diente der modernen Logik als bildhafte Anregung für abstraktere Zwecke. Dort wurden Formen der PWT konzipiert, um Probleme der logischen Semantik zu lösen, insbesondere im Zusammenhang mit Modaloperatoren und kontrafaktischen Konditionalsätzen.<sup>63</sup> Sätze wie »Wenn Karl-Heinz nichts getrunken hätte, wäre der Unfall nicht passiert«, »Sicher wird es gleich regnen«, »Wahrscheinlich ist Woody Allens nächster Film besser« handeln von alternativen denkbaren Sachverhalten, von Möglichkeiten, wie die Welt unter bestimmten Voraussetzungen aussehen wird oder hätte aussehen können. Kurz und prägnant könnte man auch sagen, sie handelten von Sachverhalten in möglichen Welten. Saul Kripke entwickelte als einer der Ersten ein formales System zur Beschreibung der semantischen Struktur solcher Sätze.<sup>64</sup> Sein Grundgedanke bestand darin, den Referenzbereich der Sprache nicht auf die reale Welt zu beschränken, sondern auf eine geordnete Menge möglicher Welten auszudehnen, wobei die reale Welt das Zentrum bildet und alternative denkbare Welten in bestimmten Erreichbarkeitsrelationen zur realen Welt und zueinander stehen.<sup>65</sup>

---

61 Eine der wenigen Ausnahmen ist Warren Buckland; z. B. Buckland 1999.

62 Lawrence Powers, hier zitiert nach Stalnaker 1976: 65.

63 Vgl. etwa Stalnaker 1976; oder für eine fassliche Überblicksdarstellung Ronen 1994: 17-33 und Ryan 1991: 16-21.

64 Vgl. Kripke 1984. zusammenfassend Stegmüller 1975: 154-156 und Schirn 1991: 289f.

65 Erreichbar ist eine Welt von einer anderen Welt im einfachsten Fall dann, wenn es in der Ausgangswelt ein Wesen gibt, das sich die alternative Welt vorstellen kann, und wenn diese Welt den logischen Grundsätzen der Widerspruchsfreiheit und des ausgeschlossenen Dritten genügt. Den Begriff der Notwendigkeit erklärt Kripke dann beispielsweise so, dass der Satz »Notwendigerweise gilt,

Die (FW)-Theorien haben Gedanken der *possible worlds theories* aufgegriffen und in relativ freier Weise angewendet, um die Semantik fiktionaler Texte zu beschreiben. Fiktionale Texte konstituieren demnach eine eigene Welt oder beziehen sich auf eine bereits vorhandene mögliche Welt. Mit »Welt« ist dabei in der Regel ein umfassender Systemzusammenhang wirklicher und möglicher, konkreter und abstrakter Dinge gemeint – eine Gesamtheit des Seienden.<sup>66</sup> Zu den wesentlichen Elementen dieses Systems gehören Raum, Zeit, konkrete und abstrakte Gegenstände, Lebewesen sowie deren mentale Akte und Handlungen. Die wesentlichen Strukturen einer Welt bestehen in den Beziehungen zwischen diesen Elementen und den allgemeinen Gesetzen und Regeln, denen sie unterworfen sind.

Der Rekurs auf mögliche Welten erlaubt es, zwischen wahren und falschen Propositionen fiktionaler Texte zu unterscheiden, ohne anzunehmen, dass diese Texte sich auf die Realität bezögen (z. B. »James Bond ist dunkelhaarig« und »James Bond ist glatzköpfig«). Die Bezeichnung »fiktive Welt« ist intuitiv leicht erfassbar und scheint umständliche Reformulierungen fiktionaler und metafiktionaler Sätze, wie sie die (NE)-Theorien erfordern, überflüssig zu machen. Zudem lassen sich Strukturen fiktiver Welten – z. B. Naturgesetze, psychologische Annahmen, soziale Werte und Normen – in Analogie zur realen Welt oder gerade in ihrer Abweichung von der Realität beschreiben. Das fiktive Universum kann selbst, wie das reale, als ein System möglicher Welten angesehen werden, in dem eine dieser Welten (die fiktive Wirklichkeit) die Grundlage z. B. für Vorstellungswelten der Figuren bildet und in dem die

---

dass 2 größer ist als 1« in einer bestimmten Welt genau dann wahr ist, wenn der Satz »2 ist größer als 1« in jeder der von ihr erreichbaren Welten wahr ist; den Begriff der Möglichkeit so, dass dieser Satz in mindestens einer der erreichbaren Welten wahr ist.

- 66 Lubomír Doležel bestimmt fiktive Welten als Zusammenstellungen nicht-wirklicher, möglicher Sachverhalte, die als Konstrukte textueller Poiesis nur durch semiotische Kanäle zugänglich sind (Doležel 1998: 16-23); Marie-Laure Ryan unterscheidet zwischen Welten, Realitätssystemen und Textuniversen. Dabei sind Welten vor allem durch vier Merkmale gekennzeichnet: «connected set of objects and individuals; habitable environment; reasonably intelligible totality for external observers; field of activity for its members» (Ryan 2001: 91). Ein Realitätssystem (*system of reality*) besteht aus einer Menge von Einzelwelten (Ryan 1991: vii), ein Textuniversum (*textual universe*) ist «the image of a system of reality projected by a text», d.h. Teil der Textbedeutung (Ryan 1991: vii).

verschiedenen Welten durch bestimmte Zugänglichkeitsrelationen miteinander verbunden sind (vgl. Ryan 1991: 13-47).

Trotz ihrer leichten intuitiven Erfassbarkeit und ihres heuristischen Nutzens haben die (FW)-Theorien Kritik auf sich gezogen. Mehrfach wurde darauf hingewiesen, dass der Grundbegriff der fiktiven Welt dem philosophischen Begriff der möglichen Welt in wesentlichen Hinsichten nicht entspricht. So sind mögliche Welten per definitionem – *möglich*; dies gilt aber für fiktive Welten nicht unbedingt. Es gibt schließlich physikalisch oder sogar logisch unmögliche fiktive Welten, deren konstituierende Texte widersprüchliche Aussagen enthalten, sei es, weil die Textproduzenten einen Fehler gemacht haben, sei es, weil sie bewusst eine paradoxe, inkonsistente Welt entwerfen wollten (wie es etwa in Erzählungen von Borges, im postmodernen Roman oder in Filmen David Lynchs der Fall ist).

Zudem scheint fiktionale Rede über fiktive Welten eine ganz andere Art von Sprechakt zu sein als die faktuale Rede über mögliche, nicht-wirkliche Welten. Denn »die fiktiven Welten [...] entstehen [...] nicht durch kontrafaktisch-faktuale Beschreibungen unserer realen Welt, sondern durch fiktionale Beschreibungen einer imaginierten Welt« (Martinez/Scheffel 1999: 130). Das heißt, man will in fiktionaler Rede nichts darüber sagen, was in unserer Realität möglich (gewesen) wäre, sondern man will eine andersartige imaginäre Welt erschaffen. Weil das Verhältnis zwischen dem Begriff der möglichen und dem der fiktiven Welt aus solchen Gründen unklar erscheint, wird der Terminus »fiktive Welt« in einigen (FW)-Theorien ganz explizit als »Metapher« bezeichnet (vgl. Ryan 1991: 3).

Ein weiteres Problem ist ontologischer Art. Die diversen philosophischen Theorien möglicher Welten haben sich zwar als erklärungskräftig und einflussreich erwiesen. Sie sind aber auch hoch umstritten; nicht nur im Bereich der Modallogik, sondern vor allem, weil der ontologische Status möglicher Welten als ungeklärt gilt: Sind *possible worlds* von Menschen erzeugt oder existieren sie unabhängig von uns? Sind sie konkrete, aber nur mögliche Gegenstände, oder handelt es sich um wirkliche, aber abstrakte Objekte? Zu diesen Fragen gibt es derart unterschiedliche Positionen (u.a. die Ansicht, dass es sich bei fiktiven Welten um Texte handelt), dass die Rede von möglichen Welten keine Aufklärung über die

Ontologie von Figuren schaffen kann, weil sie mit ebenso großen ontologischen Problemen zu kämpfen hat.<sup>67</sup>

Es spricht also einiges dafür, die Rede von fiktiven Welten tatsächlich als Metapher zu betrachten und nach einer eigenständigen Lösung der ontologischen Frage zu suchen. Dann lassen sich die skizzierten Probleme jedoch möglicherweise auflösen, indem man die kommunikativ-pragmatischen Annahmen bestimmter (FW)-Theorien mit einer Artefakt-Theorie abstrakter Gegenstände verbindet, wie sie im Abschnitt über die philosophischen Herangehensweisen skizziert wurde. Einige (FW)-Theorien nehmen an, dass fiktionale Kommunikation im Wesentlichen nicht aus konstativen Äußerungen besteht, die eine reale Welt abbilden, sondern aus performativen Äußerungen, die eine fiktive Welt erschaffen.<sup>68</sup> Wie die philosophischen (NE)-Theorien betrachten solche FW-Ansätze Fiktion als ein besonderes Sprach- und Imaginationspiel; nur ziehen sie daraus eine andere Konsequenz: Während die (NE)-Theorien behaupten, auf diese Weise ließe sich auf die Annahme fiktiver Gegenstände ganz verzichten, gehen die (FW)-Theorien gerade davon aus, dass durch fiktionale Darstellungen fiktive Gegenstände als abstrakte Objekte erzeugt werden. Fiktive Welten sind demnach nicht-wirkliche Welten, die auf der Grundlage kommunikativer Konventionen durch Textäußerungen mit einer spezifischen performativen Rolle konstruiert werden, und Figuren sind – auf dieselbe Weise erschaffene – Bewohner dieser Welten.<sup>69</sup>

---

67 Folgende Positionen zur Ontologie möglicher Welten werden vertreten (vgl. Melia 2000): Extreme Realisten behaupten, mögliche Welten existierten konkret wie die unsrige, nur dass wir diese zufälligerweise bewohnen. Andere gehen davon aus, dass mögliche Welten auf eine andere Art und Weise als die reale Welt existieren. Es wird aber auch die These vertreten, mögliche Welten seien variante Kombinationen von Elementen der Realität, ihrer atomaren Objekte und fundamentalen Eigenschaften. Und schließlich werden wir mit den Thesen, mögliche Welten seien fiktionale Texte, deren Bedeutungen, konsistente Mengen von Propositionen oder mentale Konstrukte, wieder mitten in die bereits diskutierten Probleme der Fiktionstheorie hineingeworfen.

68 Sehr deutlich herausgearbeitet ist dies in Marie-Laure Ryans ausführlicher Rezension von Lubomir Doležels Buch »Heterocosmica« (Ryan 1998).

69 Einige literaturwissenschaftliche Kritiker werfen den (FW)-Theorien vor, dass durch das Konzept der fiktiven Welt »der fundamentale Doppelcharakter fiktionaler Sätze als imaginär-authentische Rede eines Erzählers und, zugleich, real-inauthentische Rede eines Autors unterschlagen« werde (Martinez/Scheffel 1999: 130). Ein fiktionaler Text stellt den Kritikern zufolge keine fiktive Welt dar, sondern die fiktive Sprachhandlung eines fiktiven Erzählers, der faktual über eine fiktive Welt spricht. Diese Kritik ist aber (zumindest für den Film)

Tatsächlich begegnet man vergleichbaren Ansichten innerhalb einiger Figurentheorien, wenn sie auch meist eher implizit nahegelegt als ausführlich begründet werden. So bestimmt Uri Margolin Figuren zum einen als abstrakte Objekte, die durch Vorstellungsakte konstituiert werden – als »*entiae rationis*: abstract objects, freely devised or constructed by an actual human mind in acts of hypothesizing, supposing, or imagining« (Margolin 1990a: 847) –, zum anderen definiert er sie als nicht-wirkliche Individuen (*non-actual individuals*, *INDs*) in narrativen Welten:

In this view, a narrative is a verbal representation of a succession of hypothetical states of affairs, mediated by actions or events. The IND is a member of some domain(s) of this possible world, and in it/them, it can be uniquely identified, located in a space/time region, and endowed with a variety of physical and mental attributes and relations, including social, locutionary, epistemic, cognitive, emotive, volitional, and perceptual.<sup>70</sup>

Eine narrative mögliche Welt ist Margolin zufolge also eine Abfolge hypothetischer Zustände und Ereignisse, die durch eine Erzählung dargestellt wird. Figuren sind hypothetische Entitäten innerhalb dieser Welt (vgl. auch Margolin 1990: 106) und zugleich abstrakte Gegenstände, die durch Akte der Imagination konstituiert werden. Margolins doppelte Reduktion der Fiktion auf Narration und der Narration auf verbale Ereignisdarstellung ist zwar problematisch, weil es auch nicht-narrative Fiktionen und nicht-sprachliche Erzählungen gibt.<sup>71</sup> Dieses Problem lässt sich aber durch die Annahme beseitigen, dass fiktive Welten und ihre Figuren sowohl durch narrative als auch durch nicht-narrative fiktionale Texte entworfen

---

wenig stichhaltig. Zum einen ist es für den Film mit seinen verschiedenen Zeichenebenen sehr strittig, ob hier tatsächlich von stets einer personalen Erzählinstanz ausgegangen werden muss (vgl. Bordwell 1985: 61f.). Zum anderen lässt sich die Darstellung einer fiktiven Erzählhandlung ja durchaus als Konstruktion einer (minimal ausgestalteten) fiktiven Welt auffassen, in der Mittelpunkt ein Erzähler steht, der seinerseits eine für ihn reale oder aber auch fiktive Welt darstellt.

70 S. Margolin 1990a: 844; auf S. 847-849 wird diese Definition dort weiter erläutert. Eine ähnliche Definition findet sich auch in Margolin 1990: 106f.

71 Es gibt sowohl faktuale Narration, z.B. Alltagserzählungen oder Dokumentarfilme, als auch nicht-narrative Fiktion, z.B. fiktionale Beschreibungen (vgl. Ryan 1991: 1-3). Und innerhalb der Narratologie besteht zunehmend Konsens darüber, dass Narration mit Hilfe verschiedener Medien und Zeichensysteme erfolgen kann (vgl. z.B. die Beiträge in Nünning / Nünning 2002).

werden können. »Narrative Welten« bilden nur einen wichtigen Teilbereich fiktiver Welten, nämlich die Menge derjenigen, die kausalchronologisch verknüpfte Ereignisse enthalten.<sup>72</sup>

Zu fragen wäre nun, wie der Prozess der Konstitution fiktiver Welten im kommunikativen Handlungszusammenhang genau geschieht und welche Faktoren daran beteiligt sind. Möglicherweise lässt sich die Konstitution fiktiver Welten mit Hilfe kognitiver Rezeptionstheorien und ihres Konzepts der mentalen Situationsmodelle präziser beschreiben. Auch eine Verbindung zu semiotischen und strukturalistischen Positionen, in denen die Figur als textueller Effekt und Element der Diegese gesehen wird, deutet sich an.<sup>73</sup>

Wenn es gelingt, (FW)-Theorien auf diese Weise mit semiotischen und kognitiven Ansätzen sowie einer Artefakt-Theorie der Figur zu verbinden, so eröffnet sich dadurch ein großes Erklärungspotenzial. Nur einige Beispiele. Der Begriff der fiktiven Welt ermöglicht eine Präzisierung des etablierten erzähltheoretischen Begriffs »Diegese«, der »die in einer Erzählung narrativ vermittelten Vorgänge und die durch diese konstituierte räumlich-zeitliche Welt bezeichnet« (Antor 1998: 93). Eine fiktive Welt lässt sich bestimmen als eine Menge fiktiver Individuen, Zustände und Ereignisse, die bestimmte Eigenschaften aufweisen und die durch genauer beschreibbare Relationen und Strukturzusammenhänge zu einer systemischen Einheit verknüpft sind. Der Welt-Begriff macht deutlich, dass dieses einheitliche Gebilde nicht auf im Text explizit geäußerte Propositionen beschränkt bleibt, sondern als ontologisch vollständig gedacht ist. Die Konstruktion fiktiver Welten geht prinzipiell über die expliziten Textaussagen hinaus, die fiktive Welt wird durch Inferenzen der Rezipienten nach bestimmten Prinzipien, etwa dem Prinzip einer möglichst geringen Abweichung von der Alltagswirklichkeit<sup>74</sup>, weiter vervollständigt. Figuren sind in dieser

---

72 So wäre etwa die Darstellung eines schlafenden Drachen fiktional, aber nicht-narrativ, weil hier keine Ereignisse repräsentiert werden; Ereignisrepräsentation ist eine notwendige Bedingung für Narration.

73 Etwa zu Seymour Chatmans Bestimmung der Figur als (fiktivem) Gegenstand einer erzählten Welt (»story-space«), der ein »Paradigma von Charakterzügen« (»paradigm of traits«) ist, d.h. – vereinfacht gesagt – ein Gegenstand, der durch eine relativ konstante Menge relativ konstanter Eigenschaften gebildet wird, die eine spezifische Auswahl aus einem Spektrum möglicher Eigenschaften darstellt (nach Chatman 1978: 107ff.).

74 Marie-Laure Ryan spricht vom *principle of minimal departure* (Ryan 1991: 48-60).



Sichtweise deshalb keineswegs nur skelettartig-funktionale, prinzipiell unvollständige Aktanten, sondern sie werden mit weiteren, inferierten Eigenschaften ausgestattet.<sup>75</sup>

Wenn man von einer solchen, durch den Text erzeugten fiktiven Welt ausgeht, kann man die Strukturen dieses Gebildes systematisch ermitteln, z. B. die spezifische Einbettung von Figuren in Kontexte der Umwelt, Handlung, der Beziehungen zu anderen Figuren, Erzähl- und Weltebenen. Man kann verschiedene fiktive Welten miteinander vergleichen – z. B. konsistente und inkonsistente, realistische und fantastische –, ihr Verhältnis zur Wirklichkeit ermitteln, Typologien fiktiver Welten bilden oder danach fragen, welche weiteren Welten das Textuniversum enthält: Die von den Figuren geglaubten, imaginierten, gewünschten oder gefürchteten Situationen können als fiktive Welten angesehen werden, die in unterschiedlichen Zugänglichkeitsrelationen zur Text-Wirklichkeit stehen. Ähnliches gilt für Phänomene wie eingebettete heterodiegetische Erzählungen, etwa den Film im Film. Zu all diesen Punkten sind Heuristiken und Strukturmodelle entwickelt worden.<sup>76</sup> Das Erklärungspotenzial von (FW)-Theorien ist also beträchtlich, zudem ist die Redeweise von fiktiven Welten intuitiv schnell verständlich, was die Analyse erleichtert. Man muss nur offensichtlich vorsichtig sein mit einer Parallelisierung möglicher Welten und fiktiver Welten.

## 2.5 Figuren und Modell-Rezipienten

Weitere Hinweise auf die Konstitution fiktiver Welten und Figuren durch kommunikative Prozesse lassen sich aus einer Arbeit von Fotis Jannidis gewinnen, die sich ausführlich und differenziert mit den kommunikationstheoretischen Grundlagen der Figurentheorie auseinandersetzt (Jannidis 2004). Jannidis definiert die Figur als

[m]entales Modell einer Entität in einer fiktionalen Welt, das von einem Modell-Leser inkrementell aufgrund der Vergabe von Figureninformationen [...] im Laufe seiner Lektüre [allgemeiner: Rezeption; J.E.] gebildet wird. Dieses Modell folgt in seiner Binnenstruktur

---

75 Hier gibt es einen Dissens zwischen verschiedenen Theorien: Marie-Laure Ryan geht von der Vollständigkeit fiktiver Welten aus, Doležel von ihrer Unvollständigkeit (vgl. Ryan 2003).

76 Vgl. die in den vorigen Fußnoten erwähnten Arbeiten.



dem Basistypus [einem Grundschema der Personalität; J.E.] und erlaubt die Organisation von Figureninformationen. (Jannidis 2004: 252)

In mancher Hinsicht ähnelt diese Definition der zuvor skizzierten Figurenkonzeption von Margolin.<sup>77</sup> Jannidis entwickelt jedoch ausführlich ein Modell fiktionaler literarischer Kommunikation und verwendet kognitionspsychologische und pragmatische Theorien, um die Konstitution fiktiver Welten und ihrer Figuren genauer beschreiben zu können. Im Gegensatz zu den zuvor diskutierten psychologischen Figurenkonzeptionen (z. B. der von Ralf Schneider) versteht Jannidis die Figur dabei nicht als mentales Modell einzelner realer Leser oder Zuschauer, sondern als das mentale Modell eines *idealen Modell-Rezipienten* (als Literaturwissenschaftler spricht er vom »Modell-Leser«). Darunter ist »der vom Autor intendierte Leser, soweit er sich aufgrund des Textes rekonstruieren lässt«, zu verstehen (Jannidis 2004: 237). Es handelt sich um ein

textbasiertes, anthropomorphes Konstrukt, das gekennzeichnet ist durch die Kenntnis aller einschlägigen Codes und auch über alle notwendigen Kompetenzen verfügt, um die vom Text erforderten Operationen erfolgreich durchzuführen. (Jannidis 2004: 254)

Jannidis unterscheidet also zwischen den realen Rezipienten, die jeweils individuelle Modelle bilden, und einem idealen Rezipienten als analyseleitendem Konstrukt, der ein ideales, werk- oder autorintentional bestimmtes Figurenmodell bildet. Dadurch entgeht sein Vorschlag dem oben skizzierten Einwand, dass individuelle Figurenmodelle im Gegensatz zur Figur selbst stets numerisch und qualitativ verschieden sind.

Die vorigen Überlegungen zu (MR) haben jedoch gezeigt, dass die Figur auch kein *ideales* Figurenmodell sein kann – so wenig, wie eine reale Person die Personenvorstellung idealer Rezipienten von Dokumentarfilmen ist. Figuren sind statisch und haben nicht-fiktive Eigenschaften wie die, realistisch oder unrealistisch zu sein; außerdem ist prinzipiell zwischen einer mentalen Repräsentation und dem durch sie repräsentiertem Gegenstand zu unterscheiden.

---

<sup>77</sup> Jannidis setzt sich explizit mit Margolin auseinander und grenzt sich von ihm vorsichtig ab; es gibt wichtige Unterschiede zwischen ihren Positionen (vgl. Jannidis 2004: 172-177). Die Gemeinsamkeiten bestehen darin, dass es sich auch bei mentalen Modellen von Modell-Rezipienten um abstrakte Gegenstände handelt, die durch Texte bzw. mentale Repräsentationen konstituiert werden.

Jannidis' Figurenkonzeption scheint deshalb nur dann haltbar zu sein, wenn man sie als verdichtete und vereinfachende Fassung der These versteht, dass die Figur *der intentionale Gegenstand* eines idealen Figurenmodells ist. Eine weitere Möglichkeit – die ich später favorisieren werde – besteht darin, dass die Figur als Gegenstand metafiktionaler Diskurse auf eine bestimmte, noch zu klärende Weise aus dem idealen Figurenmodell *abgeleitet* wird. In beiden Fällen wäre Jannidis' Konzeption auch mit den philosophischen Positionen kompatibel, Figuren als abstrakte Gegenstände oder als inexistent anzusehen.

Wenn man Jannidis' Definition auf diese Weise reformuliert, ergeben sich aus ihr wichtige weiterführende Hinweise. Es wird ein entscheidender Unterschied zwischen dem metafiktionalen Reden über Figuren und dem faktualen Reden über reale Personen sichtbar: Wenn ich prüfen will, ob eine Aussage über eine reale Person zutrifft, besteht das letzte Kriterium dafür in der direkten Wahrnehmung dieser Person, ihres Verhaltens sowie bestimmter mit der Person kausal verbundener Zeichen (z. B. Äußerungen der Person, Röntgenbilder von ihr). Wenn ich entscheiden will, ob eine Aussage über eine Figur zutrifft, könnte das letzte Kriterium dagegen in der Rekonstruktion desjenigen Figurenmodells liegen, das ideal kompetente Rezipienten des Textes auf der Basis bestimmter kommunikativer Regeln, Kontexte und mentaler Voraussetzungen unter idealen Rezeptionsbedingungen bilden.

Um in der Figurenanalyse die Figur zu bestimmen und etwas über sie aussagen zu können, müsste deshalb das ideale Figurenmodell rekonstruiert werden. Einen Hinweis darauf, wie dies geschehen kann, geben Jannidis' Aussagen, dass nicht nur das Figurenmodell das Konstrukt eines Modell-Rezipienten ist, sondern dass dieser Modell-Rezipient selbst ebenfalls ein Konstrukt darstellt. Dieses Konstrukt wird offenbar von denjenigen realen Rezipienten gebildet, die auf der Grundlage von Texthinweisen, Vorwissen und kontextuellen Informationen Annahmen über das »richtige« – bei Jannidis letztlich: das autorintentionale – Textverständnis und Figurenmodell machen und sich in einem metafiktionalen Diskurs, z. B. in der Figurenanalyse, darüber verständigen.

Wenn dies zutrifft, ist jede Figur das Produkt einer komplexen Interpretations- und Abstraktionsleistung, die in der metafiktionalen Kommunikation zum Tragen kommt: Reale Rezipienten bilden individuell verschiedene Figurenmodelle, machen aber darü-

ber hinaus jedoch auch verallgemeinernde Annahmen darüber, wie ein ideales Modell der betreffenden Figur aussehen könnte. Dass sie diesen Unterschied zwischen ihren eigenen Figurenmodellen und einem idealen Figurenmodell machen, zeigt sich u.a. darin, dass sie sich der Subjektivität ihres konkreten Modells oft durchaus bewusst sind (»Mich hat die Figur so an einen nahen Verwandten erinnert, dass ich sie gar nicht mehr richtig verstehen konnte«) und durch Argumente zu einem anderen, »besseren« Verständnis der Figur gebracht werden können (»Seit ich mehr über die Absichten der Filmemacher weiß, sehe ich die Figur ganz anders«). Die Rezipienten machen also selbst durchaus einen Unterschied zwischen ihrem individuellen Figurenmodell, einem idealen Modell und der Figur selbst. Um in der Analyse Aussagen über Figuren begründen und verteidigen zu können, muss man deshalb die kommunikativen, interpretativen und mentalen Regeln und Voraussetzungen kennen, die zur Bildung eines idealen Figurenmodells führen. Diese Regeln und Voraussetzungen sind Thema weiterführender Untersuchungen, unter anderem innerhalb der kognitiven Psychologie, der Pragmatik und Kommunikationstheorie. An dieser Stelle ist es zunächst an der Zeit, die bisherigen Ergebnisse zusammenzufassen.

## 2.6 Zusammenfassung: Ontologischer Status und Konstitutionsweise von Figuren

Die Suche nach einer theoretischen Grundlage für die Figurenanalyse führte zunächst zur Frage, was Figuren eigentlich sind. In idealtypischer Vereinfachung ließen sich fünf mögliche Antworten aus verschiedenen theoretischen Diskursen unterscheiden: Figuren und andere fiktive Gegenstände werden – je nach Diskurs – als Zeichen, mentale Repräsentationen, abstrakte Gegenstände, Bewohner fiktiver Welten oder als nicht existent angesehen.

Bei der Auseinandersetzung mit dem semiotischen Diskurs wurde deutlich, dass Figuren weder materielle Zeichenträger noch abstrakte Zeichen (als Types, Einheiten oder Relationen) sein können, sondern eher »textuelle Effekte« sind. Diese Effekte ließen sich jedoch weder mit den subjektiven Figurenmodellen realer Rezipienten noch mit idealen Figurenmodellen gleichsetzen, wie es psychologisch orientierte Ansätze vorgeschlagen hatten. Die Untersuchung philosophischer und integrativer Positionen zeigte

dagegen, dass man Figuren als abstrakte Gegenstände und zugleich als Elemente fiktiver Welten verstehen kann, die durch fiktionale Kommunikation mit Hilfe von Zeichen und mentalen Repräsentationen konstituiert und in metafiktionaler Kommunikation thematisiert werden. Auf welche Weise beides geschieht, könnte sich mit Hilfe pragmatischer, semiotischer und psychologischer Theorien genauer beschreiben lassen.

Daneben blieb die konkurrierende These offen, dass Figuren nicht existieren. Doch sie erwies sich zum einen als problematisch, weil die Frage der Semantik von Fiktionsoperatoren noch ungeklärt ist, und würde zum anderen umständliche Reformulierungen metafiktionaler Sätze erfordern und sich deshalb für eine anwendungs- und analyseorientierte Figurentheorie wenig eignen. Zudem ist fraglich, ob die – in ontologischer Hinsicht zentrale – Entscheidung für oder gegen die Existenz von Figuren als intendierte abstrakte Gegenstände überhaupt einen Unterschied für die Praxis der Figurenanalyse bedeuten würde. Denn in beiden Fällen kann die Figur als intentionaler Gegenstand – z. B. eines idealen Figurenmodells – angesehen werden. Dies bedeutet, dass figurenanalytische Aussagen in jedem Fall letztlich davon abhängen, auf welche Weise textuelle Figurendarstellungen bei ihren Rezipienten Annahmen über (ideale?) Figurenmodelle hervorrufen.<sup>78</sup> Die mei-

---

78 Nimmt man an, dass Figuren nicht existieren, so sind alle Aussagen über Figuren letztlich Aussagen über Figurendarstellungen in bestimmten Texten. Und wenn man erklären will, wie diese Texte Bedeutung haben und verstanden werden, kommt man vermutlich nicht ohne den Bezug auf (ideale) Figurenvorstellungen aus. (Vorausgesetzt, dass sich semantische Phänomene letztlich am besten durch kognitive und pragmatische Theorien beschreiben lassen. Dafür haben u. a. bereits Fotis Jannidis (2001) in der Literaturwissenschaft sowie David Bordwell (1985, 1989, 1992) und Warren Buckland (2000) in der Filmwissenschaft überzeugend argumentiert, und ich werde mich ihnen anschließen.) Aber auch wenn man annimmt, dass Figuren abstrakte Gegenstände sind, können Aussagen über diese Gegenstände nur im Rückgriff auf den Zusammenhang von Figurendarstellungen und idealen Figurenvorstellungen begründet werden. Hier sind abermals zwei verschiedene Möglichkeiten denkbar, die letztlich ein ähnliches Analyseverfahren mit sich bringen: Sind Figuren Types mentaler Figurenmodelle (eine zuvor deplausibilisierte Möglichkeit), wird der Figurenanalytiker erstens rekonstruieren, wie diese Modelle durch die kompetente Rezeption der Quasi-Behauptungen eines bestimmten fiktionalen Textes gebildet werden, und er wird zweitens seine Abstraktion über die einzelnen Figurenmodelle im Rückgriff auf diesen Text und weitere Informationen rechtfertigen. Aber auch wenn der abstrakte Gegenstand Figur nicht durch Quasi-Behauptungen, sondern durch performative Äußerungen des fiktionalen Textes

sten zentralen Aussagen der Figurentheorie und Figurenanalyse sind deshalb mit beiden ontologischen Konzeptionen der Figur prinzipiell vereinbar. Wegen seiner besseren Verständlichkeit und Operationalisierbarkeit schließe ich mich jedoch hier dem ersten Vorschlag an: Figuren als abstrakte Gegenstände zu verstehen.

Die bisherigen Überlegungen haben gezeigt, dass sich die verschiedenen theoretischen Positionen zur Ontologie der Figur sinnvoll miteinander in Beziehung setzen, vergleichen und zum Teil auch kombinieren oder integrieren lassen. So können die folgenden Ergebnisse festgehalten werden:

1. Figuren sind *Elemente fiktiver Welten*, d.h. übergreifender, nach bestimmten Prinzipien und Analogien zur realen Welt strukturierter Ganzheiten.
2. Fiktive Welten und ihre Figuren sind aus logischer und ontologischer Sicht *kontingente Abstrakta*, nicht-materielle Artefakte.
3. Diese abstrakten Gegenstände werden erst auf der Ebene *metafiktionaler Kommunikation*, z.B. in der Figurenanalyse, zum Gegenstand konstativer Äußerungen mit behauptender Kraft. Erst auf dieser Ebene kommuniziert man über Figuren.
4. Figuren und ihre Welten werden *konstituiert durch fiktionale Textäußerungen*: durch externe Repräsentationen mit der Funktion, nach den Regeln eines Imaginationsspiels interne Repräsentationen – mentale Figuren- und Situationsmodelle – bei den Rezipienten hervorzurufen.
5. Die externen und internen Repräsentationen sind auf imaginäre Wesen als *intentionale Gegenstände* gerichtet und ordnen diesen dargestellten bzw. vorgestellten Wesen bestimmte *Eigenschaften und Relationen* zu; dabei wird weder der Anspruch darauf erhoben, dass der intentionale Gegenstand existiert, noch darauf, dass es die betreffenden Eigenschaften gibt.
6. Figuren sind innerhalb dieses Imaginationsspiels weder externe noch interne Repräsentationen, weder Zeichen noch Vorstellungen. Sie sind entweder deren intentionale Gegenstände oder werden auf andere, noch zu bestimmende Weise aus den Repräsentationen abgeleitet.

---

gesetzt wird, können diese als Anleitungen zur Bildung bestimmter Figurenmodelle verstanden werden.

7. Bei der (Re-)Konstruktion von Figuren spielen vermutlich *ideale Figurenmodelle*, die von kompetenten Rezipienten fiktionaler Textäußerungen nach den Regeln des Imaginationsspiels unter Idealbedingungen gebildet werden würden, eine wesentliche Rolle.

Aus diesen ontologischen Bestimmungen ergeben sich Anhaltspunkte für die Frage, was über Figuren ausgesagt werden kann, welche Eigenschaften ihnen zugesprochen werden können und auf welche Weise sie untersucht werden können. Die Figur ist ein doppelseitiger Gegenstand: Auf der Ebene metafiktionaler Kommunikation über fiktive Welten kann man Figuren bestimmte körperliche und mentale Eigenschaften, Umweltbeziehungen, Handlungen und innere Vorgänge zuschreiben. Zugleich kann man Figuren aber auch als (abstrakte) Artefakte beschreiben, sie bewerten und herausarbeiten, wie diese Artefakte auf der Ebene fiktionaler Kommunikation durch Zeichenprozesse und mentale Vorgänge konstruiert werden. Die darin involvierten Zeichenkonstellationen und mentalen Repräsentationen können ihrerseits zum Untersuchungsgegenstand werden. Wie diese verschiedenen Aspekte der Figurenanalyse genauer miteinander verknüpft sind und welche Strukturen Figuren im Einzelnen aufweisen, darüber geben weiterführende Arbeiten der Figurentheorie Auskunft (z.B. Eder 2008). Denn die Ergebnisse werfen eine Reihe von Fragen auf: Wie werden Figuren beispielsweise systematisch rekonstruiert und wie hängen sie mit ihren Darstellungen und Vorstellungen zusammen? Sind Figuren immer rein fiktiv – auch wenn sie an konkreten historischen Personen orientiert sind wie etwa John F. Kennedy in Oliver Stones *JFK*? Sind fiktive Gegenstände vollständig oder sind sie unvollständig, gibt es beispielsweise eine Antwort auf die Frage, wie viele Kinder Lady Macbeth hat, obwohl bei Shakespeare nichts darüber steht?

Derartige Fragen nach dem analytischen Umgang mit fiktiven Gegenständen, nach ihren kommunikativen Kontexten, ihren faktualen Anteilen und ihrer Vollständigkeit betreffen nicht nur Figuren, sondern alle Arten fiktiver Gegenstände und fiktive Welten insgesamt. Vermutlich lassen sie sich auf kommunikationstheoretischer Grundlage beantworten. Doch zuvor muss eben das zentrale Ausgangsproblem geklärt sein: Was sind Figuren? Wie kann man »Figur« definieren? Die ontologische Bestimmung von Figuren als fiktiven Gegenständen ist eine notwendige Grundlage für ihre

Definition, doch sie allein reicht noch nicht aus, da es ganz verschiedenartige fiktive Gegenstände gibt: Ereignisse, Orte, Artefakte, Dinge der unbelebten Natur, Tiere, Pflanzen usw. Was unterscheidet Figuren von diesen Elementen der fiktiven Welt (und damit auch Figurendarstellungen von Darstellungen anderer Dinge, Figurenmodelle von anderen mentalen Modellen)? Welche Eigenschaften können als definierende Merkmale von Figuren angeführt werden? Im Folgenden werden verschiedene Möglichkeiten untersucht: Personalität, Menschenähnlichkeit, intentionales Handeln, mentales Leben und Wiedererkennbarkeit.

### 3 Eine Arbeitsdefinition der Figur

#### 3.1 Anthropomorphie oder Intentionalität?

Um Figuren von anderen fiktiven Gegenständen zu unterscheiden, scheint es auf den ersten Blick naheliegend, den zahlreichen Definitionen zu folgen, die Figuren im Rückgriff auf den Begriff der menschlichen Person bestimmen. »Figur« bzw. »character« wird beispielsweise definiert als »jede in der Dichtung... auftretende fiktive Person« (Wilpert 1989: 298) oder als »fictional analogue of a human agent« (Smith 1995: 17).<sup>79</sup> Die differenzierteste dieser Definitionen ist wohl jene Uri Margolins:

[...] »character« or »person« in narrative will be understood as designating a human or human-like individual, existing in some possible world, and capable of fulfilling the argument position in the propositional form DO(X) – that is, a Narrative Agent (=NA), to whom inner states, mental properties (traits, features) or complexes of such properties (personality models) can be ascribed on the basis of textual data. (Margolin 1986, 205)

In solchen Definitionen wird Anthropomorphie bzw. Personalität zum entscheidenden Merkmal der Figur. Aber ist eine Figur immer eine fiktive Person? Müssen Figuren einen menschlichen Körper, menschliche Gedanken, Gefühle und Charakterzüge besitzen?

---

<sup>79</sup> Eine weitere Definition dieser Art: Eine Figur sei eine »represented person that corresponds by analogy to our understanding of personhood in real life without being confused with reality«, schlägt Michaels vor (1998: 4). David Bordwell beschreibt die Konstruktion von Figuren auf der Basis eines Personenschemas (vgl. Bordwell 1989: 152).

Vieles spricht dagegen. Als Figuren bezeichnen wir nicht nur fiktive Menschen, sondern auch Tiere, Monster, Roboter und Replikanten, deren Ähnlichkeit mit Menschen minimal sein kann. Derartige Figuren können so bekannt werden wie Flipper, das Alien, Donald Duck, R2D2 aus STAR WARS oder der Computer Hal aus 2001: A SPACE ODYSSEY. Linda Segers Drehbuchratgeber »Creating Unforgettable Characters« enthält ein eigenes Kapitel über »*nonhuman* characters« wie Lassie oder Black Beauty (Seger 1990: 178-182). Solche Gegenbeispiele zeigen, dass die Anthropomorphie-Definitionen nicht zutreffen. Nonhumane Figuren haben zwar oft menschenähnliche Züge, aber nicht immer (am Weißen Hai ist nur wenig Menschliches), und sie unterscheiden sich oft in signifikanten Hinsichten von Menschen, z. B. indem sie zentrale Merkmale der Persönlichkeit wie etwa Sprachfähigkeit nicht besitzen. Nun könnte man von der alternativen Möglichkeit ausgehen, dass Figuren sich von anderen fiktiven Gegenständen dadurch abgrenzen, dass sie zwar nicht menschlichen, aber doch *lebenden* Wesen gleichen. Dieses Kriterium ist jedoch zugleich zu eng und zu weit: Zu eng, weil es Untote und Geister sowie Roboter, Computer und andere künstliche Figuren ausschließt, zu weit, weil nicht jedes Kaninchen, das in einem Buch oder Film vorkommt, als Figur zu betrachten ist.

Der zweite Teil von Uri Margolins Definition macht jedoch auf ein Merkmal aufmerksam, das offener ist als jenes der Persönlichkeit und Figuren dennoch eindeutig auszeichnet: Ihnen wird stets die *Fähigkeit zu mentalen Vorgängen und intentionalem Handeln* innerhalb der fiktiven Welt zugeschrieben. Figuren sind »intentionale Systeme« im Sinne Daniel Dennetts:

Ein intentionales System ist ein System, dessen Verhalten (zumindest manchmal) dadurch erklärt und prognostiziert werden kann, dass diesem System Meinungen, Wünsche, [!] und andere Intentionen zugeschrieben werden. (Was ich hier Intentionen nenne, soll Hoffnungen, Befürchtungen, Absichten, Erwartungen usw. einschließen.) Es mag in jedem Fall auch andere Arten der Prognose und der Erklärung des Verhaltens eines intentionalen Systems geben, z. B. mechanische oder physikalische. (Dennett <sup>2</sup>1993: 306)

Der Ausdruck »intentional« hat hier zwei Bedeutungen: Erstens betrifft er den Bereich des Verhaltens und meint »absichtlich«, »zielgerichtet« im handlungstheoretischen Sinn. Zweitens betrifft



er den Bereich mentaler Prozesse und bezeichnet im Sinn der Philosophie des Geistes die Eigenschaft bestimmter mentaler Vorgänge (»intentionaler Erlebnisse«), sich auf Gegenstände zu beziehen: Jemand sieht, hört, denkt, fühlt, imaginiert, beabsichtigt *etwas*.<sup>80</sup> Die beiden Aspekte hängen eng zusammen, denn Verhalten kann nur dann als intentionales Handeln angesehen werden, wenn ihm intentionale mentale Vorgänge zu Grunde liegen, etwa Wünsche und Motive. Figuren sind also dadurch gekennzeichnet, dass sie prinzipiell fähig scheinen, sich durch mentale Vorgänge auf etwas zu beziehen und zu handeln. Dass Figuren die *Fähigkeit* zur Intentionalität besitzen, heißt nicht, dass sie diese auch ausüben müssen: Weder schlafende Menschen noch willenlose Zombies handeln intentional; dennoch gelten sie als Figuren.

Das Kriterium der Intentionalität setzt keine Übereinstimmung mit dem menschlichen Bewusstsein voraus und lässt für die Art der mentalen Vorgänge, des Handelns und der Körperlichkeit einen weiten Spielraum. Eine Figur muss keinen humanoiden oder auch nur organischen Körper besitzen, sie kann ein Roboter aus Metall sein, ein Geist oder eine Masse extraterrester Gallerte (THE BLOB). Eine Grenze scheint allerdings erreicht, wenn man dem betreffenden Gegenstand *gar keinen* festen Körper mehr zuordnen kann wie bei dem virus-artigen »Ding« aus dem Weltall, das die Formen aller Lebewesen annimmt, die es befällt (THE THING).<sup>81</sup> Hier bewegt man sich auf der Grenze des Begriffs.

Hat ein fiktiver Gegenstand einen konstanten Körper, dann fehlt ihm zum Figur-Sein noch ein Innenleben. Dieses mentale Leben muss aber nicht bewusstes Denken oder Emotionalität umfassen; es muss die Figur nur zu zielgerichtetem Verhalten befähigen. Ob das Alien durch rationale Überlegung, durch Instinkte oder etwas anderes dazu getrieben wird, Menschen zu töten, erfährt man aus dem Film ALIEN nicht. Im Gegensatz zu einer Bombe oder anderen

---

80 Die irritierende Doppeldeutigkeit von »intentional« lässt sich nur schwer vermeiden, da sie jeweils einem eingeführten Sprachgebrauch entspricht. Hier sind glücklicherweise beide Bedeutungen miteinander verknüpft.

81 Das »Ding« muss man sich als eine Art intelligenten Virus vorstellen, der sich im Blut der Befallenen nachweisen lässt. Es bemächtigt sich des Wirtsorganismus, nimmt die Gestalt aller Lebewesen an, die es befällt, speichert ihre genetische Information und kombiniert sie, wobei es immer neue grauenvolle Mischwesen produziert. Genau genommen sind die Befallenen und die Mischwesen also nicht das Ding selbst, sondern nur seine Werkzeuge. Vgl. zum Leib-Seele-Problem bei Figuren auch Wulff 1997.

Mordwerkzeugen, die nur durch ihren Konstrukteur »intentional aufgeladen« sind, verfolgt das Alien dieses Ziel jedoch und handelt damit intentional.<sup>82</sup> Solche Fälle, bei denen die Zuschreibung des Handelns leichter fällt und wichtiger ist als die Einschätzung mentaler Vorgänge, machen es erforderlich, das Handeln als Kriterium mit einzubeziehen und Figuren nicht ausschließlich über ihre Fähigkeit zu mentaler Intentionalität zu definieren.

Die Bereitschaft, einem Gegenstand Intentionalität zuzusprechen, hängt von zahlreichen Faktoren ab und ist nicht völlig rational und konsistent. Berücksichtigt werden muss etwa eine Tendenz zur »intentionalen Überschätzung«, eine Neigung, Intentionalität auch dort anzunehmen, wo sie nicht vorhanden sein kann. Dem Verhalten von Tieren werden menschliche Motive unterstellt, Kinder schlagen wütend auf den »bösen Ball«, der sie getroffen hat, Erwachsene treten ärgerlich nach der Latte, über die sie gestolpert sind. Dem entsprechend neigen Rezipienten dazu, auf manche unbelebten Gegenstände der fiktiven Welt so zu reagieren, als verursachten sie Ereignisse absichtlich. Einen Tornado wie in TWISTER kann man als »brutal« bezeichnen, man kann sagen, er »verfolge« die Helden. Bei näherer Überlegung würde man jedoch eingestehen, dass es sich um Metaphern handelt, die auf animistischen Tendenzen beruhen. Die momentane Reaktion auf solche Gegenstände mag bis zu einem gewissen Grad ähnlich sein wie die auf Figuren, aber sie sind dennoch keine. Andererseits bleibt, wenn eine Figur stirbt oder in ein unbelebtes Ding verwandelt wird (ob Fels, Salzsäule oder Trauerweide) etwas von der Neigung erhalten, sie als Figur zu betrachten. Auch dies entspricht Verhaltensweisen in der Realität: Den meisten Menschen fällt es schwer, im toten Körper einer geliebten Person nur ein unbelebtes Ding zu sehen, ihm haftet noch etwas von der früheren Personalität an.

---

82 »Intentional aufgeladen« nenne ich Objekte, die Werkzeuge intentionalen Handelns sind und in denen sich die Intentionalität ihrer Benutzer manifestiert. Für den Hinweis auf dieses Phänomen danke ich Ingo Mertins und Hans J. Wulff. Peter Wuss verdanke ich ein Beispiel für Grenzfälle: Wenn die »dicke Bertha« in Chaplins THE GREAT DICTATOR sich immer wieder von selbst auf den Helden richtet, der ihr auszuweichen versucht, dann beginnt man in Erwägung zu ziehen, auch ihr Intentionalität zuzuschreiben. Andererseits fehlen weitere Indizien dafür, es könnte sich auch um einen unwahrscheinlichen Zufall handeln. Das Spiel mit Schemabrüchen und der Tanz auf kategorialen Grenzen ist hier ein Grund für die Komik der Szene.

Die Grenzen des Begriffs »Figur« sind also durch das Kriterium der Intentionalität umrissen; die Vagheit dieser Grenzen und die Verbreitung der Anthropomorphie-Definitionen deuten jedoch darauf hin, dass der Begriff in seinem Kern zugleich von einem Prototypen bestimmt ist: Zwar müssen Figuren nicht menschenähnlich sein, doch die prototypische Figur ist es. Der Aufbau von Figuren orientiert sich in der Regel an einem Personenschema, das neben der grundsätzlichen Fähigkeit zu intentionalen Handlungen und Bewusstseinsakten weitere Merkmale wie einen humanoiden Körper, Sprachfähigkeit, Gefühle, Selbstreflexion etc. umfasst<sup>83</sup>; Abweichungen von diesem Schema müssen eigens markiert werden. Dies habe ich in anderen Arbeiten genauer untersucht (u.a. Eder 2008); nicht nur, weil anthropomorphe Figuren den zentralen Standardfall bilden, der immer wieder im Mittelpunkt der Überlegungen stehen wird, sondern auch, weil bei der Konstruktion von Figuren und der Entstehung von Figurenmodellen Menschenbilder und alltagspsychologische Annahmen in der Regel eine wesentliche Rolle spielen.

### 3.2 Weitere Merkmale und begriffliche Unterscheidungen

Die Bestimmung von Figuren als fiktive Gegenstände mit (zugeschriebener) Intentionalität nähert sich einer Definition an, doch sie reicht noch nicht aus, wie einige Beispiele zeigen. In Takahiko Jimuras Experimentalfilm *LOVE* sieht man, dass ein Liebespaar miteinander schläft, kann also Intentionalität zuschreiben. Der Film zeigt jedoch nur einzelne verschlungene Körperteile in Großaufnahme, ohne individuierende Eigenschaften. Es ist nicht möglich, die Beteiligten zu erkennen, und man würde sie deshalb auch nicht als Figuren bezeichnen. Einen weiteren Grenzfall stellen Statisten dar, die in Massenszenen auftreten, beiläufig erwähnt werden oder an der fokussierten Hauptfigur vorbeihuschen. Man würde jeden einzelnen von ihnen zwar spontan für fähig zur Intentionalität halten, doch werden sie nicht als wiedererkennbare Individuen greifbar (vgl. Smith 1995: 110ff.). Schon im Drehbuch wird das deutlich, etwa in Greenaways *THE BABY OF MACON*: »Um den Altar und auf den Altarstufen herrscht Gedränge: Chorsänger, kirchliche Würdenträger, Milizsoldaten, Städter, Bauern und Vertreter der

---

83 Vgl. Smith 1995: 21ff.; Bordwell 1989: 151–168, bes. 152.

besseren Gesellschaft« (Greenaway 1993: 188f.). Von solchen Gruppenmitgliedern erfasst man zwar genügend Eigenschaften, um sie einem bestimmten Typ zuzuordnen (Chorsänger, Indianer, Kavalleristen etc.), aber man erfasst nicht genug, um sie wiedererkennen zu können, oder es wird nahe gelegt, dass es nicht wichtig ist, sie sich zu merken. Im weiten Sinn kann man auch solche Kollektiv- und Fragmentgestalten »Figuren« nennen; es fällt schwer, das Wort zu vermeiden, wenn man über sie redet. Der Begriff der Figur im engeren Sinne scheint jedoch einen höheren Grad der Ausgestaltung und Aufmerksamkeit zu implizieren. Es handelt sich um eine Figur, wenn die Darstellung ihre Re-Identifizierung nahelegt.

Wenn man die drei bisher behandelten Merkmale zusammenführt, ergibt sich die folgende Arbeitsdefinition: *Eine Figur ist ein wiedererkennbarer fiktiver Gegenstand, dem die Fähigkeit zur Intentionalität zugeschrieben wird.* Dieser Definition liegen die vorangegangenen Ergebnisse zu Grunde: Fiktive Gegenstände sind abstrakte Artefakte, die durch fiktionale Kommunikation konstruiert werden. Wann ein fiktiver Gegenstand als wiedererkennbar bezeichnet werden kann und wann ihm die Fähigkeit zu intentionalem Handeln und mentalen Akten innerhalb der fiktiven Welt zugeschrieben werden kann, ergibt sich aus der kommunikativen Konstituierung der Figur. Die Definition legt deshalb nahe zu klären, wie Figuren und ihre Eigenschaften kommunikativ konstruiert werden, wie insbesondere Intentionalität und Wiedererkennbarkeit etabliert werden und wie sie mit weiteren Aspekten der Figur zusammenhängen. Dass Intentionalität ein definierendes Merkmal ist, deutet die enge Verbindung zwischen Figur und Handlung an. Es verweist aber zugleich darauf, wie wichtig es ist, Figuren nicht auf ihre Handlungsfunktion zu reduzieren, sondern vor allem auch ihr mentales Leben analytisch und theoretisch zu erfassen.

Im Umkreis des Terminus »Figur« stößt man auf eine ganze Reihe von Ausdrücken, die eng mit ihm zusammen hängen, gerade deshalb jedoch sorgfältig von ihm abgegrenzt werden sollten. Zudem werden diese Ausdrücke sehr uneinheitlich verwendet: Was ich als »Figur« bezeichne, nennen andere »Charakter«, »Aktant« oder »Person«; was die einen unter »Typus« verstehen, heißt bei anderen »Figur«, auch unter »Rolle« können ganz verschiedene

Dinge verstanden werden.<sup>84</sup> Um Missverständnisse zu vermeiden, ist deshalb eine terminologische Klärung notwendig. So ist erstens das Verhältnis zwischen fiktiven Figuren und realen Personen so komplex, dass die Differenz zwischen ihnen klar markiert werden sollte (vgl. dazu auch Pfister 1988: 221). Als *Person* bezeichne ich deshalb nur reale Menschen, keine Figuren. Zwar hat der Ausdruck »Person« seinen etymologischen Ursprung im lateinischen »persona«, der »Bühnenmaske«, durch die die Stimme des Schauspielers tönte (»per sonare«). In der heute üblichen Verwendungsweise sind mit dem Ausdruck jedoch konkrete einzelne Menschen gemeint.<sup>85</sup> Auch die geläufige Bezeichnung »Charakter« für individualisierte Figuren, die allgemeinen »Typen« kontrastiv gegenüber stehen (vgl. Asmuth 1997: 91ff.; 1997a) verwende ich nur dann in diesem Sinn, wenn aus dem Kontext deutlich wird, dass nicht der Charakter im Sinn des moralischen Persönlichkeitskerns gemeint ist. »Person« und »Charakter« sind überdies Termini, die auf anthropomorphe, nicht aber auf alle nonhumanen Figuren (das Alien, den Weißen Hai) angewandt werden können.

Der Begriff der Figur ist auch zu unterscheiden von Begriffen aus dem Bereich der schauspielerischen Darstellung. Mit »Schauspielerin« oder »Darsteller« bezeichne ich die reale Person, die eine bestimmte Figur verkörpert. Dies scheint trivial, doch einige Ansätze verwischen den Unterschied zwischen Schauspielern, deren Image und den von ihnen verkörperten Figuren, indem sie die Schauspieler selbst als Zeichensysteme verstehen, die sich auf ihre eigenen Rollenbiographien beziehen.<sup>86</sup> Dies ist unzutreffend und irreführend, da hier die Ebenen von audiovisuellen Zeichen, intertextuellen Bezügen, ausgelösten Vorstellungskomplexen und realen Personen konfundiert werden. Ein weiterer Begriff aus dem Schauspiel-Bereich ist jener der *Rolle*. Darunter verstehe ich die in Theaterstücken oder Drehbüchern explizit oder implizit enthal-

---

84 Dass dies auch in anderen Sprachräumen wie dem französischen der Fall ist, zeigt Blüher 1999: 61f.

85 Zum Begriff der Person vgl. Brassler 1999; für die Verwendung in der Philosophie vgl. z. B. Hügli / Lübcke 1991: 443f. Einige kulturtheoretische Konzeptionen fasst Smith zusammen (1995: 20-22). Die Unterscheidung zwischen Person und Figur ist auch in der Theaterwissenschaft geläufig, vgl. z. B. Pfister 1988: 221f. Die etymologischen Einwände Asmuths gegen Pfister sind nicht überzeugend (1997: 90f.). Das Erfordernis, zwischen Figur und Person klar zu unterscheiden, wird im Fortgang noch deutlicher werden.

86 Bei Gardies 1993: 54-63 deutet sich das an; weiter in diese Richtung geht die Gardies-Interpretation bei Blüher 1999: 64.

tene Anleitung zur Darstellung einer Figur, die von verschiedenen Darstellern unterschiedlich umgesetzt werden kann: die Beschreibung eines in Grenzen variationsfähigen Grundmusters des Aussehens, Handelns, Sich-Verhaltens, Ausdrucks. Das entspricht der Herkunft des Wortes: Im griechischen Theater war mit »Rolle« das Pergament gemeint, das Dialoge und Nebentexte enthielt (Taylor / Tröhler 1999: 147). Die Rolle des Othello ist die Anlage der Figur im Text, die der Darsteller durch sein Spiel, die Regisseurin durch ihre Inszenierung, der Kameramann durch seine Bildgestaltung sowie schließlich die Zuschauerin im Erleben zu einer Figur vervollständigen. Rollen sind also nicht ablösbar vom Aspekt der schauspielerischen Darstellung, in der Literatur gibt es sie nicht. Zudem sind sie immer an einzelne Figuren und Texte gebunden. Anders jedoch verwenden etwa Taylor und Tröhler (1999) im Anschluss an André Gardies den Terminus »Rolle«:

Sie ist ein kulturbedingtes Muster, das ein Bündel von attributiven Eigenschaften sowie ein Handlungsprogramm enthält und das dem Charakter zugrunde liegen und sich durch den Typ veräußern kann. [...] Wir möchten die Rolle beschreiben als ein abstraktes, mehr oder weniger starres, semantisches Programm, das entweder transtextuell bestimmt ist [...] oder spezifischer kinematographisch einen starken Bezug zum Genre unterhält. (Taylor / Tröhler 1999: 148)

Für dieses einzelne Texte und Figuren übergreifende, typologische Element (Taylor und Tröhler nennen als Beispiele »die Rolle des Verräters, des Königs, des Dieners«) möchte ich die Bezeichnung *Rollenfach* vorschlagen (ähnlich auch Hickethier <sup>3</sup>2001: 128; Schweikle / Schweikle <sup>2</sup>1990: 394) und dieses als eine Unterart des *Figurentypus* verstehen.

Casetti und di Chio bezeichnen mit dem Ausdruck »ruolo« abermals etwas anderes, nämlich die Funktion der Figur für Handlung und Narration: Ist sie aktiv oder passiv, verändernd oder erhaltend usw. (Casetti / di Chio 1994: 172-176). Solche *funktionalen Rollen* können von Figuren, aber auch anderen Elementen der fiktiven Welt ausgefüllt werden. So bezeichnet der von Greimas geprägte Terminus *Aktant* den Inhaber einer funktionalen (»aktantiellen«) Rolle, die durch den Kausalzusammenhang der erzählten Ereignisse bestimmt ist.<sup>87</sup> Aktanten lösen ein Ereignis der Geschichte aus

---

87 Vgl. auch Casetti / di Chio 1994: 176ff.

oder sind darin in einer bestimmten Funktion involviert. Dabei muss sich es nicht um Figuren mit der Fähigkeit zur Intentionalität handeln, sondern auch Naturkräfte oder Abstrakta wie der Weltfrieden können Aktanten sein. Funktionale Rollen können durch mehrere Figuren ausgefüllt werden, z. B. beim kollektiven Handeln einer Gruppe, und eine einzelne Figur kann mehrere funktionale Rollen in sich vereinigen. Es gibt also weder eine Eins-zu-eins-Zuordnung von Aktant und Figur noch gar eine Synonymie der Ausdrücke.

#### 4. Zusammenfassung

Die bisherigen Ergebnisse haben für Fiktionstheorie, Figurentheorie und Figurenanalyse weit reichende Konsequenzen. Eine Grundentscheidung jeder Theorie besteht darin, welche Gegenstände sie behandelt. Erst wenn dies geklärt ist, kann man weiter fragen, wie sich Aussagen über diese Gegenstände begründen lassen und welche Untersuchungsmethoden ihnen angemessen sind. Zu Beginn sah es so aus, als sei die Grundentscheidung im Fall der Fiktions- und Figurentheorie ganz eindeutig: Zum Gegenstand hat sie selbstverständlich – Figuren und andere fiktive Gegenstände. Diese werden allerdings, so schien es, von semiotischen, psychologischen und anderen Ansätzen auf heterogene und inkompatible Weise untersucht, nicht zuletzt, weil die Figur jeweils anders definiert wird: als Zeichenkomplex, mentales Modell, abstrakter Gegenstand oder Bewohnerin fiktiver Welten. Es schien also klar zu sein, *welcher* Gegenstand für die Fiktions- und Figurentheorie zentral ist, aber nicht, um *was für eine Art* von Gegenstand es sich dabei handelt. Daher stellte sich die Frage: Was sind Figuren?

Die Auseinandersetzung mit verschiedenen Antworten auf diese Frage hat schließlich zu einer Arbeitsdefinition geführt, die an philosophische Positionen und *fictional world theories* anschließt: Figuren sind wiedererkennbare Bewohner fiktiver Welten, die sich von anderen Elementen dieser Welten dadurch unterscheiden, dass ihnen die Fähigkeit zu intentionalen Handlungen und mentalen Akten zugeschrieben wird. Aus ontologischer Sicht sind fiktive Welten und ihre Elemente abstrakte Gegenstände, nicht-materielle Artefakte, die kommunikativ erzeugt werden.



Eine wichtige Konsequenz dieser Definition besteht darin, dass Figuren weder mit Figuren*darstellungen* auf der Textebene noch mit Figuren*vorstellungen* auf der Rezeptionsebene verwechselt werden sollten. Beides spielt zwar eine wichtige Rolle bei der kommunikativen Konstruktion fiktiver Welten und Figuren, doch sind die Figuren selbst etwas anderes als die Summe der Textelemente, durch die sie repräsentiert werden, und sie haben intersubjektiven Status im Gegensatz zu den subjektiven Vorstellungen, die sich Rezipienten von ihnen machen.

Mit diesem Ergebnis verändert sich das anfängliche Bild radikal, denn es zeigt, dass bei vielen Ansätzen, die als Figurentheorien gelten, gar nicht Figuren im Mittelpunkt stehen, sondern ihre externen bzw. internen Repräsentationen. Dies gilt etwa für semiotische Positionen, die keinen Unterschied zwischen Figuren und Zeichen machen, und für psychologische Positionen, die Figuren mit mentalen Modellen gleich setzen. Wie sich gezeigt hat, ist weder das eine noch das andere haltbar. Viele Figuren- und Fiktionstheorien beschäftigen sich *de facto* also keineswegs (nur) mit Figuren oder anderen fiktiven Gegenständen, sondern stattdessen oder zusätzlich mit deren Darstellungen und den Vorstellungen von ihnen. Häufig ist dies jedoch nicht deutlich erkennbar und es kommt zu Missverständnissen, weil angenommen wird, man mache Aussagen über dasselbe: Figuren.

Wenn das aber nicht der Fall ist, trägt auch der Eindruck, dass verschiedene Ansätze Figuren auf prinzipiell inkompatible Weise beschreiben. Vermutlich unterscheiden viele Ansätze sich eher dadurch, welchen Schwerpunkt sie innerhalb eines Spektrums mehrerer Gegenstände setzen, die systematisch eng verknüpft sind: Figuren, Figurendarstellungen und Figurenmodelle. Das Verhältnis der Ansätze bestünde in diesem Fall weniger in einer Konkurrenz als in einer Arbeitsteilung. Wenn dies zutrifft, sollten sich die Missverständnisse ausräumen und die Forschungsergebnisse integrieren lassen. Die vorangegangenen Überlegungen liefern weitere Argumente für eine solche Integration und zeigen zugleich einen Weg zu ihr auf: Um die verschiedenen Ansätze in Verbindung zu bringen, ist es erforderlich, den Zusammenhang von Figuren, Figurendarstellungen und Figurenmodellen genauer als bisher zu beschreiben. Dies kann nur innerhalb eines kommunikations- und rezeptionstheoretischen Rahmens geschehen.



Erste Anhaltspunkte für einen solchen pragmatischen Rahmen haben sich bereits ergeben: Als Elemente fiktiver Welten werden Figuren durch kommunikative Imaginationsspiele (etwa Filme) erzeugt. Im Zuge fiktionaler Textäußerungen (Filmproduktion und -vorführung) vermitteln Produzenten externe Repräsentationen (Bilder, Sätze, Töne), um bei Rezipienten interne Repräsentationen hervorzurufen, darunter Figurenmodelle. Innerhalb der fiktionalen Kommunikation werden keine behauptenden Aussagen über fiktive Welten und ihre Figuren gemacht, sondern Imaginationsangebote, die durch die implizite Aufforderung »Stell dir vor:...« fiktive Welten und Figuren überhaupt erst erschaffen. Und erst auf der weiteren Ebene *metafiktionaler* Kommunikation können Figuren zum Gegenstand behauptender Aussagen werden.<sup>88</sup>

Die Figurenmodelle individueller Rezipienten sind auf denselben intentionalen Gegenstand bezogen, unterscheiden sich aber auch stets voneinander. Intersubjektiv gültige Eigenschaften der Figur lassen sich möglicherweise bestimmen, indem man ein hypothetisches Figurenmodell konstruiert, das in einem idealen Rezeptions- und Imaginationsprozess entstehen würde. Wer etwa *CASABLANCA* sieht, nimmt Bilder und Töne wahr, die den Protagonisten Rick darstellen, macht sich auf dieser Grundlage seine eigene Vorstellung von Rick, ist aber in der Regel auch bereit, diese Vorstellung auf ein implizites Ideal hin zu korrigieren, etwa im Gespräch mit Anderen, die den Film aufmerksamer gesehen haben oder Aussagen der Filmemacher kennen. Trifft dies zu, so erhalten externe Repräsentationen der Figur ihre Bedeutung letztlich durch die Ausrichtung auf ideale Figurenmodelle, und diese dienen als Bezugspunkte der Argumentation in metafiktionalen Diskursen wie der Literatur- oder Filmanalyse.

Das ist jedoch nicht mehr als eine vage Skizze. Der nächste Schritt bestünde darin, genau zu beschreiben, wie Figuren, ihre Darstellungen und Modelle in der fiktionalen Kommunikation konstituiert werden und wie sie in all ihren Spielarten, Strukturen, Facetten und Relationen rekonstruiert und untersucht werden können. Dieses Ziel besitzt auch für die Praxis der Figurenanalyse größte Bedeutung: Wer über die enigmatischen Figuren aus *ERA-*

---

88 Das Verhältnis zwischen fiktionaler und metafiktionaler Kommunikation entspricht damit in etwa der sprechakttheoretischen Unterscheidung zwischen performativen und konstativen Äußerungen.

SERHEAD nachdenkt, sich mit diskriminierenden Stereotypen in der Trivilliteratur beschäftigt oder über die Jesus-Darstellung in *THE PASSION OF CHRIST* diskutiert, benötigt eine Heuristik und eine Methodologie, um seine Wahrnehmung zu sensibilisieren und eigene Auffassungen argumentativ zu untermauern. Die bisherigen Überlegungen geben noch keine Auskunft darüber, welche Rolle Figuren, Figurendarstellungen und Figurenmodelle jeweils in der Analyse spielen. Da zudem weder Figuren noch Figurenmodelle direkt zugänglich sind, sondern als abstrakte bzw. mentale Gegenstände nur erschlossen werden können, fragt sich, *wie* man sie erschließen kann. Diese Themen habe ich in anderen Publikationen ausführlicher untersucht (v.a. Eder 2008). Die weitere Auseinandersetzung mit ihnen kann jedoch von einer ontologischen Bestimmung der Figur, wie sie hier versucht wurde, erheblich profitieren. Die Beantwortung der Frage »Was sind Figuren?« dient also nicht nur der wissenschaftlichen Erkenntnis und dem Verständnis eines so alltäglichen wie rätselhaften Phänomens. Sie hat weit reichende Konsequenzen dafür, wie wir als Produzenten und Rezipienten mit fiktionalen Medienangeboten ganz konkret und praktisch umgehen oder umgehen sollten.

## Filmverzeichnis

- 2001: A SPACE ODYSSEY (2001: ODYSSEE IM WELTRAUM), GB/USA 1968, R: Stanley Kubrick, B: Arthur C. Clarke, Stanley Kubrick
- ALIEN (ALIEN – DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT), USA 1979, R: Ridley Scott, B: Dan O'Bannon, Ronald Shusett
- ANGEL HEART, USA 1987, R & B: Alan Parker
- THE BABY OF MACÔN (DAS WUNDER VON MACON), Belgien/F/BRD/GB 1993, R & B: Peter Greenaway
- THE BLOB (BLOB, SCHRECKEN OHNE NAMEN), USA 1958, R: Irvin S. Yeaworth jr., B: Kay Linaker, Theodore Simonson
- CASABLANCA, USA 1942, R: Michael Curtiz, B: Murray Burnett, Joan Allison et al.
- ERASERHEAD, USA 1977, R & B: David Lynch
- THE GREAT DICTATOR (DER GROSSE DIKTATOR), USA 1940, R & B: Charles Chaplin
- THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING (DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN), USA/NZ 2001, R. Peter Jackson, B. Fran Walsh, Philippa Boyes, Peter Jackson; nach dem gleichnamigen Buch von J.R.R. Tolkien
- LOVE (Ai), USA 1962, R: Takahiko Iimura
- THE PASSION OF THE CHRIST (DIE PASSION CHRISTI), USA 2004, R: Mel Gibson, B: Benedict Fitzgerald, Mel Gibson
- DIE POLZISTIN, BRD 2000, R: Andreas Dresen, B: Laila Stieler, unter Verwendung von Motiven aus dem Tagebuch *Meine Nachtgestalten* von Annegret Held
- STAR WARS (KRIEG DER STERNE), USA/GB 1977, R & B: George Lucas
- THE THING (DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT), USA 1982, R: John Carpenter, B: John W. Campbell Jr., Bill Lancaster
- TOMORROW NEVER DIES (JAMES BOND 007 – DER MORGEN STIRBT NIE), USA/GB 1997, R: Roger Spottiswoode, B: Bruce Feirstein
- TWISTER, USA 1996, R: Jan de Bont, B: Michael Crichton, Anne Marie Martin

## Literaturverzeichnis

- Antor, Heinz 1998: Diegese. In: Nünning, Ansgar (Hg.): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*. Stuttgart. S. 93f.
- Asmuth, Bernhard <sup>5</sup>1997: *Einführung in die Dramenanalyse*. Stuttgart/Weimar.
- Asmuth, Bernhard 1997a: Charakter. In: Weimar, Klaus / Fricke, Harald et al. (Hg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Bd. I. Berlin/ New York, S. 297–299.
- Barthes, Roland <sup>3</sup>1998: S/Z. Frankfurt/Main. (Originalausgabe 1970: S/Z. Paris).
- Blüher, Dominique 1999: Französische Ansätze zur Analyse der filmischen Figur – André Gardies, Marc Vernet, Nicole Brenez. In: Heller, Heinz. B. (Hg.): *Der Körper im Bild: Schauspielen – Darstellen – Erscheinen*. Marburg, S. 61–70.
- Bordwell, David 1985: *Narration in the Fiction Film*. London.
- Bordwell, David 1989: *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge.
- Bordwell, David 1989a: A Case for Cognitivism. [http://www.geocities.com/david\\_bordwell/caseforcog1.htm](http://www.geocities.com/david_bordwell/caseforcog1.htm) (Download 3.4.2002) (Erstausgabe in: *Iris* 9/1989, S. 11–40).
- Bordwell, David 1992: Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen in *Mildred Pierce*. In: *montage/av* 1 / 1 / 1992, S. 5–23.
- Branigan, Edward 1992: *Narrative Comprehension and Film*. New York.
- Brasser, Martin 1999 (Hg.): *Person. Philosophische Texte von der Antike bis zur Gegenwart*. Stuttgart.
- Buckland, Warren 1999: Between Science Fact and Science Fiction: Spielberg's Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the New Aesthetic Realism. In: *Screen* 40/2, S. 177–192.
- Buckland, Warren 2000: *The Cognitive Semiotics of Film*. Cambridge (MA) / New York.
- Carls, R. 1984: Zeichen. In: Ricken, Friedo (Hg.): *Lexikon der Erkenntnistheorie und Metaphysik*. München.
- Casetti, Francesco / di Chio, Federico <sup>2</sup>1994: *Analisi del Film*. Mailand.
- Chandler, Daniel 2001: *Semiotics for Beginners. Glossary of Key Terms*. <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem-gloss.html> (Download 30.4.2001).
- Chatman, Seymour 1978: *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca/London.

- Crimmins, Mark 1991: Representation. In: Burkhard, Hans / Smith, Barry (Hg.): *Handbook of Metaphysics and Ontology*. München/Philadelphia/Wien, S. 791–793.
- Culpeper, Jonathan 2000: A Cognitive Approach to Characterization. Katherine in Shakespeare's «The Taming of the Shrew». In: *Language and Literature* 9(4), S. 291–316.
- Cummins, Robert 1992: Representation. In: Dancy, Jonathan / Sosa, Ernest (Hg.): *A Companion to Epistemology*. Cambridge (MA.), S. 441–445.
- Currie, Gregory 1990: *The Nature of Fiction*. Cambridge u.a.
- Currie, Gregory 1999: Cognitivism. In: Miller, Toby / Stam, Robert (Hg.): *The Blackwell Companion to Film Theory*. Malden (MA) / Oxford. S. 105–122.
- Dennett, Daniel C. <sup>2</sup>1993: Bedingungen der Personalität. In: Bieri, Peter (Hg.): *Analytische Philosophie des Geistes*. Bodenheim, S. 303–324.
- Doležel, Lubomír 1998: *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore. London.
- Eco, Umberto <sup>1</sup>1991: *Einführung in die Semiotik*. München [Originalausgabe: *La struttura assente*. Milano 1968].
- Eco, Umberto <sup>3</sup>1998: *Lector in fabula*. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten. München [Originalausgabe: *Lector in fabula*. Milano 1979].
- Eco, Umberto 2000: *Kant und das Schnabeltier*. München, Wien [Originalausgabe: *Kant e l'ornitorinco*. Milano 1997].
- Eder, Jens 2003: Narratology and Cognitive Theories of Reception. In: Kindt, Tom / Müller, Hans-Harald (Hg.): *What Is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*. Berlin/New York (= Narratologia, Bd. 1), S. 277–301.
- Eder, Jens 2008: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg.
- Frege, Gottlob <sup>6</sup>1986 [1892]: Über Sinn und Bedeutung. In: Ders.: *Funktion, Begriff, Bedeutung. Fünf logische Studien*. Hrsg. und eingeleitet von Günter Patzig. Göttingen, S. 40–65.
- Gabriel, Gottfried 1975: *Fiktion und Wahrheit. Eine semantische Theorie der Literatur*. Stuttgart.
- Gardies, André 1993: *Le récit filmique*. Paris.
- Gemoll, Wilhelm 1954: *Griechisch-deutsches Schul- und Handwörterbuch*. München/Wien (Nachdruck 1979).
- Genette, Gérard 1992: *Fiktion und Diktion*. Übersetzt von Heinz Jatho. München (Originalausgabe 1991: *Fiction et diction*. Paris).

- Gerrig, Richard J. / Allbritton, David W. 1990: The Construction of Literary Character: A View from Cognitive Psychology. In: *Style* 24,3 (1990), S. 380–391.
- Grabes, Herbert 1978: Wie aus Sätzen Personen werden. Über die Erforschung literarischer Figuren. In: *Poetica* 10, S. 405–428.
- Greenaway, Peter 1993: *Das Wunder von Macón. Ein Film*. Aus dem Englischen von Thomas Bodmer. Frankfurt/Main.
- Hartmann, Britta / Wulff, Hans J. (Hg.) 2007: Diegese. *montage/av* 16/2/2007.
- Hickethier, Knut <sup>3</sup>2001: Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart. Hogan, Patrick Colm 2003: *Cognitive Science, Literature, and the Arts. A Guide for Humanists*. London/New York.
- Howell, Robert 1998: Fiction, Semantics of. In: Craig, Edward (Hg.): *Routledge Encyclopedia of Philosophy*. London/New York, S. 659–663.
- Hügli, Anton / Lübcke, Poul (Hg.) 1991: *Philosophielexikon: Personen und Begriffe der abendländischen Philosophie von der Antike bis zur Gegenwart*. Reinbek bei Hamburg (Originalausgabe 1983: *Politikens filosofie leksikon*. Kopenhagen).
- Husserl, Edmund <sup>7</sup>1993: *Logische Untersuchungen. Bd. II/1: Untersuchungen zur Phänomenologie und Theorie der Erkenntnis*. Tübingen.
- Jannidis, Fotis 2004: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin.
- Johnson-Laird, Philip N. 1983: *Mental Models*. Cambridge/Melbourne.
- Johnson-Laird, Philip N. 1989: Mental Models. In: Posner, Michael I. (Hg.): *Foundations of Cognitive Science*. Cambridge (MA)/London, S. 469–500.
- Kripke, Saul A. 1984: *Naming and Necessity*. Oxford.
- Künne, Wolfgang 1983: *Abstrakte Gegenstände. Semantik und Ontologie*. Frankfurt/Main.
- Künne, Wolfgang 1986: Edmund Husserl: Intentionalität. In: Speck, Josef (Hg.): *Grundprobleme der großen Philosophen. Philosophie der Neuzeit IV*. Göttingen, S. 165–215.
- Kwiatkowski, Gerhard et. al (Hg.) 1985: *Schülerduden «Die Philosophie»*. Hrsg. von der Redaktion für Philosophie des Bibliographischen Instituts. Mannheim/Wien/Zürich.
- Lamarque, Peter 1998: Fictional Entities. In: Craig, Edward (Hg.): *Routledge Encyclopedia of Philosophy*. London/New York, S. 663–666.
- Lewandowski, Theodor <sup>5</sup>1990: *Linguistisches Wörterbuch*. 3 Bde. Heidelberg/Wiesbaden.

- Margolin, Uri 1986: The Doer and the Deed. Action as Basis for Characterization in Narrative. In: *Poetics Today* 7/2, S. 205–225.
- Margolin, Uri 1990: The What, the When, and the How of Being a Character in Literary Narrative. In: *Style* 24/3, S. 453–468.
- Margolin, Uri 1990a: Individuals in Narrative Worlds: An Ontological Perspective. In: *Poetics Today* 11/4, S. 843–871.
- Margolin, Uri 1995: Characters in Literary Narrative: Representation and Signification. In: *Semiotica* 106, 3/4, S. 373–392.
- Martínez, Matías / Scheffel, Michael 1999: *Einführung in die Erzähltheorie*. München.
- Melia, Joseph 2000: Possible Worlds. In: Craig, Edward et al. (Hg.): *Routledge Encyclopedia of Philosophy*. Online Edition: <http://www.rep.routledge.com/philosophy/articles/entry/N/N088/N088SECT1.html>. (Download 08.03.2002).
- Michaels, Lloyd 1998: *The Phantom of the Cinema. Character in Modern Film*. New York.
- Mosbach, Doris 1999: *Bildermenschen-Menschenbilder. Exotische Menschen als Zeichen in der neueren deutschen Printwerbung*. Berlin (Kap. 3.2.2: Sozialwissenschaftliche Stereotypenforschung).
- Nieragden, Göran 1995: *Figurendarstellung im Roman. Eine narratologische Systematik am Beispiel von David Lodges Changing Places und Ian McEwans The Child in Time*. Trier.
- Nöth, Winfried 2000: *Handbuch der Semiotik*. Stuttgart, Weimar.
- Nünning, Ansgar / Nünning, Vera (Hg.) 2002: *Erzähltheorie transgenereisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier.
- Ohler, Peter 1994: *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster.
- Pavel, Thomas 1986: *Fictional Worlds*. Cambridge (MA) u.a.
- Peirce, Charles Sanders 1993: *Phänomen und Logik der Zeichen*. Hrsg. und übersetzt von Helmut Pape. Frankfurt/Main.
- Pfister, Manfred 1988: *Das Drama*. München.
- Platz-Waury, Elke 1997: Figur. In: Weimar, Klaus et al. (Hg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Bd.I. Berlin / New York, S. 587–589.
- Proudfoot, Diane 1992: Fictional Entities. In: Cooper, David E. (Hg.): *A Companion to Aesthetics*. Oxford/Cambridge (MA), S. 152–155.
- Reicher, Maria E. 1998: *Zur Metaphysik der Kunst. Eine logisch-ontologische Untersuchung des Werkbegriffs*. Graz.
- Reicher, Maria E. 2008: The Ontology of Fictional Characters. In: Eder, Jens/Jannidis, Fotis/Schneider, Ralf (Hg.): *Characters in Fictional Worlds*. Berlin (in Vorbereitung).

- Rickheit, Gert / Strohner, Hans 1991: *Grundlagen der kognitiven Sprachverarbeitung. Modelle, Methoden, Ergebnisse*. Tübingen/Basel.
- Rimmon-Kenan, Shlomith 1996: *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*. London.
- Ronen, Ruth 1994: *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge/New York/Melbourne.
- Ryan, Marie-Laure 1991: *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington/Indianapolis.
- Ryan, Marie-Laure 1998: Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds [Rezension von Doležel 1998]. [http://www.findarticles.com/cf\\_dls/m2342/3\\_32/55082390/print.jhtml](http://www.findarticles.com/cf_dls/m2342/3_32/55082390/print.jhtml). (Download 8.3.2002) (Erstausgabe in: *StyLe* 1998).
- Ryan, Marie-Laure 2001: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore.
- Ryan, Marie-Laure 2003: Possible-Worlds Theory. <http://www4.ncsu.edu/~dherman/possworlds.html> (Download 18.11.2003).
- Sasse, Martina Angela 1997: *Eliciting and Describing Users' Models of Computer Systems*. Dissertation, Birmingham. <http://www.cs.ucl.ac.uk/staff/a.sasse/thesis/Contents.html>. (Download 8.7.2002)
- Schirn, M. 1991: Saul A. Kripke. In: Nida-Rümelin, Julian (Hg.): *Philosophie der Gegenwart in Einzeldarstellungen. Von Adorno bis Wright*. Stuttgart, S. 288–297.
- Schneider, Ralf 2000: *Grundriß zur kognitiven Theorie der Figurenrezeption am Beispiel des viktorianischen Romans*. Tübingen.
- Schwan, Stephan / Hesse, Friedrich W. 1996: *Filmrezeption und Informationsverarbeitung – Zum aktuellen Stand der <kognitiven Filmpsychologie>*. Abstract des Überblicksreferats auf dem 40. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Psychologie in München 1996. <http://www.uni-tuebingen.de/psychologie/abtkmps/schwan/schwan96.pdf> (Download 16.1.2001).
- Schweikle, Günther / Schweikle, Irmgard (Hg.) 21990: *Metzler Literaturlexikon: Begriffe und Definitionen*. Stuttgart.
- Searle, John R. 1979: *Expression and Meaning. Studies in the Theory of Speech Acts*. Cambridge/New York/Melbourne.
- Seger, Linda 1990: *Creating Unforgettable Characters*. New York.
- Smith, Murray 1995: *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford.
- Stegmüller, Wolfgang 1975: *Hauptströmungen der Gegenwartsphilosophie*. Bd. II. Stuttgart.
- Stalnaker, Robert C. 1976: Possible Worlds. In: *Nous X*, S. 65–75.



- Surkamp, Carola 2002: Narratologie und possible-worlds theory: Narrative Texte als alternative Welten. In: Nünning, Ansgar / Nünning, Vera (Hg.): *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Trier, S. 153–184.
- Tatzel, Armin 2000: *Intentionalität und Begriffe*. Dissertation Universität Hamburg.
- Taylor, Henry M. / Tröhler, Margrit 1999: Zu ein paar Facetten der menschlichen Figur im Spielfilm. In: Heller, Heinz. B. (Hg.): *Der Körper im Bild: Schauspielen – Darstellen – Erscheinen*. Marburg, S. 137–151.
- Taylor, Henry M. 2002: *Die Rolle des Lebens. Die Filmbiographie als narratives System*. Marburg (Zürcher Filmstudien 8).
- Thomasson 2003: Fictional Characters and Literary Practices. In: *British Journal of Aesthetics* Bd. 43, Nr. 2, S. 138–157.
- Tomasi, Dario 1988: *Il Personaggio. Cinema e Racconto*. Turin.
- Tröhler, Margrit 2002: Von Weltenkonstellationen und Textgebäuden. Fiktion-Nichtfiktion-Narration in Spiel- und Dokumentarfilmen. In: *montage/av* 11/2/2002, S. 9–41.
- Tröhler, Margrit et al. (Hg.) 1997: Le Personnage au Cinéma. The Filmic Character. Themenheft der Zeitschrift *Iris: Revue de Théorie de l'Image et du Son*, Nr. 24 (gemeinsames Editorial S. 9–13).
- Tugendhat, Ernst / Wolf, Ursula 1993: *Logisch-semantische Propädeutik*. Stuttgart.
- Volli, Ugo 2002: *Semiotik. Eine Einführung in ihre Grundlagen*. Tübingen/Basel.
- Walton, Kendall 1990: *Mimesis as Make-Believe*. Cambridge.
- Wilpert, Gero von 1989: Figur. In: Ders.: *Sachwörterbuch der Literatur*. Stuttgart, S. 298.
- Wulff, Hans J. 1996: Charaktersynthese und Paraperson. Das Rollenverhältnis der gespielten Fiktion. In: Vorderer, Peter (Hg.): *Fernsehen als <Beziehungskiste>. Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*. S. 29–48.
- Wulff, Hans J. 1997: Attribution, Konsistenz, Charakter: Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen. Ms. Kiel (Unveröffentlichte deutsche Fassung von: La perception des personnages de film. In: *Iris: Revue de Théorie de l'Image et du Son* 24, S. 15–32).

## Namenregister

- Allbritton, David W. 24  
Allen, Woody 42  
Antor, Heinz 47  
Asmuth, Bernhard 61
- Barthes, Roland 23  
Blüher, Dominique 23, 61  
Bordwell, David 24-25, 27, 30, 46,  
52, 55, 59  
Borges, Jorge Luis 44  
Branigan, Edward 11  
Brasser, Martin 61  
Buckland, Warren 27-28, 42, 52
- Carls, R. 18  
Carnap, Rudolf 32  
Casetti, Francesco 62  
Chandler, Daniel 20  
Chaplin, Charlie 58  
Chatman, Seymour 47  
Crimmins, Mark 24  
Culpeper, Jonathan 24  
Cummins, Robert 24  
Currie, Gregory 25, 31, 33, 37, 39
- de Saussure, Ferdinand 19, 22  
Dennett, Daniel 56  
di Chio, Federico 62  
Doležel, Lubomir 9, 22, 33, 38, 39,  
41, 43, 45, 48  
Dresen, Andreas 21
- Eco, Umberto 14, 19, 23, 40-41  
Eder, Jens 7, 25, 28, 54, 59, 66
- Frege, Gottlob 15, 31
- Gabriel, Gottfried 33-35  
Gardies, André 61-62  
Gemoll, Wilhelm 4  
Genette, Gérard 35-36  
Gerrig, Richard J. 24  
Grabes, Herbert 24  
Greenaway, Peter 59-60  
Greimas, Algirdas J. 62-63
- Hamon, Philippe 23  
Hartmann, Britta 5, 41  
Hesse, Friedrich W. 25-27  
Hickethier, Knut 62  
Hildesheimer, Wolfgang 35  
Hjelmslev, Louis 19  
Hogan, Patrick Colm 25  
Howell, Robert 9, 31, 38, 40  
Hügli, Anton 61  
Husserl, Edmund 8, 30, 37, 39
- Jannidis, Fotis 11, 23-24, 28, 48-50,  
52  
Johnson-Laird, Philip 26
- Kripke, Saul 42  
Künne, Wolfgang 8-9, 15, 31-34, 37  
Kwiatkowski, Gerhard 18
- Lamarque, Peter 9, 31, 40  
Leibniz, Gottfried Wilhelm 42  
Lewandowski, Theodor 18  
Lübcke, Poul 61  
Lynch, David 44
- Margolin, Uri 9-10, 40, 46, 49,  
55-56  
Martinez, Matías 41, 44-45  
Melia, Joseph 45

Mertins, Ingo 58  
 Michaels, Lloyd 6, 55  
 Moore, Michael 30  
 Mosbach, Doris 19  
  
 Nieragden, Göran 7  
 Nöth, Winfried 18-19, 25-27  
 Nünning, Ansgar 46  
 Nünning, Vera 46  
  
 Ockham, Wilhelm von 32  
 Ogden, Charles K. 14, 19  
 Ohler, Peter 24, 27  
  
 Pavel, Thomas 33-34, 41  
 Peirce, Charles Sanders 19, 27  
 Pfister, Manfred 6, 61  
 Platz-Waury, Elke 4  
 Powers, Lawrence 42  
 Proudfoot, Diane 9, 31  
  
 Reicher, Maria E. 40  
 Richards, Ivor A. 14, 19  
 Rickheit, Gert 26  
 Rimmon-Kenan, Shlomith 9-10  
 Ronen, Ruth 41-42  
 Ryan, Marie-Laure 5, 41-48  
  
 Sasse, Martina Angela 26  
 Scheffel, Michael 41, 44-45  
 Schirm, M. 42  
 Schneider, Ralf 24-25, 49  
 Schwan, Stephan 25-27  
 Schweikle, Günther 62  
 Schweikle, Irmgard 62  
 Searle, John 33  
 Seger, Linda 56  
 Shakespeare, William 54  
 Smith, Murray 6, 55, 59-60  
 Souriau, Etienne 41  
  
 Stalnaker, Robert C. 42  
 Stegmüller, Wolfgang 42  
 Stone, Oliver 54  
 Strohner, Han 26  
 Surkamp, Carola 41  
  
 Tatzel, Armin 8, 27, 30, 37  
 Taylor, Henry M. 7, 20, 62  
 Thomasson, Amie L. 38, 40  
 Tomasi, Dario 23  
 Tröhler, Margrit 7, 20, 22, 62  
 Tugendhat, Ernst 16  
  
 van Inwagen, Peter 40  
 Vernet, Marc 23  
 Volli, Ugo 16, 22  
  
 Walton, Kendall 36  
 Welles, Orson 22  
 Wilpert, Gero von 6, 55  
 Wolf, Ursula 16  
 Wulff, Hans J. 5, 13, 27, 41, 57, 58  
 Wuss, Peter 58