

**Hans J. Wulff**

## **Attribution, Konsistenz, Charakter: Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen**

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in frz. Sprache als „La perception des personnages de film“ in: *Iris: Revue de Théorie de l'Image et du Son* 24, 1997, S. 15-32. Eine erw. u. revid. Fassung erschien in dt. Sprache als „Attribution, Konsistenz, Charakter: Probleme der Wahrnehmung abgebildeter Personen“ in: *Montage / AV* 15,2, 2006, S. 45-62. Bibliographische Angabe dieser Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-73>.

### **Das Person-Körper-Puzzle**

Stell Dir vor, Du wachst eines Morgens auf und entdeckst, dass Du im Körper eines anderen steckst! Du findest Deinen alten Körper, aber er ist von Dir abgetrennt, in ihm wohnt nun eine andere *anima*: beide haben getauscht. Geschichten und Gedankenspiele solcher Art kreisen um die Kernidee, dass Person und Körper auseinanderfallen können. Sie sind von philosophischem Interesse, weil eine fundamentale Alltagsannahme über den Zusammenhang der Lebenswelt außer Kraft gesetzt ist: die der Einheit von Körper und Person (ähnlich Perry 1975, 5). Denn woran erkennt man eine andere Person? Am Aussehen, an ihren Bewegungen, an der Stimme. Oder weil aus dem Kontext bekannt ist, dass sie es sein muss. Alle Spuren zur Person führen über den Körper. Selbst im kriminalistischen Gewerbe sichert der Körper die Identität der Person: Fingerabdrücke, Röntgenbilder und genetische Profile stellen die Person fest, indem sie den Körper feststellen. In der Kunst und im Spiel ist der Körper hingegen weniger festgelegt. Er kann hier zum Träger ganz eigener Bedeutungen werden. Und er kann zum Körper einer ganzen Reihe von Personen werden, denen er mehr oder weniger perfekt Ausdruck verleiht.

Keine Kunst hat die Freiheit, die der Film hat, den gleichen Körper mit verschiedenen Personen zu verknüpfen. Es hängt mit der dem Spielcharakteristik und der Indirektheit des Verhältnisses zwischen Schauspieler, Charakter und Körper zusammen, dass personale Identität im Film als *Puzzle* inszeniert werden kann: Person und Körper sind zwei Größen, die relativ frei miteinander kombiniert werden können. Doppel- und Mehrfachrollen legen beredtes Zeugnis ab von der Macht des Films, dem gleichen Körper verschiedene Personen anzulegen wie eine wechselnde Kleidung. Der gleiche Körper begegnet sich selbst, in einem einzigen (durch Rückprojektion oder *blue box* illusionierten) Raum. Es ist gleichgültig, ob der vervielfachte Körper der Klon einer einzi-

gen Person ist oder verschiedene Personen darstellen soll: Wichtig erscheint zunächst nur, dass der Film eine Anomalie ermöglicht, die keiner anderen Auführungskunst zugänglich ist. Um eine Spiegelung handelt es sich nicht: Weil die Einzelkörper unabhängig voneinander sind, ihnen ist eigene Aktion und eigenes Bewusstsein möglich.

Trotz dieser Freiheit bleibt klar, dass die Einheit von Schauspielerperson und Schauspielerkörper erhalten bleibt. So wie abenteuerlich sich auch das Experiment entwickeln mag, Körper und Charakter zu trennen und in Widersprüche hineinzutreiben, die unauf lösbar und schreckenerregend wären, träten sie im wahren Leben auf. So aber ist alles ein Spiel, ein semiotisches Experiment, das man lustvoll verfolgten kannwerden kann.

Der Ausdruck *Puzzle* stammt von Perry (1975, 6) und bezeichnet dort das philosophische Gedankenexperiment, die Einheit Person/Körper als Doppel zu behandeln, um so die Frage nach der personalen Identität über einen Lebenslauf hinweg stellen zu können. In den Darstellungskünsten ist diese Einheit sowieso schon deshalb flexibel, weil das "Spiel" darin besteht, dem Schauspielerkörper eine fingierte Person zuzuordnen. Und die Illusionierungs-Kunst besteht darin, die vorgespiegelte Einheit so konsistent und kompakt zu gestalten, dass der Zuschauer der Darstellung Glauben schenken kann. Verfremdungskonzepte versuchen, die Illusion einer "Person" wieder zu zerschlagen und das Bewusstsein für die Tatsache, dass es sich um ein "Spiel" handelt, zu stärken.

THE THING (Das Ding aus einer anderen Welt, USA 1982, John Carpenter) - ein wundervoller Film, der ein Nichtfeststellbares, etwas ohne eigenen Körper, in allen Dingen ansiedelte und, wenn "Das Ding" sich denn überhaupt einmal zeigte, es zugleich als Objekt höchster ästhetischer Faszination darstellte. "Das Ding" ist der Antagonist, ein Hauptakteur also.

Es hat durchaus Charakterzüge, verhält sich wie ein wildes, aggressives Tier. Aber es kann nicht festgestellt und mit der Körperidentität eines Schauspielers verbunden werden. So bleibt auch die Rezeption immer unsicher: Weil das Zusammenfallen von Akteur, Person und Körper eigentlich eine fundamentale Grundtatsache alltäglicher Wahrnehmung ist. Wenn das Ding in jeder Person auftreten kann, gerät der Zuschauer in eine paranoide Wahnwelt, in der nichts mehr sicher ist, in der jeder transformiert sein könnte, als Träger jenes Un-Wesens, dem kein Körper zugeteilt ist.

Was würde geschehen, wäre "Das Ding" nicht ein Antagonist und Aggressivität sein vornehmster und vorstechendster Charakterzug? Wenn es sexuelle Lust bereitete, wenn man mit ihm in Kontakt gerät? Wenn man es nicht flieht, sondern es aufsucht? Der Zuschauer gerät dann in eine Inversion der Paranoia hinein, in der jedes Ding ein gesuchtes Objekt sein kann, weil es die Inkorporation jener nicht festgestellten, körperlosen Person ist, die solche Lust zu bereiten vermag.

Das Puzzle wird im Film noch weiter zerschnitten. Sogar der Körper wird flüssig, verliert seine alltägliche Kontur, Konsistenz und Pertinenz. *Morphing* ist ein Zauberverfahren, das einen Körper in einer physikalisch unmöglichen Art und Weise in einen anderen transformiert. Es hat den Anschein, als würde der schauspielerischen Darstellung der Schauspieler entzogen.

Personenwahrnehmung ist ein Sonderfall von Objektwahrnehmung. Personen sind besondere Objekte der sozialen Welt. Auf jeden Fall umfassen sie einfachste Annahmen über Objektidentität. Der Film und das Fernsehen: Das sind Künste, die können diese elementaren Tatsachen der Wahrnehmung analysieren, in ein Puzzle zerlegen und partiell zum Verschwinden bringen können. *Morphing*: Das ermöglicht im übrigen auch die Schreckensvision eines Körpers, der sich so vollständig an das Umfeld assimiliert, sich wie eine zweite Haut an andere Objekte anschmiegt, dass er nicht mehr wahrgenommen werden kann. Das Beispiel stammt aus *TERMINATOR II – JUDGEMENT DAY* (USA 1991, James Cameron), jeder, der's gesehen hat, wird's nicht vergessen: Aus dem karierten Fussboden erhebt sich, wie von einer unsichtbaren Kraft nach oben gezogen, der Mörder-Roboter T1000 und nimmt die Gestalt des Polizisten an, der gerade noch über den Boden hinweggegan-

gen war. Der T1000 ist ein flüssiger Körper, er hat keine eigene Gestalt und keine Individualität, die an der Kontinuität des Körpers festgemacht wäre. Man kann ihn nicht feststellen, weil er kein eigenes Gesicht hat und in der Maske anderer Objekte und Lebewesen auftritt. Der Polizist dreht sich um, sieht sein dreidimensionales Doppel, fällt dem Entsetzen anheim. Der T1000 ist *die* Inkarnation eines paranoiden Körpers. Darum fällt es so schwer, ihn zu vergessen.

### **Abgebildete Personen und empathische Beziehungen**

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

Alles dies deutet zunächst darauf hin, dass die Wahrnehmung abgebildeter Personen sich im Grunde kaum von der realer Personen unterscheidet. Dem Einer solchen Auffassung sei aber mit größter Skepsis begegnet. Alle Überlegungen, die hier folgen, betreffen das Vorfeld jener *empathischen* Beziehungen zwischen Zuschauern und abgebildeten Figuren, um die es am Ende gehen soll. Es sei ausdrücklich festgehalten, dass der Gegenstand der Rezeption abstrakt und formal ist und dass man keinesfalls den Fehlschluss ziehen darf, dass der ikonischen Ähnlichkeit der Figuren auf der Leinwand oder auf dem Bildschirm mit realen Personen eine Ähnlichkeit der Personenwahrnehmung in Realität und Fiktion entsprechen. Ganz im Gegenteil: Für die ästhetische Aneignung der meisten Genres des Theaters, des Films und des Fernsehens ist es charakteristisch, die Differenz zwischen Fingierung und Fingiertem nicht aufzuheben und auszulöschen, sondern sie immer im Bewusstsein zu halten. Vereinfacht gesprochen: Die

Aufgabe des Schauspielers ist nicht die Täuschung (das unterscheidet ihn vom Hochstapler und Betrüger)! Die Parasozialität dessen, was zwischen abgebildeten Personen und Zuschauern geschieht, ist konstitutiv, nicht abzuziehen oder wegzudenken, auch nicht zu ersetzen. Ich werde von *Parapersonen* sprechen und darin einem ähnlichen Impuls folgen, der auch zu der Redeweise von der "parasozialen Interaktion" geführt hat: Weil das, was zwischen abgebildeten Personen und uns geschieht, dem ähnelt, was sich im täglichen Leben zwischen uns und realen Personen ereignet, und sich zugleich fundamental von jenem unterscheidet, bedingt durch die Medialität des Geschehens ebenso wie durch den kommunikativen Rahmen, der es umgreift (vgl. Wulff 1992, 1996a,b).

Es gibt ein Kräftefeld, das die abgebildete Person zwischen der besonderen Rolle, die sie gerade spielt, der Typenhaftigkeit dieser Rolle und dem Wissen über den Schauspieler - er mag z.B. ein Star sein - ausrichtet. An einem einfachen und plakativen Beispiel: Audrey Hepburn spielt in Spielbergs *ALWAYS* (USA 1989) einen Engel, der den toten Helden im Himmel (einer überbelichteten grünen Lichtung im Aschefeld des abgebrannten Waldes) begrüßt und ihm eröffnet, dass er eine Übergangsfrist gewährt bekommen habe, in der er weiterhin auf der Erde weilen darf – als Geist, wohlgemerkt. Das Kräftefeld in aller Kürze: "Hep" (so der Rollename – die Ruf- und Koseform von "Hepburn"!) ist ein "Engel", eine literarisch-mythologische Kunstfigur. Sie besetzt in der Geschichte eine Schlüsselrolle, weil der Held als Handlungsträger ganz neu definiert und damit der realistische erste Teil der Story in die phantastische zweite Hälfte transformiert wird. Und es handelt sich um einen Gastauftritt von Audrey Hepburn, deren Star-Image durchaus solche "engelhaft-ätherischen" Züge schon umfasste, durchmischt mit einer ganz eigenen erotischen Aura. Diese für Hepburn charakteristische Spannung zwischen Unschuld und Neugier, Zerbrechlichkeit und Arglosigkeit, Eleganz und Melancholie ist spürbar in allen ihren Filmen, von *FUNNY FACE* (EIN SÜSSER FRATZ, USA 1957, Stanley Donen) bis hin zu *ROBIN AND MARIAN* (USA 1976, Richard Lester)..

So holzschnittartig das Beispiel ist, kann es doch zeigen, dass und wie die Vorstellung der "Person", die die Hepburn in *ALWAYS* spielt, aus verschiedenen Wissensquellen gespeist wird und dass sie keinesfalls nur aus dem herausentwickelt wird, was zu se-

hen ist. Es lassen sich eine ganze Reihe ähnlich veranlagter Beispiele nachweisen. Besonders komplex ist ein Fall aus der amerikanischen Action-Komödie *THE CANNONBALL RUN* (USA 1981, Hal Needham), die von einer Wettfahrt quer durch Amerika erzählt. Daran nimmt auch ein Mann mit dem Namen "Roger Moore" teil, gespielt von Roger Moore. "Roger Moore" ist Engländer, fährt einen Jaguar und wird von einer Blondine begleitet, wie sie in den James-Bond-Filmen aufzutreten pflegen. Das Tripel (Roger Moore / "Roger Moore" / James Bond) markiert hier genau jenes Kräftefeld, in dem die Analyse auszurichten vorzunehmen ist.

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

Die Art und Weise, in der eine Person inszeniert ist, liefert den Attributionstätigkeiten des Rezipienten das Material, steuert also den Aneignungsprozess. *Attribution* in einem umfassenden, über die Ursachenzuschreibung hinausweisenden Sinne, beschreibt eine rezeptive Tätigkeit, *die den Akteur als handlungsfähiges Wesen in einem intentionalen Feld erfasst, als sinnvoll und sinnhaft handelnde Figur konstituiert, ihm Charaktereigenschaften ebenso wie Handlungsmotive zuschreibend*. "Charakterisierung" ist auf der einen Seite eine Aufgabe für denjenigen, der inszeniert, auf der anderen aber auch eine Tätigkeit des Rezipienten, die sich - im Idealfalle - komplementär zum rezeptiven Angebot verhält. Die Leistungen, die ein Rezipient erbringt, sind bezogen

auf die "Angebotsstruktur", die den Text ausmacht, sind gesteuert und folgen einem Muster, das in Werkstrukturen fundiert werden muss.

## Die Konsistenz der Person

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

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

- der *Schauspieler*,
- die *Maske* oder die *Rolle*, die die *Figur* gibt, und
- die *kontextuelle Figur*, die sich aus dem Kontext des Werks ergibt.

Ein derartiges Modell hat Martin Esslin vorgeschlagen. In seinem Buch *Die Zeichen des Dramas* (1989) schreibt er:

Ein Schauspieler, der auf der Bühne, Leinwand oder dem Fernsehschirm erscheint, ist in erster Linie er selbst, die 'wirkliche' Person mit seinen körperlichen Merkmalen, seiner Stimme und seinem Temperament. Er ist zweitens er selbst, verwandelt, verkleidet durch Kostüm, Maske, eine

angenommene Stimme, eine geistige Haltung, die sich aus der Beschäftigung mit und dem Einfühlungsvermögen in die erfundene Figur, die er spielt, herleitet: Dies ist die 'Bühnenfigur', wie die Prager Schule ihn nennt, das körperliche Abbild der Rolle. Aber drittens und wichtiger als alle ist die 'Dichtung', für die er steht und die sich schließlich in der Vorstellung des einzelnen Zuschauers herausbildet, der das Stück oder den Film sieht. Dieser Zuschauer kann durchaus bemerken, dass die Schauspielerin und die Bühnenfigur, die Julia darstellt, nicht besonders schön oder attraktiv ist; dennoch wird er, da er verstanden hat, dass sie außerordentlich schön sein *soll*, in seiner Vorstellung das Bild vollenden und die Handlung so 'lesen', als sähe er ein außerordentlich schönes Mädchen. (1989, 59).

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

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

Unabhängig davon [,] den Säufer als Mitglied einer Klasse von Menschen zu erkennen und vielleicht zu verstehen, dass er eine warnende Botschaft gegen den Alkohol darstellt, werden sie [die Zuschauer] ebenso seine 'Kunst', diese Wirkung herzustellen, würdigen und ihr applaudieren (oder ihn ausbuhnen, weil er eben das nicht erreicht). Darüber hinaus wäre der Säufer in einer dramatischen Aufführung höchstwahrscheinlich nicht bloß eine anonyme Erscheinung. Er würde ganz sicher eine individualisierte, erfundene Figur spielen und so als Zeichen für eine *erfundene* Person wie auch als Mitglied einer Klasse von Personen fungieren (1989, 58f).

Man hat es also mit einem vielfachen Repräsentationsverhältnis zu tun:

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

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

Skepsis sei gegen manche "Körper-Theorien" angemeldet, die im Körper des Schauspielers eine kommunikative Verbindung zwischen Leinwand und Zuschauer behaupten, die "unterhalb" aller Kognition und aller schemagesteuerten Verstehensleistungen anzusiedeln sei. Die Unmittelbarkeit, die dabei für den körperlichen Ausdruck des Schauspielers reklamiert wird, kann so unvermittelt nicht sein, bewegt

sich doch das Spiel in einem mehrpoligen Feld von Bezügen und Stellvertretungen. Es sei an die vervielfachten Schauspielerkörper der Doppel- und Mehrfachrollen erinnert, vor allem aber an den "gewandelten Körper", dessen Identität unsicher ist (ich hatte oben John Carpenters *THE THING* vorgestellt, man könnte aber auch an *INVASION OF THE BODY SNATCHERS* (*INVASION DER KÖRPERFRESSER*, USA 1978, Philip Kaufman) denken, in dem nie sicher ist, ob der Körper einen wirklichen Menschen oder einen Pflanzenmenschen enthält): Wenn jede Person konvertieren und tatsächlich eine anderer sein werden kann, ist die Personenattribution immer gefährdet; der Zuschauer kann jederzeit dazu gezwungen werden, eine Person zu überprüfen, vielleicht neu zu konzipieren. Weil die *Identität des Charakters* selbst problematisch ist, kann eine *Charaktersynthese* nicht endgültig gelingen, ihm bleibt die "Vorläufigkeit" angehaftet.

Gerade in solchen Filmen, in denen es darum geht, einen Charakter möglichst komplex und feinziseliert zur Entfaltung zu bringen, steht die Dramaturgie vor großen und schwierigen Aufgaben, muss sie doch die Charakterisierungsoperationen steuern – und zwar so, dass keine Verwirrung entsteht, sondern der Charakter Schicht für Schicht an Kontur gewinnt. Ähnlich, wie in der Spannungsdramaturgie genau darauf geachtet werden muss, was der Zuschauer weiß und was er wann erschließen kann, ist die "Charakter-Inszenierung" als eine schrittweise Auseinandersetzung mit dem zu lesen, was beim Zuschauer als Charakter entworfen ist. Nicht allein die Narration vermag einen Text zusammenzuhalten: Am Ende erweist sich die Charakterisierung und die Entwicklung der Personenkonstellationen als eine zweite, den ganzen Text umgreifende und ihn konstituierende Klammer.

### Charakterzüge

Es könnte eingewandt werden, dies sei wie im täglichen Leben. Dann würde man aber übersehen, dass mancher Charakter in gespielter Fiktion eigentlich ein ganz abstraktes Gebilde ist. Auch Marionettenfiguren können als "Personen" konstituiert werden, und in manchem Kinderspiel oder in manchen experimentellen Filmen sind es beliebige Objekte, denen intentionales Handeln unterstellt werden kann, so dass sie die innere Kontur einer handelnden Figur annehmen.

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

Die Untersuchung von *traits* mündet oft ein in die Analyse der sprachlichen Bezeichnungen von Charaktereigenschaften. *Traits*-Bezeichnungen bilden einen eigenen kulturellen Code, der auf diverse Traditionen zurückweist (christliche Kirche, Astrologie, Reformation usw.) und manche verschiedene Wissenschaften anzapft (insbesondere Psychologie und Psychoanalyse; vgl. dazu Chatman 1978, 124; grundlegend immer noch Allport/Odbert 1936). Es ist nicht verwunderlich, dass die Sprachen eine Vielfalt von Charakterbezeichnungen bereithalten, gestatten sie es doch, das Verhalten von einzelnen auf Charakterzüge und letztlich auf Charaktertypen zu beziehen. Der Charakter erweist sich so als eine kulturelle und historische Tatsache, eingebunden in die kulturellen Leitvorstellungen der Person, ihrer Abhängigkeiten, ihrer Fähigkeiten und Deformationen.

Notwendigerweise stellt sich die Frage nach der *Einfachheit* und nach der *Zusammengesetztheit* eines

*Charakters* aus *traits* sowie die Frage nach deren *Latenz*: Man könnte meinen, dass eine Person immer durch mehrere *traits* beschrieben wird, die zudem kontextsensibel sind, nicht immer die gleiche Rolle im Leben oder im Verhalten eines einzelnen spielen. Das ist streng mechanistisch gesprochen und auch so gemeint: Das Individuum wird im Modell der Charakterzüge durch eine Reihe von *traits* repräsentiert, die eine innere Ordnung aufweisen (das macht den "Charakter" aus) und die jeweiligen Lebenslagen und Situationen zugeordnet sind. Das ist auf den ersten Blick eine sehr einfache Tatsache mit großen methodischen Implikationen: "Eifersucht" z.B. tritt nur an gewissen Themen und in gewissen Situationen als dominanter Verhaltenszug zutage, ist in anderen dagegen nur latent vorhanden. *Traits* müssen also strikt kontextbezogen untersucht werden, nicht so sehr als angeborene Verhaltensmuster, sondern als Adaptationen an gewisse Probleme und Themen. Das ist möglicherweise aber nicht so einfach aufzulösen, sondern Element einer komplizierten Architektur des Alltagslebens und einer Dramaturgie, die genau die einander widerstrebenden Verhaltensorientierungen zu inszenieren hat: Da kontrastiert äußerlicher Strenge ein geheimes Leben (in dem oft verdrängte Obsessionen zu Tage treten – Päderastie, sadomasochistische Neigungen, Völlerei und dergleichen mehr); da erscheint eine Person in der Familie als ein ganz anderer Charakter als in der Firma; da manifestieren sich den Kindern gegenüber ganz andere *traits* als gegenüber der Frau; usw. Die Dramaturgie der *traits* inszeniert den "flachen" Charakter als einsinnig und klar. Dagegen ist der "tiefe" Charakter durch die Widersprüchlichkeit und Inkompatibilität seiner Verhaltensantriebe gekennzeichnet.

### **Parapersonen oder Nachbarfiguren**

Wie im täglichen Leben: Die empirischen Arbeiten zur Wahrnehmung von Medienpersonen suggerieren eine Nähe zum Alltagsleben, die ebenso verführerisch wie artifiziell ist. Warum? Es fällt auf, dass die meisten einschlägigen Arbeiten nicht die aktualgenetischen Prozesse untersuchen, in denen Personen- oder Figurenvorstellungen im Verlauf einer Textrezeption aufgebaut werden. Es fällt ebenso auf, dass die Vorstellung von "Beziehung", der in den Befragungen von Zuschauern gefolgt wird, das Verhältnis von abgebildeten Personen und Rezipienten nicht als ein Feld möglicher Handlungen dem Anderen gegenüber konzeptualisiert (was ja eine der Auslegun-

gen von "Beziehungen" ist), sondern dass eine Einschränkung auf das Wissen, das ein Rezipient über eine Medienperson hat, erfolgt – es werden meist *Personenprofile* abgefragt, die die Figur *als Person* nehmen. So lassen sich Erhebungsmethoden der Sozial- und Persönlichkeitstheorie von der *face-to-face*-Interaktion auf die Untersuchung des Wissens über medial vermittelte Figuren übertragen, ohne dass eine spezifische Anpassung auf die besonderen Konstitutionsbedingungen der fingierten Person nötig wäre.

Man ist geneigt, von Leinwandpersonen als *Parapersonen* zu sprechen. Offenbar geht die Charaktersynthese so weit, dass von Probanden von der Medialität und Vermitteltheit des Charakters abstrahiert oder abgesehen werden kann. Man hat von Al Bundy – dem Helden der amerikanischen Sitcom *MARRIED ... WITH CHILDREN* (1987-1997, Richard Cottrell, Katherine Green u.a. ff) – eine Vorstellung, die es möglich macht, ihn *als individuelle Person* anzusehen. Entsprechendes gilt auch für Stars: Jean-Paul Belmondo ist als individueller Typus prädzierbar. Ein wichtiges Indiz dafür, dass Parapersonen als "Personen" behandelt werden, darf in der Tatsache gesehen werden, dass sie Klatsch-Objekte sind – eine Praxis von Rezipienten, die gleichzeitig darauf hinweist, dass sich reale und Parapersonen wesentlich unterscheiden: Es unterscheidet sich der Klatsch über Parapersonen durch seine Rücksichtslosigkeit vom Klatsch über reale Personen – der Klatschende ist nicht belangbar, steht nicht im gleichen sozialen Feld wie der Beklatschte. Das Wissen um die Medialität der Paraperson bleibt also auch hier gewahrt.

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

Auch wird von der Doppelung Schauspieler/Charakter abstrahiert, obwohl das paratextuelle Feld immer

auch den Schauspieler thematisiert. Frau Beimer ist nicht allein als Person aus dem Umkreis der populären deutschen Seifenoper *LINDENSTRASSE* (1985ff) - einer äußerst populären deutschen *soap opera* - bekannt, sondern auch durch die Vermittlung der Schauspielerin, die in Talkshows zu besichtigen ist, bei Wohltätigkeitsveranstaltungen auftritt und in der Programmpresse Interviews gibt (unter anderem darüber, dass sie im Alltag als "Mutter Beimer" angesprochen wird!). Man kann nun von allen medialen Bedingungen absehen und die *Nachbarfigur* "Mutter Beimer" etwa in einer Zuschauerbefragung zu erheben versuchen, so, als würde man sich nach einem tatsächlichen Nachbarn erkundigen – man abstrahiert dann aber eben von aller Gebundenheit der Figur der Frau Beimer im Kräftefeld der abgebildeten Person. Eine solche Untersuchung täuscht darüber hinweg, dass sich die Person des sozialen Lebens und die Paraperson essentiell unterscheiden. Dass nämlich andere Dimensionen der Medienperson "Mutter Beimer" durchaus bewusst sind, zeigt sich, wenn man das Untersuchungsprofil verändert und Dimensionen der Paraperson untersucht, die der Nachbarperson nicht zukommen können: So kann man nach der Qualität des Schauspiels der Aktrice fragen, die die "Mutter Beimer" gibt, nach der Realistik des Spiels oder der Authentizität des sozialen Typus, der in der Rolle realisiert ist, usw. Alles dieses sind Bedeutungshorizonte, die die Paraperson von der Person des unvermittelten sozialen Lebens unterscheiden.

### Charaktersynthese

Was geschieht, wenn man eine Person auf der Leinwand sieht – sie handelt, interagiert und träumt, gehört einem Milieu an, hat ein Problem, ist mit den einen befreundet, mit den anderen verfeindet? Am Ende der Besichtigung Rezeption eines Films hat sich das Charakterprofil herausgebildet, über das der Zuschauer Auskunft geben kann. Das, was dazwischen geschieht, ist ein komplizierter Prozess, der das Verhalten der Person mit dem Wissen des Zuschauers vermittelt, indem dieser an einem *hypothetischen Entwurf einer Person* arbeitet. Der Zuschauer *attribuiert* – indem er aus dem, was er sieht, Schlüsse auf die Person zieht, mit der er es zu tun hat. Er macht sich ein Bild, aber er tut es nicht ohne Grund. Es sind mächtige formale Vorausannahmen, derer er sich bedienen kann. Die wichtigste will ich die *Einheit der Person* nennen.

Es scheint mir hier nötig zu sein, auf die Attributionstätigkeit selbst zurückzugehen zurückzukommen. Die klassische Annahme der Attributionstheorien wurde von Fritz Heider (1958) formuliert: Menschen wollen danach ihre soziale Umwelt verstehend kontrollieren und vorhersagen und nehmen darum an, *dass alles Verhalten von Personen eine Ursache entweder in der anderen Person oder in der umgebenden Situation habe*, letztlich also im Rahmen einer Kausal-Attribution erklärt und prognostiziert werden könne. Heider – und nach ihm viele Sozialpsychologen – hat Attributionsleistungen getestet und erhoben, und er stieß immer wieder darauf, dass die Probanden die Persönlichkeitsdimensionen

- *ability* (persönliche Fähigkeit),
- *effort* (persönliches Bemühen, Aufwand)
- *external influences* (Stärke der Umweltbedingungen und -einflüsse)

vor allen anderen modellierten und miteinander verbunden. Später traten weitere Stellgrößen zu diesem Katalog dazu, darunter

- soziale Erwünschtheit eines Verhaltens
- Zielabhängigkeit von Verhalten,

und es wurde vor allem die Fremdwahrnehmung gegen die Selbstwahrnehmung getestet – (mit dem interessanten Befund, dass das eigene Verhalten aus gegebenen Bedingungen, fremdes dagegen aus der Persönlichkeitsstruktur erklärt wurde).

Die Leistung der Attribution ist zuallererst die Zuschreibung von *Intentionalität*, von *Zielgerichtetheit* und *Affekthaftigkeit* eines Verhaltens. Die Intentionalitätsattribution ist eine fundamentale Wahrnehmungstätigkeit und lässt sich schon in der Wahrnehmung animierter geometrischer Figuren nachweisen. Die Experimente von Fritz Heider und Marianne Simmel (1944) belegen die Attributionstätigkeit des Zuschauers aufs Lebhafteste. Die beiden Psychologen hatten ihren Versuchspersonen folgende Animationssequenzen angeboten: Man sieht ein schwarz umrandetes Feld, das nur einen "Ausgang" hat; auf der Spielfläche bewegen sich geometrische Figuren in unregelmäßigen Mustern. In den sprachlichen Reproduktionen dieser kleinen Filme wurde den Figuren absichtliches Handeln unterstellt – so kann es sein, dass behauptet wurde, dass die kleineren Figuren versuchten, "den großen Kreis am Verlassen des Feldes zu hindern". Das große Dreieck schien das kleine und den Kreis zu "jagen" und zu "schlagen", während sich diese in einem offenen Rechteck zu "verbergen" suchten und zu "flüchten" trachteten.

Das Beispiel macht greifbar, dass Attribution eine elementare Technik ist, mit der in Umweltgeschehen Sinnstrukturen eingezogen werden, mittels derer Verstehen ebenso organisiert werden kann wie die Erinnerbarkeit des Geschehens gesichert wird, eine Prognose des kommenden Verlaufs abgeleitet und eine diesbezügliche Erwartung errichtet werden kann usw. Die Beschreibung der Aktivitäten der Figuren haben "Zusammenhang und Bedeutung" erhalten, indem sie auf Muster menschlichen Handelns abgebildet worden sind (dazu auch Heider 1958). Filmverstehen geht zurück auf das Doppel von Handlungswahrnehmung und Handlungsverstehen. Wahrnehmung und Verstehen abgebildeter Personen sind so nicht eigenständig, sondern abgeleitet aus alltäglichem sozialen Verstehen.

Derartige Attributionsleistungen haben aber ihren ganz eigenen auch ästhetischen Charme, insbesondere dann, wenn das Person-Körper-Puzzle zerlegt ist und mit Substituten erzählt wird: So ist die Animierung eines roten (und später auch eines blauen) Luftballons in Paul Lamorisse' *LE BALLON ROUGE* (Der rote Ballon, Frankreich 1956, Albert Lamorisse) Quell intensiver Teilnahme – als investierte der Zuschauer in den Motivattribuierungen und der Identifizierung genretypischer Konstellationen von Figuren der Handlung ein solches Maß an Empathie, dass es weder Überwindung noch besonderen Aufwandes bedürfte, Objekte wie Luftballone als Handlungsträger – also ausgestattet mit Intentionalität, Gefühl, Reaktivität – zu behandeln. *Empathie* als Teilnahmemodalität wäre dann im übrigen eine besondere Kontextualisierungsleistung und nicht eine "Einfühlung" im Sinne von Identifikation. Die Probleme, die eine solche Überlegung aufwirft, kann ich hier natürlich nicht diskutieren, doch sei ausdrücklich festgehalten, dass es eine Modulation des stofflichen Bezuges ist, wenn Objekte als Akteure konstituiert und "verstanden" werden. Die Erfassungshandlungen schreiten von der oberflächlichen Darbietung des Objekts fort zu einer Einheit des Verstehens, die die Oberflächenbewegungen des Objekts als expressive Bewegungen liest, ihnen also Intentionalität und Affektivität zuordnet.

Das Verstehen schreitet fort von der Wahrnehmung äußeren Verhaltens zur Unterstellung von Handlungsabsichten (*Intentionalität*), von Plänen (*Zielgerichtetheit*) und von Modalitäten des Verhaltens (*Affekthaftigkeit*). Verstehen ist eine *Abduktion*, die von Äußerem auf Inneres schließt. Es mündet in *inferen-*



tial beliefs, in Annahmen über das intentionale Verhältnis von Verhalten und Akteur. Ein solcher Schluss kann nicht gelingen, wenn nicht zusätzliches Wissen aktiviert wird. Auch die äußere Erscheinung einer Figur ist Material für Abduktion. Ein interessanter, weil widersprüchliche Indizien nutzender Fall ist die Figur des Inspektor Columbo: Äußerlich mit den Signalen von Schwäche, Desorganisation und Unintellektualität versehen, erweist er sich im Verlauf seiner Geschichten als einer, der die Charakteristiken "gewitzt, hartnäckig, scharfe Logik" realisiert (Lindner/Kernbeiß 1996, 96f).

## Kontextualität

Attributionstätigkeit fußt auf schematisierten Wissensbeständen, die nicht nur Annahmen über die innere Struktur eines Charakters umfassen, sondern auch konkrete Adaptionen an jeweilige soziale Umgebungen. Dies ist wichtig, weil das Wissen über Genres auch das Wissen über soziale Handlungswelten enthält, möglicherweise sogar essentiell darin besteht – und "Attribution" ist nicht allein auf die Interpretation manifesten Verhaltens gerichtet, sondern auch darauf, dieses in einer möglichen sozialen Welt zu identifizieren und es so zu kontextualisieren. Es gibt wohl eine ganze Reihe von "Makro-Operatoren", die Attributionstätigkeit modifizieren: das Genre; Nationen-, Rassen-, Geschlechter- und andere Stereotypen. Eine Interpretation dieser Überlegung ist schwierig. Mir scheint die folgende Lesart am plausibelsten zu sein, zumal sie meines Erachtens gewisse empirische Evidenz auf sich zieht: Eine Attribution kann nur gelingen, wenn zugleich eine Kontextattribution vorgenommen wird. Die Charactersynthese umfasst so zwei ganz unterschiedliche Teilaktivitäten: Den Akten der Interpretation des Verhaltens steht eine "Makroattribution" gegenüber, in der die "Soziale Welt" als eine Rahmenvorgabe von Normen und Sinnhorizonten bestimmt wird, mit der sowohl der Habitus der Person, ihre Erscheinung, ihre möglichen und wahrscheinlichen Handlungsziele und -orientierungen sowie ihre traits integriert werden müssen.

Unter Umständen können die einzelnen Elemente, die hier zusammentreten, in deutlicher Distanz gehalten sein: Wenn z.B. etwa in *LITTLE BIG MAN* (USA 1970, Arthur Penn) Dustin Hoffman die einzelnen Genre-Rollen des Western durchspielt, bleibt eine ironische Brechung allenthalben spürbar – hier wer-

den *Figuren als Figuren* ausgestellt, die Elemente "Rolle" und "psychologische Wahrscheinlichkeit" treten dagegen ganz in den Hintergrund. Ähnliches lässt sich in manieristischen Western wie Raimis *THE QUICK AND THE DEAD* (USA 1995) beobachten – die Einzelfiguren repräsentieren ausschließlich die Figuren, so etwas wie "Rollentiefe" wird nicht angeboten. Man bewegt sich in diesen Beispielen im Figurenraum eines Genres, der in einer fast enzyklopädisch anmutenden Art aufgeblättert wird. Makrotextuelle Strukturen wie die Narration oder die Charakterentwicklung spielen dagegen keine zentrale Rolle, können also auch keine empathischen Energien auf sich binden.

## Die Einheit der Person

Attribution erfolgt *im Vorgriff auf die Einheit der Person*. Eine formale Vorannahme ist mit im Spiel, die auch Heterogenes zu binden vermag. Die Modellannahme der "Person" wiederum ist etwas Historisches. Wird das Person-Körper-Puzzle zerlegt, wird also beispielsweise eine Hauptfigur von zwei Schauspielern realisiert wie in Luis Bunuels *CET OBSCUR OBJET DU DÉSIR* (DIESES OBSKURE OBJEKT DER BEGIERDE, Frankreich/Spanien 1977) gerät das Modell in Frage. Es verwundert nicht, dass manche Zuschauer nicht bemerkt haben, dass es zwei ganz verschiedene Schauspielerinnen waren, die die eine Figur darstellten.

Die Selbstverständlichkeit, mit der eine konsistente Person in den Akten der Rezeption entworfen wird, birgt zugleich einen Hinweis darauf, dass dabei die intentionalen Kräfte des Seelenlebens (Ängste, Wünsche, Begierden, Sehnsüchte und dergleichen mehr) vor allem ein Gegenstand der Rezeption sind. In großer Einfachheit lässt sich dieses an Filmträumen studieren. Zwei Einstellungen, ein Titel: Erstes Bild: - ein Mann speist mit einer attraktiven Frau; zweites Bild: - der Mann fährt aus dem Schlaf auf und sieht neben sich eine zweite Frau; der Titel *RÊVE ET RÉALITÉ* (Frankreich 1901, Ferdinand Zecca) weist auf die Traumtatsache selbst hin (Frankreich 1901; das Beispiel entnommen Schneider 1995, 79). Welches Kontext- oder Motivwissen braucht es, um aus der kleinen Szene weiteren Sinn zu machen? Der Träumer distanziert sich offenbar heimlich von der realen Situation. Ein normativ-beziehungsethisches Moment ist im Spiel, das – je nach der Perspektive, unter der man die Szene auflösen will – zwei ver-

schiedene, einander entgegenstehende Lesarten ermöglicht: Zum einen zeigt die Szene einen "verbotenen Traum". Wer mit der einen im Bett ist, hat nicht von einer anderen zu phantasieren. Man "verrät" den Partner, wenn man ihn als schlechteres Substitut des eigentlichen Wunschpartners ansieht. Man kann aber auch die andere Perspektive wählen – dann ist ein solcher Traum ein kleiner Akt des Widerstandes und der Verweigerung. Dann zeigt die Szene eine imaginäre Flucht des Mannes aus den Ketten der Ehe. Beide Lesarten fußen auf prototypischen Beziehungskonstellationen, beide sind als Motive bestimmbar. In beiden Lesarten entwirft man das Bild eines Charakters, der intentional an seinen Traum gebunden ist.

Es gehört zum Grundwissen der populären Psychologie, dass Träume der Verarbeitung von Alltagserlebnissen dienen, dass sie Wunschbilder gegen die Alltagstatsachen setzen, dass sie den Träumer in eine andere Rolle versetzen als die, die er tatsächlich innehat. Träumen ist als intentionale Tätigkeit qualifiziert, der Träumer einer, der Absichten verfolgt, auch dann, wenn sie ihm nicht unmittelbar bewusst sind, wenn es sich nicht um vorgefasste Absichten handelt. Wichtig ist, dass der Traum "von einem zentralen unterbewussten Erlebnis zusammengehalten" (Iros 1957, 147) wird: Es ist die intentionale Einheit des "Ich träume", die das Traumgeschehen bündelt und als Sinnhorizont erschließt. *Intentionalität* schließt den Traum an den Charakter, an die Erfahrungswelt des Träumenden, an Dilemmata, Wünsche und Ängste an. Person, Traum und Umfeld bilden so ein komplexes Sinngefüge. Und die Synthese der Leinwandfigur als Person ist einer der ersten und stabilsten Gegenstände der Rezeption, Objekt von Aufmerksamkeit, Anlass zu Schlussfolgerung und Ziel der Hypothesenbildung.

## Nachfrage

Stell Dir vor, Du wachst eines Morgens auf und Dein Körper hat seine Kontur verloren – er liegt wie ein Lackfilm über das ganze Zimmer ausgegossen. Hat der Lack eine Farbe? Und errötet er ein bisschen, wenn Du feststellst, dass Du keine Kleider an hast?

## Literatur

Allport, Gordon W. / Odbert, Henry S. (1936) *Trait-Names: A Psycholexical Study*. Princeton: Princeton University Press (Psychological Monographs. 47).

Chatman, Seymour (1978) *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca/London: Cornell University Press.

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

Heider, Fritz (1958) *The Psychology of Interpersonal Relations*. New York: Wiley.

Heider, Fritz / Simmel, Marianne (1944) An Experimental Study of Apparent Behavior. In: *American Journal of Psychology* 57, S. 243-259.

Iros, Ernst (1957) *Wesen und Dramaturgie des Films*. Neue, vom Verfasser bearbeitete Auflage. Zürich: Die Arche (Sammlung Cinéma. 3).

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

Lindner, Gerhard / Kernbeiß, Günter (1996) Der Einfluß kognitiver Schemata auf die Rezeption von Werbespots. In: *Cognitive Maps und Medien. Formen mentaler Repräsentation bei der Medienwahrnehmung*. Hg. v. Peter Vitouch & Hans-Jörg Tinchon. Frankfurt am Main/Berlin/Bern: Peter Lang, S. 73-120 (Schriftenreihe zur Empirischen Medienforschung. 1).

Perry, John (1975) The Problem of Personal Identity. In: *Personal Identity*. Hg. v. John Perry. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, S. 3-30.

Schneider, Hasko (1995) Filmische Lösungen für die Darstellung verschiedener Wirklichkeitsformen. In: *1. Film und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium / Münster '88*. Hg. v. Karl-Dietmar Möller, Hasko Schneider & Hans J. Wulff. Münster: MAkS Publikationen, S. 75-81 (Film- und Fernsehwissenschaftliche Arbeiten.).

Wulff, Hans J. (1992) Fernsehkommunikation als parasoziale Interaktion: Notizen zu einer interaktionistischen Fernsehtheorie. In: *Semiotische Berichte* 16,3-4, S. 279-295.

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

Wulff, Hans J. (1996b) Parasozialität und Fernsehkommunikation. In: *Medienpsychologie* 8,3, S. 163-181.