

# Audiovisuelle Metaphern in Werken Michaela Pavlátová

Michael Ablinger



MASTERARBEIT

eingereicht am  
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im November 2018

© Copyright 2018 Michael Ablinger

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der Creative Commons Lizenz *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International* (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht – siehe <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

# Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 16. November 2018

Michael Ablinger

# Inhaltsverzeichnis

<b>Erklärung</b>	<b>iii</b>
<b>Kurzfassung</b>	<b>vi</b>
<b>Abstract</b>	<b>vii</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Einführung . . . . .	1
1.2 Forschungsfrage . . . . .	1
1.3 Struktur der Arbeit . . . . .	2
<b>2 Zentrale Annahmen der Metaphertheorie</b>	<b>4</b>
2.1 Begriff der Metapher . . . . .	4
2.1.1 Ursprung und Weiterentwicklung . . . . .	4
2.1.2 Unterscheidung artverwandter Begriffe . . . . .	5
2.2 Wahrnehmungssysteme . . . . .	7
2.2.1 Kognitive, perzeptive und emotionale Semantik . . . . .	8
2.2.2 Metaphorisches Konzeptsystem nach Lakoff und Johnson . . . . .	9
2.2.3 Aufbau konzeptueller Metaphern . . . . .	9
2.3 Einfluss von Gesellschaft und Kultur . . . . .	11
2.3.1 Korrelationen zwischen Rezipienten und Umwelt . . . . .	11
2.3.2 Der Wahrheitsbegriff . . . . .	12
2.4 Zusammenfassung . . . . .	13
<b>3 Metaphern audiovisueller Systeme</b>	<b>14</b>
3.1 Zeichensysteme der Filmsemiotik nach James Monaco . . . . .	14
3.1.1 <i>Zeichen</i> in der Filmsprache . . . . .	15
3.1.2 <i>Syntax</i> der Filmsprache . . . . .	16
3.2 Metaphertheorien nach Kathrin Fahlenbrach . . . . .	18
3.2.1 Hierarchien audiovisueller Metaphern . . . . .	19
3.2.2 Raum-Metaphern . . . . .	21
3.2.3 Körper-Metaphern . . . . .	22
3.3 Zusammenfassung . . . . .	25
<b>4 Analyse von Werken Michaela Pavlátová</b>	<b>27</b>
4.1 Ziele der analytischen Auseinandersetzung . . . . .	27



4.2	Audiovisuelle Figuren in <i>Tram</i> , 2012 . . . . .	28
4.2.1	Körper-Metaphern . . . . .	28
4.2.2	Raum-Metaphern . . . . .	32
4.3	Metaphorische Hierarchien in <i>Words, Words, Words</i> , 1991 . . . . .	34
4.3.1	Leitmetaphern . . . . .	34
4.3.2	Submetaphern . . . . .	36
4.3.3	Konzeptuelle Struktur des Narratives . . . . .	42
4.4	Filmsprachliche Grenzen audiovisueller Metaphern . . . . .	43
4.5	Zusammenfassung . . . . .	44
<b>5</b>	<b>Analyse <i>Dialog</i></b> . . . . .	<b>45</b>
5.1	Synopsis . . . . .	45
5.2	Strukturen audiovisueller Metaphern . . . . .	45
5.3	Audiovisuelle Figuren . . . . .	47
5.3.1	Beispiele für Körper-Metaphern . . . . .	47
5.3.2	Raum-Metaphern im Film . . . . .	49
5.4	Zielgruppenorientierte Codes . . . . .	49
5.5	Zusammenfassung . . . . .	50
<b>6</b>	<b>Schlussbemerkungen</b> . . . . .	<b>52</b>
<b>A</b>	<b>Interview mit Michaela Pavlátová</b> . . . . .	<b>54</b>
	<b>Quellenverzeichnis</b> . . . . .	<b>55</b>
	Literatur . . . . .	55
	Online-Quellen . . . . .	56

## Kurzfassung

In dieser Arbeit wird vertieft auf die audiovisuelle Metapher als Alternative zur Sprachebene beim Storytelling eingegangen. Dabei wird bei der Analyse von Werken der tschechischen Filmemacherin Michaela Pavlátová genauer darauf eingegangen, wie diese mit der Hilfe von audiovisuellen Sprachbildern Sachverhalte, Geschichten oder Emotionen narrativ kommuniziert. Um ein besseres Verständnis über die, in dieser Arbeit behandelte, Thematik zu erlangen, wird im ersten Teil der Thesis näher auf sprachwissenschaftliche Erkenntnisse im Bereich der semiotischen und der kognitiven Metaphertheorie eingegangen. Das Hauptaugenmerk der Arbeit liegt deshalb auf Animationsfilmen besagter Künstlerin, da diese ohne sprachlich-rhetorische Mittel oder dem Einsatz von zusätzlichen Textebenen umgesetzt wurden. Nach einer genaueren Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Grenzen der bildsprachlichen Elemente werden die daraus resultierten Erkenntnisse bei besagten Analysen ausgewählter Werke herangezogen, um zu ermitteln, wie die Narrative kommuniziert werden und welchen Einfluss die visuellen und akustischen Elemente dabei auf den Betrachter nehmen. Das Ziel der Forschungsarbeit ist es, Einsatzgebiet und -möglichkeiten audiovisueller Metaphern abzustecken und die dabei gesammelten Erkenntnisse in Form des begleitenden Masterprojekts *Dialog* (2018) zu belegen.

## Abstract

This thesis discusses audio-visual metaphors as possible alternatives to the layer of speech in animated movies. In the process selected animated shorts by the Czech director Michaela Pavlátová will be analysed. The attempt targets the conclusion in which ways metaphors are used to narrate certain issues and emotions. To capture the potential of metaphorical figures the first part of this thesis will outline already acquired regularities and boundaries by making recourses on given scientific studies. The insights will then be used in the mentioned analysis to elaborate strong points of audio-visual metaphors and furthermore to figure possible dependences between the recipient and the artist. The thesis' main goals are to define the field in which metaphors are used in animated shorts by Michaela Pavlátová. In the last chapter the researches conclusions should get prove by applying the outcome to the simultaneously crafted thesis-project.

# Kapitel 1

## Einleitung

### 1.1 Einführung

In ihrem Vortrag *The Stories without the Stories – From my Kitchen*<sup>1</sup> beschreibt die tschechische Regisseurin Michaela Pavlátová, wie sie bei der Ausarbeitung narrativer Strukturen vorgeht. Da die Erzählungen ihrer Werke zu einem großen Teil durch audiovisuelle Metaphern kommuniziert werden, wird im Folgenden genauer auf deren Relevanz und Gewichtung beim Erzählen von Inhalten eingegangen. Diese Arbeit versucht durch die Aufarbeitung erlangter Kenntnisse aus der Metaphernforschung herauszufinden, welche Rolle audiovisuelle Metaphern bei der Umsetzung der von Michaela Pavlátová angefertigten Animationsfilme spielen und an welche Gesetzmäßigkeiten sie dabei gebunden sind. Die Stärke der Metapher, welche schon im antiken Griechenland in Poetik und Rhetorik erkannt wurde, liegt vor allem darin, abstrakte Begriffe durch Übertragung konkreterer Konzepte greifbar zu machen. Die Künstlerin verzichtet in ihren animierten Werken auf den Einsatz der Sprachebene und kommuniziert ihre Narrative zu großen Teilen mit Metaphern.

Ziel der Arbeit ist es herauszufinden welche Metaphern von der Künstlerin bei der Erzählung ihrer Geschichten zum Einsatz kommen und welchen Einfluss sie auf die konzeptuelle Ausarbeitung des Narratives nehmen. Dabei soll in der Arbeit auch ausgearbeitet werden, welche Rolle der Rezipient beim Betrachten und Entschlüsseln audiovisueller Inhalte spielt.

### 1.2 Forschungsfrage

Die Forschungsfrage, auf welcher die Arbeit aufbaut, beschreibt das Kernthema der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit den später noch ausführlicher beschriebenen Werken der Künstlerin und lautet wie folgt:

---

<sup>1</sup>Das Symposium *Narrative Structures and Visual Storytelling* fand am 27.04.2016 im Zuge des Internationalen Trickfilm Festivals im Literaturhaus Stuttgart statt.

Welchen Gesetzmäßigkeiten unterliegen audiovisuelle Metaphern und wo liegen die Grenzen ihres Einsatzgebietes?

Dabei stehen nach dem anschließenden Exkurs zu wissenschaftlichen Überlegungen der Metaphernforschung vor allem die Analyse besagter Animationsfilme und die praktische Ausarbeitung der Erkenntnisse im zeitgleich entstehenden Thesis-Projekt im Mittelpunkt der Arbeit. Ein Experteninterview mit Michaela Pavlátová zu ihrem eingangs erwähnten Vortrag soll zusätzlich die Absichten und Beweggründe der Künstlerin beleuchten. Da die Fragestellung ein großes Gebiet sprachwissenschaftlicher Theorien überdeckt, werden folgende Annahmen genauer behandelt und auf ihre Richtigkeit geprüft:

- a) Metaphern dienen dem besseren Verständnis von Sachverhalten und eignen sich im Film als Stilmittel zur Verdeutlichung des Inhalts.
- b) Audiovisuelle Metaphern können zur Strukturierung von filmwissenschaftlichen Analysen einer hierarchischen Struktur untergeordnet werden.
- c) Bild- und Filmsprache verfügen über Vokabular und Grammatik und können Narrative auch ohne Sprachebene kommunizieren.
- d) Kulturelle und persönliche Erfahrungen des Rezipienten sind bei der Wahl der Metaphern zu berücksichtigen.

### 1.3 Struktur der Arbeit

In Kapitel 2 der Thesis wird genauer auf sprachwissenschaftliche Erkenntnisse der Metaphernforschung eingegangen. Dabei behandelt der erste Teil des Kapitels das ursprüngliche Einsatzgebiet der Metapher als rhetorisches Stilmittel und wird genauer auf den Einfluss von Metaphorik auf das Denken und Handeln des Menschen eingegangen. Aus diesem Grund werden im zweiten Teilbereich menschliche Konzeptsysteme, die Funktionsweise der Metapher und damit verbunden ihr Aufbau untersucht. Der dritte Abschnitt des Kapitels beschäftigt sich mit der Frage, welchen Stellenwert soziokulturelle und gesellschaftliche Einflüsse bei der Interpretation von Sprachbildern aufweisen.

Anschließend setzen sich die Inhalte in Kapitel 3 mit Erkenntnissen filmwissenschaftlicher Analyse-Methoden auseinander. Während im ersten Teilbereich genauer nach Alternativen zur Sprachebene in audiovisuellen Medien geforscht wird, findet im zweiten Abschnitt des Kapitels ein Rekurs zu bereits vorhandenen Forschungsergebnisse audiovisueller Metaphern statt, in welchem neben der hierarchischen Strukturierung auch die unterschiedlichen Arten von Metaphern beleuchtet werden.

Die gesammelten Erkenntnisse der vorhergehenden Auseinandersetzung werden in Kapitel 4 der Arbeit für die Analyse der Werke *Tram* [30] und *Words, Words, Words* [31] herangezogen und der Versuch getätigt, sämtliche der eingangs aufgestellten Thesen bestätigen zu können. Dabei sollen die Ergebnisse der einleitenden Kapitel dafür genutzt werden, die zum Einsatz kommenden Metaphern der Künstlerin hierarchischen Strukturen zu unterziehen und daraus resultierend nachvollziehbare Gesetzmäßigkeiten für die spätere Ausarbeitung des, parallel zur Arbeit entstehenden, Thesis-Projektes zu erkennen.

In Kapitel 5 werden die im besagten Thesis-Projekt zum Einsatz kommenden Forschungsergebnisse auf ihre Richtigkeit geprüft und anschließend Schlüsse aus dem, in die Praxis umgesetzten, Fallbeispiel gezogen. Dabei liegt der Schwerpunkt der Analyse auf den bereits oben behandelten Hierarchien und den eingesetzten Formen der audiovisuellen Metaphern. Das abschließende Fazit in Kapitel 6 der Arbeit beleuchtet rückblickend, ob die aufgestellten Thesen haltbar waren und zeigt auf, welchen Ausblick die Thesis auf weiterführende Forschungen gibt.

## Kapitel 2

# Zentrale Annahmen der Metapherntheorie

### 2.1 Begriff der Metapher

#### 2.1.1 Ursprung und Weiterentwicklung

Da in dieser Arbeit versucht wird, Anwendungsbereiche und Grenzen audiovisueller Metaphern kategorisieren zu können, wird zu Beginn auf bereits erlangte Erkenntnisse der Metaphernforschung eingegangen. Der deutsche Begriff Metapher geht aus dem altgriechischen Wort *metaphorá* hervor, welches sich wörtlich mit *Übertragung* übersetzen lässt. Definitionen zu ihr als rhetorisches Stilmittel finden sich bereits in den, von Aristoteles (384–322 v. Chr.) verfassten, Werken Poetik und Rhetorik. In Poetik beschreibt er die Metapher wie folgt [7, S. 67]:

Eine Metapher ist die Übertragung eines Wortes (das somit in uneigentlicher Bedeutung verwendet wird), und zwar entweder von der Gattung auf die Art oder von der Art auf die Gattung, oder von einer Art auf eine andere, oder nach den Regeln der Analogie.

Im dritten Band seiner Niederschriften zu Rhetorik beschreibt er, dass man mit der Metapher etwas ausschmücken – verwendet man den besseren Vertreter der selben Gattung – oder etwas tadeln kann – mit Hilfe eines schlechteren Vertreters. Als Beispiel hierfür erwähnt er *Iphikrates*, welcher Kallias nicht als Fackelträger, sondern als Bettelpriester bezeichnete. Beide Begriffe lassen zwar auf den Dienst unter einer Gottheit schließen, jedoch bezeichnet Fackelträger eine ehrenhafte Position, während der Bettelpriester mit einer negativen Konnotation verbunden ist [12, S. 156–157]. Nach Aristoteles beschreibt der Begriff der *Übertragung* zum einen den damit verbundenen Prozess der Metapher, weiters aber auch das dabei entstehende linguistische Phänomen: ein *eigentlicher* Begriff wird ersetzt von einem *uneigentlichen*. Die Metapher als rhetorische Figur dient seit ihrer Definition im antiken Griechenland als Hilfsmittel, Inhalte verstärkt oder abgeschwächt wiederzugeben. Dabei können durch das Hervorheben verwendeter Aspekte andere verborgen werden. Als Beispiel hierfür kann man die Argumentation zwischen zwei Parteien mit dem metaphorischen Konzept des Krieges überblenden und somit „die Position des Gegners angreifen“ oder „die eigene Position verteidigen“. Dies sorgt allerdings dafür Aspekte, wie den, dass sich beide Parteien Zeit, als kostbares

Gut, schenken und um gegenseitiges Verständnis bemüht sind, auszublenden [13, S. 18]. Lakoff und Johnson definieren die Metapher in ihrem 1980 ausgearbeitetem kommunikationswissenschaftlichen Werk mit folgenden Worten [13, S. 13]:

Das Wesen der Metapher besteht darin, dass wir durch sie eine Sache oder einen Vorgang in Begriffen einer anderen Sache bzw. eines anderen Vorgangs verstehen und erfahren können.

Dabei liegt ihr Schwerpunkt auf der Gewichtung der Metapher im alltäglichen Leben und ihren Einfluss auf menschliche Konzeptsysteme. Diese sind, geht man nach den Autoren, größtenteils metaphorisch strukturiert [13, S. 125] und ermöglicht es abstrakte Begriffe und Ereignisse überhaupt erfassen zu können. Durch die Beschreibung von Alltagsmetaphorik in Beziehung mit körperlicher Erfahrung, Kognition und Kommunikation, stellen sie den schon von Aristoteles diskutierten kognitiven Aspekt in den Mittelpunkt und verdeutlichen erstmals den starken Einfluss der Metapher auf das Denken und Handeln des Menschen [9, Kl. 2695].

### 2.1.2 Unterscheidung artverwandter Begriffe

Neben der Metapher gibt es weitere Stilmittel der Rede, welche sich teils nur gering von Sprachbildern unterscheiden. Der Definition der Metapher sei geschuldet kurz genauer auf die Unterscheidung in ihrer Funktion abweichender sprachwissenschaftlicher Begriffe einzugehen. Die folgenden rhetorischen Stilmittel sollen durch ihre Unterscheidung oder dem Verwandtschaftsgrad zur konkreteren Begriffsdefinition der Metapher beitragen.

#### Analogie und Vergleich

Der Vergleich stellt hingegen die vergleichende Behauptung auf *A ist wie B*. Im Gegensatz zu den rhetorischen Mitteln der Gegenüberstellung, wird, wie im Beispiel unten ersichtlich, bei der Ausformulierung der Metapher auf das *wie* verzichtet.

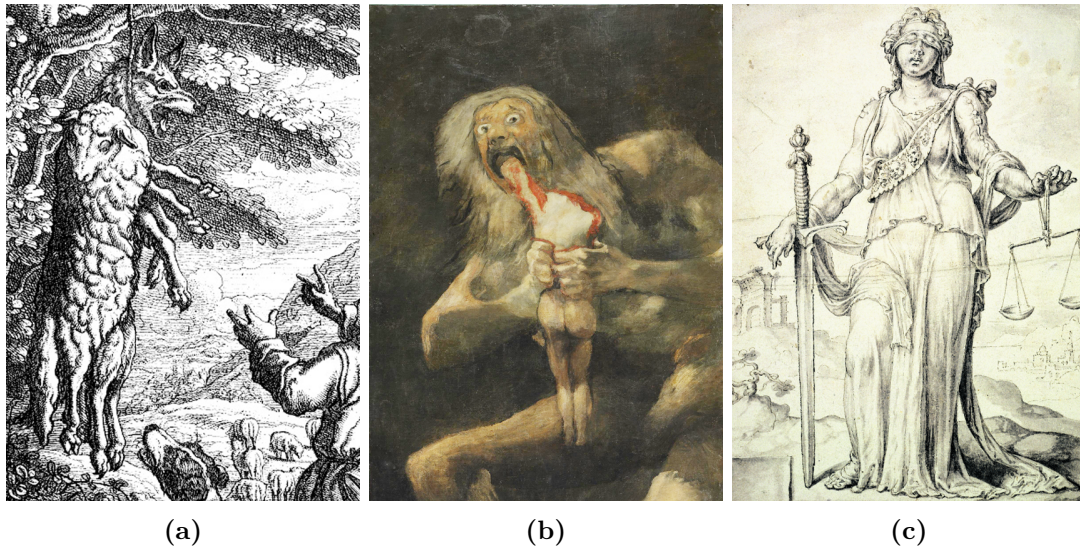
Die *Analogie* verweist auf gemeinsame Aspekte zweier Sachverhalte. Diese bilden die Grundlage, um auf Übereinstimmungen in weiteren Punkten zu schließen [9, Kl. 1712]. Aus  $A_1 \text{ ist wie } B_1$  schlussfolgert sich demnach der Analogieschluss:  $A_2 \text{ ist wie } B_2$ . Schon Aristoteles nennt in seinem Werk *Poetik* ein Beispiel für die Analogie [7, S. 69] und beschreibt welche Metaphern aus dieser gewonnen werden können.

- Vergleich: Achilles ist stark *wie* ein Löwe.
- Metapher: Achilles *ist* ein Löwe.
- Analogie: Die Schale verhält sich zu Dionysos wie ein Schild zu Ares.
- Metapher: Der *Schild des Dionysos*.

#### Gleichnis

Das *Gleichnis* definiert sich im Gegensatz zum Vergleich durch das, damit einhergehende, Narrativ. Jedoch trägt auch bei ihm das Wort *wie* zu seiner Definition bei und unterscheidet sich somit gleichermaßen von der Metapher. Kohl führt in ihrer Arbeit die homerischen Gleichnisse, Platons Höhlengleichnis und die Gleichnisse des Neuen Testaments als Pfeiler der abendländlichen Lehren an [9, Kl. 2029] und beschreibt damit welche große Rolle Gleichnisse in der westlichen Kultur spielen.





**Abbildung 2.1:** Allegorien in europäischen Kunstwerken des 20. Jahrh.: (a) *Der Wolf im Schafspelz* [32], (b) *Saturn frisst seine Kinder* [33], (c) *Justitia* [34].

### Metonymie und Synekdoche

Die Metonymie beschreibt eine Entität durch die Verwendung einer weiteren Entität, teilen sie eine kausale, räumliche oder zeitliche Beziehung miteinander [9, Kl. 1809]. Bei dem von Lakoff und Johnson genannten Beispiel „Das Schnitzel wartet auf seine Rechnung.“ handelt es sich nicht tatsächlich um ein Schnitzel, dem menschliche Qualitäten zugeschrieben werden, sondern um einen Gast, der ein Schnitzel bestellt hatte und nun seine Rechnung bezahlen möchte [13, S. 46]. Weitere Beispiele für die Metonymie lauten:

- Er liest gerne *Hemingway* (die Schriften des Ernest Hemingway).
- Die *neue Brille* macht sie glücklich (Der Umstand die Brille zu tragen).

Durch die oben genannten Beispiele wird versucht den Unterschied zwischen den Konzeptionen, welche hinter Metaphern und Metonymien stehen, voneinander zu unterscheiden. Die Metonymie dient in erster Linie dem Zweck, eine Beziehung herzustellen, um mit einer Entität eine andere über- oder untergeordnete Entität zu beschreiben, während die Metapher verwendet wird, um einen Sachverhalt mit Hilfe eines anderen verstehbar zu machen [13, S. 47]. In Bezug auf menschliche Konzeptsystem vereint beide Begriffe allerdings die Tatsache, dass auch metonymische Konzepte, so wie die Metapher, direkten Einfluss auf unser alltägliches Denken, Handeln und Sprechen nehmen.

Die Synekdoche stellt einen Sonderfall der Metonymie dar. Bei ihr steht *Pars pro toto* ein Teil für das Ganze, Einzahl für Mehrzahl, Einfaches für Vielfaches oder *vice versa* [9, Kl. 1809]. Zur Verdeutlichung werden auch für diesen Sonderfall Beispiele angeführt:

- Das *Auto* verpestet unsere Luft (die Masse an Autos).
- Wir leben alle unter einem *Dach* (in einem gemeinsamen Haus).

### Allegorie und Personifikation

Wie das *Gleichnis* ein Narrativ beschreibt, welchem ein Vergleich innewohnt, so ist die *Allegorie* ein Narrativ, welches eine oder mehrere Metaphern beinhaltet. Wie auch die Metapher verfügt sie über einen Herkunfts- und Zielbereich. Dabei gilt ersterer als *äußerlich, historisch* und *irdisch geschichtlich*, während sich der Zielbereich als *geheimer* und *verborgener* definieren lässt [9, Kl. 2057]. Dadurch wird ein gewisses gesellschaftlich und kulturell geprägtes Weltbild vorausgesetzt, um Allegorien deuten zu können:

- Er befand sich *auf stürmischer See* bevor er in den *Hafen der Ehe* einfuhr.
- *Der Wolf im Schafspelz* (Abb. 2.1a).<sup>1</sup>

Die Personifikation beschreibt nicht nur eine Unterart der Metapher, sondern mit ihr auch eine Unterart der Allegorie. Nichtpersonifizierte Entitäten können durch sie mit menschlicher Motivation, Merkmale und Tätigkeiten ausgeschmückt werden [13, S. 44]. Dadurch wird ermöglicht, dass bestimmte, auf der Welt auftretende, Phänomene durch die Vermenschlichung kategorisiert und beschrieben werden können. Die *Revolution frisst* nicht wortwörtlich *ihre Kinder*, jedoch beschreibt das Sinnbild – eine sinngemäße Abwandlung des, von Pierre Victorien Vergniaud getätigten Vergleichs im Zuge seiner Hinrichtung: „Die Revolution ist wie Saturn, sie frisst ihre eigenen Kinder.“ – eine Reihe komplexer Ereignisse, welche sich im Zuge der französischen Revolution 1789 zugetragen hatten und zu der Hinrichtung der Revolutionsführer führte. Auch Francisco de Goya greift die Geschichte des Saturn, welchem prophezeit wird, dass eines seiner Kinder ihn entmachten wird, auf und seine Politik-Verdrossenheit unter der spanischen Monarchie zum Ausdruck (siehe Abb. 2.1, mitte). Weitere Beispiele für die Personifikation in Metapher und Allegorie lauten:

- Das *Leben hat* ihm einen Streich *gespielt*.
- Justitia sind die *Augen verbunden* und trägt sowohl *Schwert* als auch *Waage* bei sich (siehe Abb. 2.1c).<sup>2</sup>

## 2.2 Wahrnehmungssysteme

Um weiters Erkenntnisse darüber zu erlangen, wie audiovisuelle Metaphern aufgefasst werden, behandelt dieser Abschnitt gewonnene Erkenntnisse der Semantik. Die selektive Auswertung und Kontextualisierung der wahrnehmungsbasierten Inhalte kann von Mensch zu Mensch zu unterschiedlichen Ergebnissen führen. Dabei ist der Rezipient gefordert die Inhalte nach *Cues* zu durchsuchen, sie zu kategorisieren, bekannte Schemata anzuwenden und Schlüsse zu ziehen, die für eine bestimmte, aus dem Inhalt hervorgehende, gesellschaftliche Gruppe relevant sind [3, S. 23]. In der Semantik spricht man von drei Subsystemen der Wahrnehmung, welche durch enge Vernetzung Bedeutung aus eingehenden Informationen generieren [6, S. 49]:

- *Kognition*: Bereich des Bewusstseins, der Wissensrepräsentation, des Denkens und der Erinnerung (Kurzzeit- und Langzeitgedächtnis);

<sup>1</sup>Aus Übersetzungen des Matthäus- Evangelium: „Sehet euch vor vor den falschen Propheten, die in Schafskleidern zu euch kommen, inwendig aber sind sie reißende Wölfe“ [5][S. 398].

<sup>2</sup>Die Justiz soll unparteiisch agieren, das Maß des Verbrechens abwägen und über den Verurteilten richten; Hierbei handelt es sich um eine Allegorie.

- *Perzeption*: Bereich der vorkonzeptuellen und vorbewussten Wahrnehmung;
- *Emotion*: Bereich affektiver Erfahrung, der durch kognitive und perzeptive Prozesse gleichermaßen strukturiert wird. [...] als kurze, intensive Gefühlszustände, die als Reaktionen auf ein aktuelles Ereignis zielgerichtet sind und starken kognitiven Einflüssen unterliegen.

### 2.2.1 Kognitive, perzeptive und emotionale Semantik

Studien der sprachwissenschaftlichen Disziplin der *kognitiven* Semantik beschäftigen sich mit Prozessen und Strukturen, die für die Speicherung und Modifikation interner sowie externer Eindrücke im Gedächtnis relevant sind. Die in *propositionalen Netzwerken* abgesicherten Erinnerungen dienen als Entscheidungsträger [1, S. 149]. Da individuell abgespeichertes „Wissen, Erinnerungen, Handlungsorientierungen, Erwartungen oder Motivationen“ großen Einfluss auf die Auffassungsgabe des Rezipienten nehmen, variiert diese zwischen den Betrachtern stark [6, S. 50]. Konzeptuelles Wissen unterteilt Begriffe hierarchisch und wird in semantischen Netzwerken im Langzeitgedächtnis abgespeichert und kontinuierlich modifiziert. Diese Netzwerke beziehen sich auf globale Kategorien und helfen Relationen zwischen Arten und Unterarten zu bilden. Eigenschaften, wie Größe, Farbe und Form, werden in *Schemata* gespeichert und tragen zur weiteren Definition bereits abgespeicherter Konzepte bei.

Die *perzeptive* Semantik beschreibt die physische Wahrnehmung beim Ausmachen von Objekten, motorischen Ablauf der eigenen Bewegung und beim räumlichen Orientieren. Der Einfluss von perzeptiven auf kognitives Wissen ist essentiell bei der Interpretation externer Einflüsse. So wird ein Gegenstand, welcher über eine spitze und scharfe Oberfläche verfügt, bereits als gefährlich eingestuft, bevor Schemata wie *Messer* oder *Schwert* im kognitiven Speicher aktiviert werden [6, S. 52]. Ebenso wie bei Gegenständen, spielt auch die Form, Größe und Mimik einer Person eine große Rolle bei der physischen Wahrnehmung des persönlichen Umfelds. Anderson erklärt in seinem Werk [1] welche Einflussnahme neuronaler Module im Hirn beim Wahrnehmen externer, audiovisueller Reize haben. Dabei formen eine Vielzahl an *units* – wie beispielsweise Grundformen, Größe, Lautstärke und Farben – je nach Zugehörigkeit eine gemeinsame, für den Rezipienten sinnvolle Auffassung. Intensität und Dauer von auditiven und visuellen Reizen tragen dabei genauso zur konkreten Wahrnehmung bei, wie die Umgebung.

Die *emotionale* Semantik ist eng mit den oben genannten perzeptiven und kognitiven Wahrnehmungen verbunden. So werden audiovisuelle Einflüsse, wie die Körperhaltung, Mimik oder der Klagegesang einer Person ebenso im emotionalen wie perzeptiven System verankert, als auch symbolische Repräsentationen emotional und kognitiv abgespeichert werden. Unabhängig davon ob Emotionen durch Filme oder in Alltagssituationen hervorgerufen werden, definieren sie sich wie folgt [19, S. 39]:

[...] objektgerichtete psychische Zustände von bestimmter Qualität, Intensität und Dauer, die mit charakteristischem Erleben, bestimmten physiologischen Veränderungen und Verhaltensweisen einhergehen.

Die drei dynamischen Netzwerke der kognitiven, perzeptiven und emotionalen Semantik ergänzen erlangte Eindrücke kontinuierlich, gleichen sie miteinander ab und definieren dadurch deren Bedeutung fortlaufend neu. Dabei spielen Systeme der Wahrnehmung nicht nur in der realen Welt sondern auch bei der Erfassung audiovisueller

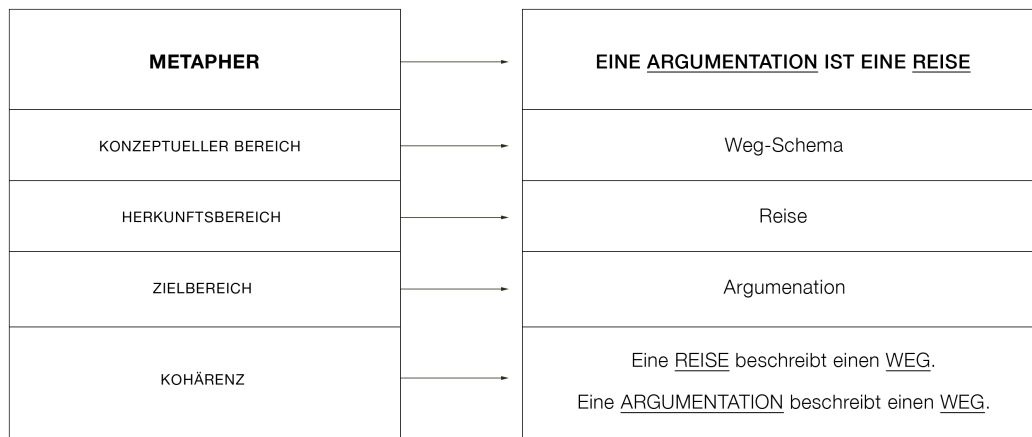
Metaphern im Animationsfilm eine entscheidende Rolle. Die gegenseitige Einflussnahme von Metaphern auf die dem Denken, Fühlen und Sprechen zugrundeliegenden Netzwerke wirkt sich auch auf Entscheidungen von Filmemachern aus und findet sich ebenso bei Wahrnehmungsversuchen von Rezipienten wieder.

### 2.2.2 Metaphorisches Konzeptsystem nach Lakoff und Johnson

Lakoff und Johnson beschreiben in ihrer kommunikationswissenschaftlichen Publikation [13], dass die enorme Einflussnahme der Metapher in das alltägliche Leben auf die Funktionsweise menschlicher Konzeptsysteme zurückzuführen ist. Dabei unterscheiden sie bei menschlichen Erfahrungen zwischen denen „physischer“ und denen „kultureller“ Natur und beschreiben damit wie beispielsweise die räumliche Wahrnehmung dabei hilft abstrakte Begriffe, wie das allgemeine Wohlbefinden, besser abgrenzen und strukturieren zu können [13, S. 71–72]. An folgendem Beispiel soll aufgezeigt werden, wie sich strukturelle Metaphern auf die Sprache und damit verbunden auf das Denken auswirken: (1) Andreas ist in der Kantine, (2) Andreas ist in der Linz-isst-anders-Gruppe und (3) Andreas ist in Rage. Die drei unterschiedlichen Erfahrungsbereiche verwenden allesamt das Konzept „in“. Während sich (1) auf eine räumliche Erfahrung bezieht, bauen (2) mit der Metapher *soziale Gruppen sind Gefäße* und (3) *mit Emotionen sind Gefäße* auf der konzeptuellen Struktur von (1) auf und lassen sich dadurch besser abgrenzen [13, S. 72–74]. Besonders Strukturmetaphern finden sich tief im kulturellen und gesellschaftlichen Erfahren verankert. Durch sie bietet sich nicht nur die Möglichkeit abstrakte Konzepte detailliert auszuarbeiten, sondern kann mit ihrer Hilfe weiters in Erfahrung gebracht werden, welche Aspekte dabei beleuchtet und welche verborgen werden. Im folgenden Abschnitt wird genauer auf die Funktionsweise der Strukturmetapher eingegangen, da diese Form der Metapher im späteren Verlauf der Arbeit eine große Rolle bei der Analyse von Animationsfilmen spielen wird.

### 2.2.3 Aufbau konzeptueller Metaphern

Um die Funktionsweise der Metapher verständlicher, oder metaphorisch ausgedrückt, *greifbarer* zu machen, wird im Folgenden nun auf den Aufbau der Metapher selbst eingegangen. Dabei bildet sich die Strukturmetapher aus dem Herkunftsbereich, welcher über eine konkrete, bestimmbare Struktur verfügt, und einem abstrakteren oder komplexeren Zielbereich. Der Aspekt, welcher beide Bereiche miteinander verbindet baut auf die Kohärenz beider Konzepte auf. Zur Veranschaulichung wird hierfür auf das Beispiel *Eine Argumentation ist eine Reise* eingegangen (siehe Abb. 2.2), welches von Lakoff und Johnson herangezogen wird, um besagte kohärente Aspekte innerhalb der Metapher genauer zu beschreiben. Den Zielbereich dieser Metapher stellt die *Argumentation* dar, welche über Minuten aber auch über Jahre ausgetragen werden kann. Ihr Sachverhalt selbst ist abstrakter als der des hier angewandten Herkunftsbereichs *Reise*. Es wird vorausgesetzt, dass folgende Eigenschaft bei der Reise als gegeben gilt: sie beschreibt einen Weg. Da auch die *Argumentation* über die Eigenschaft verfügt einen Weg zu beschreiben, begünstigt das Weg-Schema als Verbindung im menschlichen Konzeptsystem die Übertragung der Struktur des konkreteren Herkunftsbereichs auf den Zielbereich. Da die Begriffe *Reise* und *Argumentation* über die Eigenschaft des Weg-Schemas verfügen, eröffnet sich die Möglichkeit die metaphorische Ableitung *Eine Argumentation ist eine Reise* daraus zu bilden. Dies lässt sich bestätigen, zieht man die von Lakoff und Johnson genannten Beispiele zur Probe heran:



BEISPIEL     Wir sind *angetreten* zu beweisen, dass Fledermäuse zu der Gattung der Vögel gehören.

**Abbildung 2.2:** Mit dem oben genannten Beispiel beschreiben Lakoff und Johnson in ihrem Werk [13], wie komplexes strukturelles Wissen durch ihre Vernetzung von einem konzeptuellen System auf ein weiteres übertragen werden kann. Dabei ist es entscheidend, dass beide Systeme kohärente Aspekte, wie in diesem Fall das Weg-Schema, aufweisen.

- Weg beschreibt Reise: Er *kam vom richtigen Weg* ab.
- Weg beschreibt Argumentation: Er *kam von der Argumentationslinie* ab.
- Argumentation ist eine Reise: Wir werden in unserem *Diskurs weitergehen*.

Es ist ebenso möglich, dass mehrere Aspekte eines Konzepts durch Kohärenz gemeinsam zum Einsatz kommen können. Beschreibt beispielsweise die Reise eine Argumentation, so bildet der Weg der Reise Raum für Inhalte. Somit kann nicht nur auf das *Weg-* sondern auch auf das *Gefäß-Schema* verwiesen werden.

### Orientierungsmetaphern

Neben der Strukturmetapher, welche Konzepte durch Übertragung eines anderen Konzeptes strukturiert, tragen auch weitere Arten von konzeptuellen Metaphern zum allgemeinen Verständnis von Gesellschaft und Kultur bei. *Orientierungsmetaphern* liegen ebenfalls physischen und kulturellen Erfahrungen zugrunde. So ist beispielsweise die oben-unten Orientierung tief im westlichen Sprachgebrauch verankert und dient der Bevölkerung Sachverhalte komprimiert und dennoch inhaltsgetreu auszudrücken. Lakoff und Johnson stellen die Behauptung auf, dass die meisten basalen Konzepte mit räumlicher Orientierung organisiert sind. *Wohlstand* und *Kontrolle* können sowohl oben als auch innen sein, jedoch sind sie beide kohärent zueinander, da der eine Begriff den anderen begünstigt [13, S. 22–26]. Daraus ergibt sich das der Diener des Königs sein *Untertan* ist oder im Kartenspiel der *Ober* einen höheren Wert als der *Unter* aufweist. Dabei werden nicht nur gesellschaftliche Hierarchien in räumliche Schemata unterteilt, sondern auch Emotion oder Leistung, wie folgende Beispiele verdeutlichen sollen:

- Gut ist oben: Heute fühle ich mich *oben*.
- Schlecht ist unten: Deine Leistungen sind *unter aller Sau*.
- Schlecht ist außen: Das geht dich als *Außenstehenden* nichts an.

### Ontologische Metaphern

Nach den oben genannten Typen, spielen auch *ontologische Metaphern* eine wichtige Rolle in Bezug auf audiovisuelle Metaphern im weiteren Verlauf der Arbeit. So tragen Erfahrungen zu Objekten und Materien ebenfalls zum allgemeinen Verständnis weltlicher Phänomene bei, wie es Erfahrungen zum eigenen Körper tun. So ermittelt Kövecses mit Hilfe einer Studie<sup>3</sup>, dass „die *rechte Hand* des Königs“ auf die Dominanz von Rechtshändern, in westlichen Gesellschaften, zurückzuführen ist [11, S. 119]:

[...] for the right-handers, good was right *good is right*, whereas for the left-handers, good was left *good is left*. This result indicates that we conceptualize abstract concepts in body-specific ways.

Wie bereits bei der Personifikation von Allegorien behandelt (siehe Abschnitt 2.1.2), können abstrakte Entitäten durch Vermenschlichung konkreter beschrieben werden. Ontologische Metaphern wie „Er ist daran kaputtgegangen.“ sind im menschlichen Konzeptsystem so selbstverständlich und omnipräsent, dass sie fraglos als Beschreibung menschlicher Phänomene verstanden werden, da die Metapher *Die Seele ist ein zerbrechliches Objekt* als konzeptuelles Modell fest in Kultur und Denken verankert ist [13, S. 39].

- Rechts ist gut: Sie ist seine *rechte Hand*.
- Das Blickfeld ist ein Gefäß: Er hat ihn *im* Auge.
- Identifikation von Ursachen: Sie hat das aus *Eifersucht* gemacht.

Die abgespeicherten Konzepte resultieren, wie bereits erwähnt, nicht nur aus persönlichen sondern auch aus kulturellen Erfahrungen und variieren aufgrund dessen je nach Land oder Glaubensgemeinschaft von einander. Im Folgenden wird genauer auf die Einflussnahme der Umwelt auf das menschliche Konzeptsystem eingegangen.

## 2.3 Einfluss von Gesellschaft und Kultur

### 2.3.1 Korrelationen zwischen Rezipienten und Umwelt

Gesellschaft und Kultur haben großen Einfluss auf die Wahrnehmung und Verarbeitung von Informationen im menschlichen Konzeptsystem (siehe Abschnitt 2.2). So geht aus Erkenntnissen der neurowissenschaftlichen Hirnforschung hervor, dass durch Interaktion mit der Umwelt direkt Eingriff auf die neuronalen Netzwerke im menschlichen Gehirn genommen wird [18, S. 88]. Da die Einflussnahme von Gesellschaft und Kultur auf die Synapsen auch physischer Natur ist sind neuronale Netzwerke, wie auch der Fingerabdruck, von Mensch zu Mensch individuell geprägt und strukturiert. Etablierte Metaphernsysteme des Alltags erschließen sich durch vorherrschende Konventionen

<sup>3</sup>Bei der Studie mussten Teilnehmer positiv und negativ konnotierte Tierarten in die linke oder rechte Spalte eines Formulars eintragen [11, S. 118–119].

und fest verankerte Ausdrucksweisen der angewandten Sprache und verleihen der eigenen Kultur ihr Weltbild. Die Gemeinde prägt wiederum *vice versa* das Weltbild seiner Kultur durch sekundäre Erzählungen oder durch ihre Medien [2, S. 19]. Das folgende Beispiel für die Etablierung von Kultur und Gesellschaft in der Landessprache und den zugehörigen Sprachbildern soll dies aufzeigen: Ein *Kopf-an-Kopf-Rennen* im Wahlkampf kann in der englischen Sprache mit einem Pferderennen gleichgesetzt werden, während der Sachverhalt im Spanischen metaphorisch mit dem Stierkampf versinnbildlicht wird.

### 2.3.2 Der Wahrheitsbegriff

In der Kommunikationswissenschaft spielt der Begriff der Wahrheit in Bezug auf die Metapher eine große Rolle. Auch für diese Arbeit ist der Wahrheitsbegriff relevant, da im Animationsfilm Realitäten innerhalb der diegetischen Ebenen des Films geschaffen werden und diese durch kohärente Aspekte für den Rezipienten mit der eigenen subjektiven Wahrheit verständlich gemacht werden müssen. In metaphorischen Sinnbildern, wie dem *moralischen Krieg*, kommen weder Panzer noch Pistolen zum Einsatz und dennoch können, findet man in der persönlichen Erfahrung kohärente Aspekte, wie die Bedrohung durch den äußeren Feind, daraus schlussgefolgte Ableitungen als *wahr* angenommen werden. Lakoff und Johnson formulieren [13, S. 181]:

Sieht man [...] die Realität [...] als ein durch die Metapher definiertes Phänomen [...] kann man die Frage im Hinblick darauf beantworten, ob die metaphorischen Ableitungen der Realität entsprechen.

und beschreiben weiters, dass eine absolute und objektive Wahrheit in diesem Sinne nicht existiert, da auch sie von Gesellschaft und Kultur bestimmt wird. Die zwei folgenden Beispiele sollen die Problematik eines objektiven Wahrheitsbegriffs verdeutlichen. Statistiken können auf wissenschaftlichen Fakten beruhen. Da bestimmte Aspekte mit ihnen beleuchtet werden und andere, nicht eingebundene, verborgen bleiben, ist nicht auszuschließen, dass sie bei der subjektiven Interpretation irreleitend sind. Als zweites Beispiel dient Galileo Galilei, dessen Forschungsergebnisse – die Sonne bilde anstelle der Erde den Mittelpunkt unseres Sonnensystems – als Widerspruch zu den Lehren der katholischen Kirche standen. Er wurde von der Inquisition in Rom unter Hausarrest gestellt und erst 1992 von Papst Johannes Paul II *post mortem* rehabilitiert. Nietzsche beschreibt die Wahrheit als [17, Kl. 84]:

[...] bewegliches Heer von Metaphern, Metonymien, Anthropomorphismen, kurz eine Summe von menschlichen Relationen, die poetisch und rhetorisch gesteigert, übertragen, geschmückt werden und die nach langem Gebrauch einem Volke fest, kanonisch und verbindlich dünken.

Die Wahrheit ist, unabhängig ob eine Aussage mit oder ohne Metaphern getätigt wird, mit dem Verstehen verbunden. „Die Inflation ist gestiegen“ ist nur dann wahr, wenn die beiden Metaphern *Inflation ist eine Substanz* und *mehr ist oben* verstanden werden und die Inflation in ihrer Masse zugenommen hat. „Der Nebel steht vor dem Berg“ ist dann wahr, wenn Nebel und Berg als physische Elemente verstanden werden und der Standort der Betrachtung als gegeben angenommen wird. Das menschliche Konzeptsystem erlaubt ein metaphorisches Verstehen und Denken und lässt somit auch zu, dass Metaphern nicht

nur verstanden werden können, sondern erlaubt auch, die darin transportierten Inhalte als wahr aufzufassen [13, S. 196–211]. Auf den Animationsfilm übertragen bedeutet dies, dass der Rezipient dann in der Lage ist, fiktionale Inhalte als wahr anzunehmen, wenn dieser ein grundlegendes Verständnis für die vermittelten Sachverhalte und deren Kohärenz zu Aspekten seines Weltbildes besitzt.

## 2.4 Zusammenfassung

Der, in diesem Kapitel veranschaulichte, Überblick von der Begriffsdefinition der Metapher bis hin zu ihren Auswirkungen auf das menschliche Konzeptsystem bilden das *Fundament* dieser Arbeit. Aus den Untersuchungen geht hervor, dass metaphorische Konzeptsysteme und ihre Korrelation zu Gesellschaft und Kultur großen Einfluss auf das individuelle Weltbild des Individuums nimmt. Für die Forschungsfrage sind einige der gewonnenen Erkenntnissen bereits von fundamentaler Bedeutung.

Mit der Metapher als rhetorisches Stilmittel können bestimmte Aspekte eines Sachverhalts beleuchtet und die beinhalteten Informationen positiv wie auch negativ konnotiert werden. Die Einflussnahme von Metaphern beim Abspeichern, Abrufen und Modifizieren von Informationen in menschlichen Konzeptsystemen gibt bereits Aufschluss darüber, dass metaphorische Ausdrucksmittel auch im audiovisuellen Bereich zur Verdeutlichung von Inhalten geeignet sind. Die Interpretationen des Rezipienten von äußeren und inneren Eindrücken im Alltag machen einen wichtigen Bestandteil für sein allgemeines Verständnis aus. Die getätigte Aussage, dass Metaphern dem besseren Verständnis dienen und als Stilmittel für Filme geeignet sind, gilt demnach dann als wahr, wenn folgende Punkte zutreffend sind: (1) Die Metapher nicht irreführend ist, (2) der Rezipient gewillt ist, sich mit dem Inhalt auseinanderzusetzen, (3) das Weltbild des Rezipienten genügend kohärente Aspekte mit metaphorischen Konzepten aufweist und diese verstanden werden können.

Aus den Untersuchungen geht weiters hervor, welchen Einfluss die Umwelt auf Auffassungsgabe und Interpretationsspielraum des Rezipienten hat. Dabei hängt die individuelle Wahrheit stark von dessen Erfahrungen und dem Einfluss seiner Kultur und Gesellschaft ab. Die Erkenntnisse weisen darauf hin, dass der Informationsgehalt einer Aussage, stark von der Interpretation des Empfängers abhängt und auf dessen Weltbild somit bei der Anfertigung von Inhalten geachtet werden muss. Somit gilt auch die Aussage, dass kulturelle und persönliche Erfahrungen des Rezipienten bei der Verwendung von Metaphern zu berücksichtigen sind, als wahr.



## Kapitel 3

# Metaphern audiovisueller Systeme

### 3.1 Zeichensysteme der Filmsemiotik nach James Monaco

Da sich die Forschungsfrage mit der Erzählung narrativer Inhalte ohne Einsatz der Sprachebene befasst, setzt sich dieses Kapitel im besonderen mit der Wahrnehmung und Strukturierung audiovisueller Systeme auseinander. Wie aus den Untersuchungen hervorgeht, bietet sich der Film hierfür besonders an, da er mit der eigenen Sprache die fehlende Sprachebene kompensieren kann. In seinem Werk *How to Read a Film* beschreibt James Monaco den Film wie folgt [16, S. 170]:

Film is not a language in the sense that English, French, or mathematics is. First of all, it's impossible to be ungrammatical in film. And it is not necessary to learn a vocabulary.

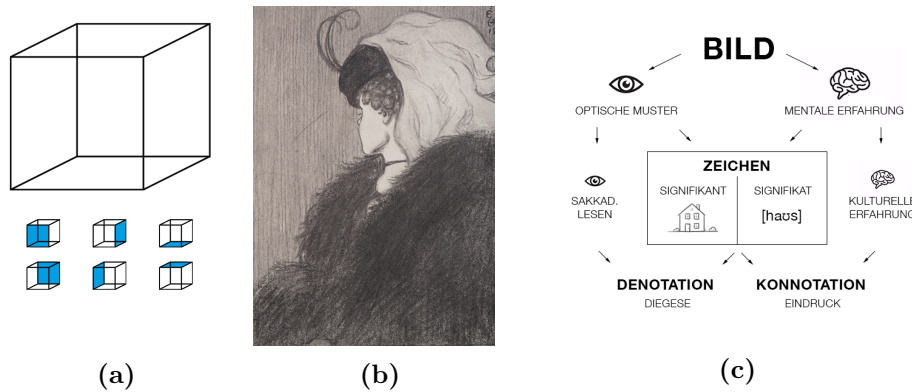
Denn die Bildsprache eines Films kann bereits von einem Kleinkind ohne aufweisende Sprachkenntnisse interpretiert werden. Zwar können Kleinkinder Bilder interpretieren bevor sie das Lesen beherrschen, jedoch entwickeln sie erst zwischen dem achten und zehnten Lebensjahr die Fähigkeit filmische Konzepte verstehen zu können. Jeder Mensch kann visuelle Bilder wahrnehmen und interpretieren [16, S. 171]. Monaco unterscheidet bei der Interpretation von filmischen Inhalten jedoch stark zwischen mehr und weniger erfahrenem Publikum, da auch die Film-Sprache erlernt werden muss. Gelesene Bildinhalten werden vom Rezipienten auf Basis seines in Konzeptsystemen abgespeichertem Vorwissens erst zugeordnet und anschließend interpretiert.

Wie bereits anfangs behandelt (siehe Abschnitt 2.3.1) nehmen auch beim *Lesen* eines Bildes gesellschaftliche und kulturelle Konventionen großen Einfluss auf die Interpretation. Als Beispiel für die Einflussnahme kulturellem Trainings dient unter anderem die Illustration eines Würfels des Schweizer Naturalisten L.A. Necker. Die Illusion lässt mehrere Interpretationen der Ausrichtung des Würfels zu (siehe Abb. 3.1a).

Während dreidimensionale Darstellung von Objekten wie diesem in der westlichen Welt etabliert sind, sahen afrikanische Ureinwohner in der Abbildung eines dreidimensionalen Bauplans ein zweidimensionales Muster.<sup>1</sup> Monaco stellt zwar die Behauptung

---

<sup>1</sup>Monaco bezieht seine Annahmen aus einer, vom Anthropologen William Hudson in den 1920ern durchgeführten, Studie, in welcher Europäer und afrikanische Ureinwohner den Bauplan eines dreidimensionalen Objektes mit Holzstäben nachbauen sollten [16, S. 171].



**Abbildung 3.1:** (a) Bei der Betrachtung des Necker-Würfels rückt jeweils die betrachtete Seite des Würfels in den Vordergrund. (b) Auch der Inhalt von *My Wife and my Mother-in-Law* [35] kann als Illusion auf zwei Arten interpretiert werden. (c) Bildwahrnehmungsmodell nach James Monaco [16, S. 193].

auf, dass Bilder von allen Menschen wahrgenommen und interpretiert werden können, jedoch haben gesellschaftliche und kulturelle Konventionen großen Einfluss auf die Interpretation [16, S. 171]. Das der Inhalt des Bildes im Auge des Betrachters liegt zeigt auch das Bild *My Wife and my Mother-in-Law* [35]. Darauf zu sehen sind zwei Bilder in einer Illustration (siehe Abb. 3.1b). Die Nase der Schwiegermutter findet sich am Kinn der jungen Frau, wobei ihr eigenes wiederum den Ausschnitt der Schwiegermutter darstellt.

Diese Beispiele dienen der Veranschaulichung, dass Bilder zwar physisch mit dem Auge wahrgenommen werden, jedoch die Interpretation im menschlichen Hirn verantwortlich ist, was auf dem Bild gesehen wird. Beide Aspekte finden sich auch in der englischen Sprache, in welcher das Wort *image* für ein optisches Muster und gleichzeitig eine mentale Erfahrung stehen kann und *imagine* die mentale Versinnbildlichung beschreibt. Wie in Abb. 3.1c dargestellt, wird ein Bild nach Monaco auf drei Arten gelesen [16, S. 173–174]:

Während auf *physiologischer* Ebene in Sekkaden – durchschnittlich jede 1/20 Sekunde – visuelle Eindrücke mit dem Auge eingefangen werden, zieht der Rezipient bei der *ethnographischen* Auseinandersetzung persönliche und kulturelle Erfahrungen heran, um den Inhalt des Bildes besser interpretieren zu können. Auf *psychologischer* Weise gleicht er die Inhalte des Bildes mit der individuellen Erfahrung an und integriert diese.

### 3.1.1 Zeichen in der Filmsprache

Ein Zeichen setzt sich in der Semiotik aus zwei Teilen zusammen. Der *Signifikant* kann in sprachlicher, schriftlicher und audiovisueller Form vorliegen und bezieht sich hauptsächlich auf optische Elemente. Das *Signifikat* hingegen bildet sich aus der mentalen Vorstellungskraft des Betrachters. Das Wort „Haus“ und dessen ikonische Darstellung verweisen bei ihrer Betrachtung beide als Signifikant auf deren Bedeutung *Haus* – das Signifikat (siehe Abb. 3.1). Im Gegensatz zum geschriebenen Wort ist der Unterschied

der beiden Bestandteile des Zeichens im Film allerdings geringer. So Monaco [16, S. 177]:

The power of language systems is that there is a very great difference between the signifier and the signified; the power of film is that there is not.

Das Haus in der Grafik beschreibt das Objekt aus der Sicht des Künstlers, während das geschriebene Wort „Haus“ ein mentales Bild aus Sicht des Betrachters zeugt.

Mit Hilfe der Semiotik lassen sich konkrete und spezifische Bedeutungen im Film in zwei Kategorien aufteilen. Die *Denotation* beschreibt die akustisch und visuell wahrnehmbare Ebene des Bewegtbildes und umfasst Zeichen, wie Tiefenschärfe, Lichtsetzung, Kostüm oder Requisite – „it is what it is and we don't have to strive to recognize it [16, S. 178].“ Denotative Elemente gelten als Stärke des Films, können sie die diegetische Ebene audiovisuell näher an der Realität wiedergeben, als es beispielsweise gesprochener oder geschriebener Text kann. Die sekundäre Bedeutung von audiovisuellen Elementen im Film ist konnotativ.

Die zweite Kategorie, die *Konnotation* entsteht auf der Bedeutungsebene von Elementen. In der Semiotik wird hierbei zwischen paradigmatischer und syntagmatischer Konnotation unterschieden. Die *paradigmatische* Ebene der Konnotation umfasst Entscheidungen bei der Auswahl von Elementen oder Einstellungen. Der getroffenen Auswahl aus unzähligen möglichen Kombinationen von Elementen und Einstellungen wird eine tiefere Bedeutung beigemessen. *Syntagmatische* Konnotationen entstehen hingegen, wenn Zeichen und Einstellungen im Vergleich zu anderen, im Film getroffene, Entscheidungen Bedeutung erlangen.

Zeichen sind in audiovisuellen Medien laut Monaco größtenteils denotativ [16, S. 184]. Peter Wollen kategorisiert Zeichen im Film nach Peirce' Trichotomie in *Ikone*, *Index* und *Symbol* [20, S. 97]. *Ikone* sind Zeichen, die das Bezeichnete durch gemeinsame Ähnlichkeit repräsentieren. Signifikat und Signifikant sind sich in vielen Aspekten gleich [20, S. 122]. Darunter fallen, für diese Arbeit relevant, Bilder und Metaphern. So wie ein Portrait sein Motiv repräsentiert, kann auch die Illustration eines Tieres Charakteristika des angedeuteten Motivs durch hohe Kohärenz zwischen Signifikat und Signifikant aufweisen (siehe Abb. 3.1).

Als *Index* werden Zeichen im Film eingestuft, die sich nicht durch ihre Ähnlichkeit zum Objekt definieren, sondern durch ihre reale Beziehung [20, S. 123]. Signifikant und Signifikat sind kongruent. Wollen unterscheidet hierbei zwischen technischen – Rauch als Anzeichen für Feuer – und metaphorischen Indizes – Geld auf dem Kopfkissen in Bergman's *Shame* (1988) als Indiz für Prostitution [16, S. 183]. Bei Zeichen der dritten Kategorie, *Symbole*, weist der Signifikant keine direkte oder indirekte Beziehung zum Signifikat auf, sondern eine von der Konvention definierte. So beschreiben Buchstaben oder Zeichen, wie beispielsweise das Venussymbol, lediglich dann sich selbst, wurde ihre Bedeutung angelernt.

### 3.1.2 Syntax der Filmsprache

Bilden *Zeichen* eine Art Vokabular der Filmsprache, so stellt die *Syntax* eine Art Grammatik des Films dar. Die Syntax in geschriebenen oder gesprochenen Sprachsystemen und die hier behandelte können jedoch nicht miteinander verglichen werden. Während



**Abbildung 3.2:** links: In Bergmans *Face to Face* [24] dient der Türrahmen als Code für die Trennung zweier Handlungsstränge und wird der *Mise-en-Scene* zugeordnet [16, S. 196]. mitte, rechts: Die hohe Schnittfrequenz in der Duschszene aus *Psycho* [25] sind Codes der *Montage* [16, S. 198].

sie in schriftlicher Form bei der Beschreibung von Satzstrukturen Verwendung findet, wird sie bei der Filmanalyse zur parallelen Konkretisierung von Raum und Zeit herangezogen: „In film syntax must include both development in time and development in space.“ [16, S. 193]. Sie besteht aus *Codes*, welche auf logischen oder kulturellen Zusammenhängen beruhen und dazu dienen, eine nachvollziehbare Realität innerhalb des Narratives zu schaffen und Rezipienten beim Lesen der Einstellungen zu leiten.

Als Beispiel nennt Monaco in seinem Werk *Codes*, die in Hitchcocks Duschszene aus *Psycho* [25] zu finden sind. Das Duschen wird in der westlichen Welt mit Intimität, Sexualität und Entspannung verbunden. Das Morden hingegen fasziniert Betrachter, da es für gewöhnlich mit einem Motiv in Zusammenhang steht. Da dieses jedoch nicht ersichtlich ist und der Mord ironischerweise an einem intimen Ort passiert, ist die Szene darauf ausgelegt den Rezipienten verstört zurückzulassen. Codes, wie die Dynamik der Schnittfrequenz (siehe Abb. 3.2b,c) und die schrillen, am Takt der Stiche angepassten, Töne tragen zur Verdeutlichung der Szene bei [16, S. 197–203]. Dabei werden Codes in der Filmwissenschaft in drei Kategorien unterteilt.

Die *auditive Ebene* umfasst die meisten Informationskanäle in audiovisuellen Medien. Von den fünf Kanälen, über die Informationen im Film transportiert werden können (visuelle Bilder, Grafik, Sprache, Musik und Sound Effekte) sind lediglich zwei visuell. Da neben der Bildebene nur Sound Effekte im Film von Kontinuität sind, stellt Monaco die Behauptung auf, dass besonders sie von Relevanz sind [16, S. 235]. Codes wie Sprache und Musik sind somit im Bewegtbild optional.

Die *Mise-en-Scene* bezieht sich auf individuelle Kameraeinstellungen im Film. Neben dem Zusammenspiel von Hell und Dunkel, eingesetzten Farb-Schemata und der Relation von Personen, Objekten und ihrer Masse, gelten auch Blickwinkel, Bewegung und Position der Kamera als Aspekte der Einstellungskomposition [10, S. 240]. So beschreibt sie nicht nur was Filmemacher in einer Szene abbilden, sondern auch wie sie dies tun.

Codes der *Montage* werden mit Schnitten oder auditiven Elementen schnittübergreifend eingesetzt. Weisen Szenen individuelle Bedeutungsinhalte auf, so wird beim Aneinanderfügen in der Montage eine weitere Bedeutungsebene geschaffen. Der französische Filmtheoretiker und Semiotiker Christian Metz sequentierte narrative Codes

der Montage nach acht Unterarten [15, S.126–129]: *Autonome Einstellungen*, wie die Plansequenz und synagmatische Interpolationen stehen für sich allein. Dabei gilt die Einstellung als kleinster Baustein filmischer Erzählungen. *Parallele Syntagmen* werden verwendet, um zwei räumlich und zeitlich unabhängige Einstellungen zu zeigen. Szenen, die bewusst zeitlich zusammenhangslos aneinandergereiht sind, definiert Metz als *Syntagmen der zusammenfassenden Klammerung*. Das *deskriptive Syntagma* ist von beschreibender Natur. Monaco ordnet Eröffnungssequenzen großteils deskriptiven Syntagmen zu [16, S. 245]. Im Gegensatz zu parallelen umfassen *alternative Syntagmen* Parallelsequenzen, die zeitlich aneinander gebunden sind. Die *Szene* umfasst Einstellungen, die das Narrativ fortlaufend linear wiedergeben. Bei *episodischen* Sequenzen hingegen geben die lineare Erzählung mit Unterbrechungen wieder.

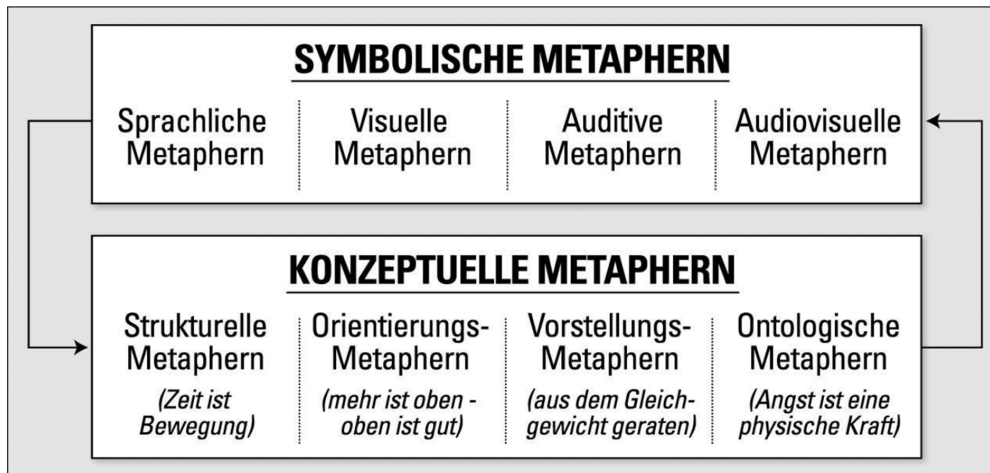
### 3.2 Metaphertheorien nach Kathrin Fahlenbrach

Aufbauend auf den, von Lakoff und Johnson behandelten, kognitiven Metaphertheorien beschäftigt sich Kathrin Fahlenbrach in ihrem Werk *Audiovisuelle Metaphern. Zur Körper- und Affektästhetik in Film und Fernsehen* [6] erstmals mit der Einflussnahme kognitiver Metaphern in audiovisuellen Systemen. Für die spätere Auseinandersetzung mit Sprachbildern in Animationsfilmen der Künstlerin Michaela Pavlátová, ist die Publikation der Medienwissenschaftlerin von besonderer Relevanz, da der Einsatz von Metaphern in Film und Fernsehen bislang nur auf ihrer Qualität als rhetorisches Stilmittel reduziert behandelt wurden. So entfernt sich Fahlenbrach in ihren wissenschaftlichen Untersuchungen von der konventionellen Definition der rhetorischen Figur und beschreibt audiovisuelle Metaphern als [6, S. 93]:

[...] intentional gestaltete symbolische Formen, welche vor dem Hintergrund gattungs- und genrespezifischer Wirkungsstrategien auf konzeptuelle Metaphern des Wahrnehmens, Denkens und Fühlens zurückgreifen und ihnen eine körper- und affektbasierte Gestalt geben.

Wie bereits anfangs behandelt (siehe Abschnitt 2.2) setzt sich die Autorin zu Beginn ihrer Arbeit mit Wahrnehmungssystemen der Semiotik auseinander und unterstreicht, dass die von Lakoff, Johnson und Kövecses definierten, Basismetaphern nicht nur auf kognitiver, sondern auch auf perzeptiver und emotionaler Ebene Einfluss auf die Wahrnehmung nehmen. Relevanz für die weitere Auseinandersetzung mit Metaphern in Bewegtbildmedien ist die von Fahlenbrach angefertigte Typologie rund um Basismetaphern in Film und Fernsehen (siehe Abb. 3.3) und die von ihr zusammengetragenen und ergänzten Begriffsdefinitionen. Das, in der Grafik veranschaulichte, Schema zeigt die Korrelation zwischen Symbolsystemen, wie sprachlichen und audiovisuellen Zeichen, und konzeptuellen Metaphern auf. Während symbolische Metaphern auf konzeptuelle Strukturen verweisen, dienen diese wiederum symbolische Metaphern zu bilden. [6, S. 76]. Die vier Arten konzeptueller Metaphern können sowohl in *emotionalen*, als auch in *kognitiven Metaphern* vorkommen. Entscheidend ist hierbei innerhalb welcher Semantik der Zielbereich liegt.

Fahlenbrach hebt den Aufbau emotionaler Metaphern besonders hervor und schildert deren Funktionsweise in Form einer eigens angefertigten Typologie (siehe Abb. 3.3).



**Abbildung 3.3:** Typologie konzeptueller Metaphern von Kathrin Fahlenbrach nach Lakoff und Johnson [6, S. 76].

Da Emotionen, ähnlich wie abstrakte Konzepte, besonders schwer konzeptuell zu kommunizieren sind, werden sie großteils mit ontologischen Metaphern der Personalisierung konkretisiert [6, S. 83]. So lässt sich beispielsweise die *Angst vor einer Prüfung* mit dem körperbasierten *Kraft-Schema* in Form von Last sprachlich, schriftlich, wie auch bildlich ausdrücken. Neben Emotionen selbst, wird vor allem auch deren Intensität metaphorisch dargestellt.

Strukturelle Metaphern kann man auf Grund ihres Zielbereichs in zwei weitere Kategorien aufteilen. Abhängig davon ob dieser sich auf Zustände oder auf Ereignisse bezieht, werden betroffene strukturellen Metaphern als System- oder Ereignismetaphern definiert.<sup>2</sup>

Während Systemmetaphern auf Attribute von biologischen oder physikalischen Systemen zurückgreifen, beziehen sich Ereignismetaphern hauptsächlich auf sensomotorische Muster von Prozessen und Relationen. Da audiovisuelle Metaphern auf struktureller Metaphorik aufbauen (siehe Abb. 3.3) eignen sie sich komplexe Systeme oder Prozesse in exemplarischer Weise zu konkretisieren [6, S. 78–80]. Bei der Analyse, im späteren Verlauf der Arbeit, soll die Relevanz von Ereignismetaphern bei der Beschreibung emotionaler Prozesse genauer beleuchtet werden.

### 3.2.1 Hierarchien audiovisueller Metaphern

Kathrin Fahlenbrach geht in ihrem Werk genauer auf Strukturen von audiovisuellen Metaphern in Unterhaltungsmedien ein. Die von ihr bei der Gliederung von audiovisuellen Elementen behandelten *Leit-* und *Submetaphern* spielen dabei auch im weiteren Verlauf dieser Arbeit eine große Rolle. Als Leitmetapher eignen sich besonders strukturelle Metaphern, da sie mit ihren Mappings „abstrakte und komplexe Zusammenhänge und Prozesse konkretisieren“ [6, S. 96]. Sie nehmen oft großen Einfluss auf die gestalterische

<sup>2</sup>Nach Kövecses werden strukturelle Metaphern nach einem von fünf Bereichen konzeptualisiert: „psychologische und mentale Zustände oder Ereignisse, soziale Gruppen und Prozesse sowie persönliche Erfahrungen und Ereignisse in Bezug auf existentielle Bereiche“ [6, S. 77–78].

Konzeption eines Films. Das von ihnen etablierte metaphorische Netzwerk verbindet die drei, in Abschnitt 2.2 behandelten, Subsysteme der Semantik und bietet zusätzlich Anschlussstellen für audiovisuelle Submetaphern. Nach der Autorin unterscheiden sich Leitmetaphern von diesen in den folgenden drei Aspekten[6, S. 230]:

- durch den höheren Grad an Komplexität kognitiver und emotionaler Semantik,
- durch ihre Erscheinungshäufigkeit,
- durch ihren deiktischen Status innerhalb des audiovisuellen Gefüges.

Strukturelle Leitmetaphern dienen dem Rezipienten vor allem der Orientierung und dem Regisseur die Aufmerksamkeit des Betrachters zu lenken. Dabei lassen sich ihrem Netzwerk weitere Basismetaphern hierarchisch unterordnen. Ontologische Submetaphern eignen sich bei der Darstellung von Emotionen, während sich Werte besser in Orientierungsmetaphern ausdrücken lassen. Vorstellungsmetaphern dienen hingegen der physischen Darstellung visueller Elemente, wie Räume und Figuren [6, S. 99]. Audiovisuelle Emotionsmetaphern eignen sich zudem, um kulturelle Interpretationen emotionaler Situationen im Film zu etablieren und können weiters als physischer Emotionsauslöser besagter Situationen fungieren. Dabei greifen Filmemacher bei der Konzeption ihrer Werke oft auf konventionelle Motive zurück, da diese auf Grund ihrer medialen Bekanntheit vorkonzeptuell vom Rezipienten erfasst und „symbolisch im Sinne des kulturellen Common Sense“ [6, S. 231] als selbstverständlich wahrgenommen werden. Als potentielle Leitmetaphern gelten Körper der Protagonisten und zentrale Handlungsräume des Narratives. Der Grund dafür ist, dass die Erscheinungshäufigkeit beider Elemente in Film und Fernsehen grundsätzlich besonders hoch ist und ihre audiovisuelle Gestaltung für gewöhnlich an übergeordneten Darstellungskategorien gekoppelt sind.

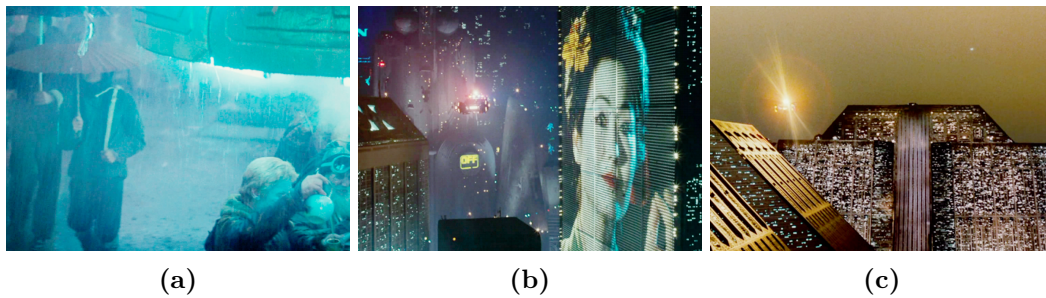
Die Autorin verweist auch auf die enge handlungslogische und perzeptive Verbindung zwischen beiden Elementen. In der körperlichen Erscheinung manifestieren Protagonisten ihre „Intentionen, Motive, Emotionen, aber auch ihre soziale, politische oder kulturelle Identität“ [6, S. 97] ebenso, wie durch ihre Interaktion mit handlungsrelevanten Räumen.

Wie auch die oben behandelten Leitmetaphern, werden Submetaphern ebenfalls zur Beschreibung von Körper und Raum eingesetzt. Da sie im Vergleich weniger Einfluss in das Narrativ des Films haben, tragen sie jedoch hauptsächlich zur zusätzlichen Definition der, von den Leitmetaphern etablierten, Handlung bei. Sie werden weitestgehend als Elemente der perzeptiven Wahrnehmung eingesetzt und nach Fahlenbrach in drei unterschiedlichen Formen zum Einsatz kommen [6, S. 231–232]:

- Strukturarme Vorstellungsmetaphern stellen vorwiegend Träger perzeptiver Semantik da, oder sind mit strukturreichen Leitmetaphern verbunden.
- Strukturreiche Submetaphern mit marginalem deiktischen Stellenwert. Darunter fallen Nebenfiguren, -schauplätze und Hintergrundobjekte.
- Submetaphern, die konzeptuell mit den audiovisuellen Leitmetaphern in Körper- und Raumdarstellungen verbunden sind.

Eingesetzt können Submetaphern in metaphorischer Gestalt Leitmotive der Handlung assoziativ vergegenwärtigen. So verdeutlicht die Autorin anhand eines Beispiels aus dem Film *Blade Runner*, dass Leitmetaphern in Form strukturreicher Systemmetaphern mit





**Abbildung 3.4:** Raum-Metaphern in *Blade Runner* beschreiben durch Darstellung (a) der unteren [22, TC: 00:07:54], (b) mittleren [22, TC: 00:07:28] und (c) oberen Ebene die Hierarchie der Stadt [22, TC: 00:16:18]: *Gut ist oben*.

der Darstellung des futuristischen Los Angeles auf die soziale Topologie *gut ist oben* hinweisen. Die Flugszenen tragen durch die Bewegungsrichtung als Submetaphern zur Verdeutlichung der hierarchischen Struktur der Stadt bei und stützen das Leitmotiv somit auch, wenn dieses über mehrere Einstellungen nicht dargestellt wird [6, S. 232–231]. Die Grenzen audiovisueller Metaphern sind somit nicht ausschließlich körpergebunden.

### 3.2.2 Raum-Metaphern

Die von Fahlenbrach behandelten audiovisuellen Räume werden, wie bereits im vorhergehenden Abschnitt behandelt, von Protagonisten oder Erzähler strukturiert. Da sie für Filmemacher, Figuren und Rezipienten von unterschiedlicher Bedeutung sind, gelten sie als subjektdependent [6, S. 100–101]. Wie bereits zuvor erläutert (siehe Abschnitt 2.2) rekurren audiovisuelle Räume ebenfalls auf den eng miteinander verknüpften Verarbeitungsstrukturen kognitiver, perzeptiver und emotionaler Semantik.

Dabei greifen Rezipienten bei der *kognitiven Raumwahrnehmung* neben kulturellem und medial genrebasiertem Wissen auch auf die bereits genannten handlungslogischen Strukturen dargestellter Figuren zurück. Aus dem Alltag assoziierte Raummerkmale, wie beispielsweise die *Couch* als Indiz für das Wohnzimmer, dienen Filmemacher dabei Räume leicht lesbar in audiovisuellen Medien zu etablieren. Auf den wesentlich breiteren Wahrnehmungsfeldern der akustischen Ebene können Codes, wie *Straßenlärm*, *Kirchenglocken* oder *Urwaldgeräusche*, räumliche Informationen selbst aus dem Off transportieren [6, S. 103]. Sie dienen dem Rezipienten als geografische, soziale oder kulturelle Indikatoren und helfen ihm räumliche Informationen assoziativ zu erfassen.

Daraus ergeben sich räumliche System- und Strukturmetaphern, die als Leitmotive großen Einfluss auf strukturelle Informationen des Narrativs nehmen. Der Aufbau der Stadt in *Blade Runner* lässt beispielsweise auf die strukturelle Leitmetapher *gut ist oben* schließen und dienen dem Rezipienten die hierarchische Struktur der Stadt ermitteln zu können (siehe Abb. 3.4). Nach Fahlenbrach sind die, ebenfalls im Film dargestellten, Werbeeinschaltungen der mittleren Ebene kognitiv wahrnehmbare Raum-Metaphern, die die Allgegenwärtigkeit des urbanen Raumes visuell wie auch akustisch stützen [6, S. 232]. Wie im vorhergehenden Abschnitt beschrieben, dienen sie als Submetapher der Etablierung des Leitmotivs.



Die *perzeptive Raumsemantik* rekuriert auf formal-ästhetischen Raumeigenschaften und ist verantwortlich für die unbewusste Sinneswahrnehmung von Bewegung, Form und Gestalten. Der materiale Raum – von Bordwell und Thompson unterschieden in den montierten Raum (Montage), Einstellungsraum (Mise-en-Scene) und Tonraum [3, S. 113–118] – aktiviert angeborene Mechanismen der menschlichen Wahrnehmung. Strukturelle Analogien zwischen Film und Realität begünstigen dabei die vorkonzeptuelle Etablierung von Handlungsreizen [6, S. 102]. Für die Ermittlung perzeptiver Bedeutungsstrukturen in audiovisuellen Räumen ist das körperbasierte Lesen von Bewegungen von besonderer Relevanz. Dabei spielen, wie bereits erwähnt, neben innerdiegetischen Bewegungsmustern auch die genannten Ebenen des materialen Raums bei der Wahrnehmung von Personen, Objekten und Räumen eine Rolle.

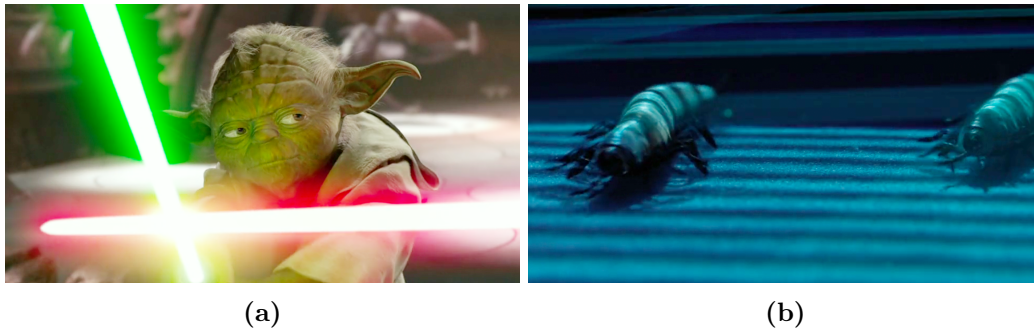
Da sensomotorische und kinästhetische Körpererfahrung dem Beobachter bei der Konstruktion des selektiv-subjektiven mentalen Raumes dienen, bieten sich gerade Bewegungsmuster zur Etablierung räumlicher Leitmotive an [6, S. 159–179]. Die von der Autorin behandelten hierarchischen Ebenen in *Blade Runner* zeigt anhand folgendem Beispiels die metaphorischen Qualitäten der perzeptiven Raumsemantik auf. Der leitenden Strukturmetapher *gut ist oben* dienen Auf- und Absteigen des Raumschiffs als perzeptiv in die Raumentwicklung eingreifende Submetaphern.

Die *emotionale Ebene* räumlicher Wahrnehmung rekuriert auf medienkulturellen Codes und intermodalen Stimmungen, die aus Farbe, Klang und Musik hervorgehen und affektiv vom Rezipienten erlebt werden können. „Auf dieser Ebene wird ein Raum *angenehm-unangenehm, aggressiv-friedlich*, [...] bewertet und empfunden“ [6, S. 102]. Die emotionale Raumsemantik kann von Filmemachern für die Darstellung der inneren Gefühlswelt des Protagonisten genutzt werden. Der Grund dafür ist, dass das Gefäß-Schema jeglichen audiovisuellen Raumdarstellungen zugrunde liegt und dessen topografischen Grenzen ebenfalls für den Erfahrungsraum gelten.

Die Autorin veranschaulicht die emotionale Wirkung von Raum-Metaphern anhand des Labyrinths in Stanley Kubricks *The Shining* [26]. Die hermetischen Innen-Außen-Grenzen des Irrgartens treten über die Spanne des Films in verschiedener Form auf und stellen daraus resultierend ein räumliches Leitmotiv dar. So beschreibt Fahlenbrach, dass bereits die Anreise zu Beginn des Filmes die hermetische Abgrenzung zwischen Hotel und Zivilisation ausdrückt. Als „räumlicher Ausdruck der inneren Verwirrung“ des Protagonisten „und der Orientierungslosigkeit und wachsenden Panik seiner Familie“ [6, S. 211] beschreibt das Labyrinth als räumliches Leitmotiv die Zielbereiche *Wahnsinn* und *Angst* und hat als emotionale Leitmetapher somit erheblichen Einfluss auf die emotionale Stimmung des Filmes.

### 3.2.3 Körper-Metaphern

Wie bereits in Abschnitt 3.2.1 erläutert bieten sich neben Raum- auch Körper-Metaphern als Leitmotive audiovisueller Medien an. Der Grund dafür ist, dass Rezipienten emotional-affektive Informationen über den Körper des Protagonisten wahrnehmen. „Gesellschaftliche Verhältnisse, soziale, moralische oder ideelle Konfliktlagen, historische Zusammenhänge und Entwicklungen werden in Bezug auf die Protagonisten dargestellt, also in Relation zu ihrer Erfahrungswelt“ [6, S. 98].



**Abbildung 3.5:** Von Fahlenbrach beschriebene Körper-Metaphern in *Star Wars*: (a) Lichtschwerter – *magische Macht ist ein Schwert* [27, TC: 02:09:53]. (b) Kauhuns versuchen Padme im Schlaf zu töten – *Das Böse ist ein aggressives Insekt* [27, TC: 00:13:21].

Die *kognitive Körpersemantik* umfasst sozio-kulturelle Codes, die vorwiegend von modischer Erscheinung und Körpersprache ausgedrückt werden. So lassen sich beispielsweise die beiden verfeindeten Orden der Jedi und Sith in George Lucas *Star Wars* ebenso wie die Rebellen und Imperialisten anhand ihrer Uniformen unterscheiden und sozio-kulturell interpretieren.

Die *perzeptive Körpersemantik* ist für das physische und vorkonzeptuelle Erfassen von Charakteristika und Handlungsintentionen der betrachteten Körper zuständig. Dabei können diese in audiovisuellen Medien neben Menschen auch von Tieren oder unbelebten Objekten verkörpert werden [6, S. 100]. Körperbezogene perzeptive Inszenierungen dienen im Film meist als Submetaphern übergeordneter Leitmotive und somit zur Verdeutlichung struktureller Leitmetaphern.

Als Projektionsflächen perzeptiver Codes hebt die Autorin Masse und Form einer Figur, Tempo und Rhythmus ihrer Bewegungen und Texturen der Oberfläche hervor. Diese körperbezogenen Aspekte unterstützen Betrachter bei der Wahrnehmung von Körperlichkeit und Materialität einer Figur. Die Bewegung eines Körpers ist dabei eng mit dessen Masse verknüpft, da diese relativ zur Umwelt wahrgenommen wird [6, S. 145–146]. Durch akustische Codes beim Kontakt mit anderen Objekten und dem Untergrund wird durch die Motorik auch die materielle Beschaffenheit abgebildeter Figuren betont.

Auf das metaphorische Mapping wirkt sich ebenso der Aggregatzustand von Figuren oder Objekten aus. Gasförmige Körper beispielsweise lassen sich am eindringlichsten über akustische Codes beschreiben. Fahlenbrach verweist hierbei auf das Lichtschwert in *Star Wars* (siehe Abb. 3.5a). Dessen taktilen Qualitäten werden erst durch die intermodale Abstimmung zwischen Bild und Ton wahrnehmbar. Der Zielbereich der Waffe ist die *magische Macht*. Besagte Macht ist ein Schwert, ein blaues Licht und sorgt für Verbrennungen [6, S. 149–151]. Durch metaphorische Mappings wie diesen, ist es dem Rezipienten überhaupt möglich „magische“ Elemente als solche wahrzunehmen.

Die Textur einer Figur bietet sich an, um übergeordnete Strukturen des Narratives zu veranschaulichen. Dies gilt besonders für die Darstellung von Fabelwesen. Fahlenbrach greift auch hier auf eine Szene aus *Star Wars* zurück und beschreibt eine insektenförmige Sonde, die für das *Böse* steht und als Attentäter ausgesendet wird (siehe Abb. 3.5b). Seine Textur ist teils transparent und eine gefährlich wirkende rote Substanz ist

in seinem Inneren zu sehen. Auch der tödliche Dorn am Ende seines Körpers zeugt von Bedrohung. Die körperbasierten Erfahrungs- und Wahrnehmungsmuster von Texturen dienen dem Rezipienten bei der physischen Erfassung von Figuren oder Objekten. Ähneln diese basalen Gestaltstrukturen, wie in diesem Fall dem Tausendfüßler, können sie vom Betrachter als realitisch erlebt werden [6, S. 152]:

- primäres Mapping, Systemmetapher: *Das Böse ist ein aggressives Insekt.*
- strukturarmes Mapping: *Gefährlichkeit ist rote Flüssigkeit.*
- strukturarmes Mapping: *Gefährlichkeit ist ein scharfer Körper.*

Anhand der oben genannten Beispiele der Autorin wird ersichtlich, wie Submetaphern auf den primären Mappings der Leitmetaphern aufbauen. Perzeptive Qualitäten von Körper-Metaphern werden meist nur unbewusst wahrgenommen, spielen jedoch eine große Rolle, was die sensorische und affektive Wirkung betrifft.

Farbe dient bei Texturen besonders zur Intensivierung der affektiven Wirkung. Zurückzuführen ist ihr hoher Stellenwert auf Grund kultureller, physischer und emotionaler Mappings. Die Autorin beschreibt, wie beispielsweise vitale Funktionen durch die Farbwahrnehmung erkennbar gemacht werden können. Dabei ist die farbliche Unterscheidung zwischen frischen und verdorbenen Lebensmitteln, aber auch von Hauttönen tief im Konzeptsystem des Betrachters verankert.

Nicht zuletzt kann die Oberflächengegebenheit von Figuren oder Objekten auf Grundlage des konzeptuellen Kraft-Schemas anhand der Intensität von Farben metaphorisch in audiovisuelle Medien eingebunden werden [6, S. 155–158]. Abgesehen von kognitiver und perzeptiver Körpersemantik hat, wie schon bei den Raum-Metaphern, auch die emotionale Körpersemantik größten Einfluss auf die Wahrnehmung des Rezipienten.

Wie bereits zu Beginn des Abschnitts erörtert, können auch *emotionale Codes* auf Menschen, Tiere und leblose Objekte anthropomorph projiziert werden. Entscheidend, so Fahlenbrach, ist hierbei die Intentionalität der Figur. Diese kann aus selbstreflektiertem Denken hervorgehen oder aber auf triebgesteuerten oder affektiven Handlungen beruhen. Fiktive Figuren erscheinen für den Rezipienten dann realistisch, wenn sie „Reiz-Reaktions-Muster, emotionale Skripts und symbolische Emotionsregeln im Ausdruck und der Kommunikation“ aufweisen [6, S. 193–195].

*The Shining* wird von der Autorin erneut herangezogen, um die Projektion behandelte emotionaler Codes auf Körper-Metaphern aufzuzeigen. Dabei dienen Körper als Herkunftsbereich, auf denen die *Angst* mit Basismappings wie den folgenden projiziert werden [6, S. 220]:

- primäres Mapping, Systemmetapher: *Angst ist ein versteckter Feind.*
- primäres Mapping, Systemmetapher: *Angst ist Wahnsinn.*

Da nur der Sohn, Danny, durch die Kraft des Shining in der Lage ist, die Bedrohung durch seinen Vater wahrzunehmen, bleibt er als Feind für dessen Mutter über weite Strecken des Films im Verborgenen. Dadurch wird der eingeweihte Rezipient durch Wendy in Situationen gebracht, die er, aufgrund seines Vorwissens, selbst meiden würde. Die emotionale Körpersemantik beruht auf konzeptuellen Emotionsmetaphern, kann somit erkannt und erlebt werden und führt dazu, dass der Betrachter Sympathie und Empathie für die Protagonistin entwickelt [6, S. 223].

Audiovisuell-metaphorische Konzepte eignen sich in menschlicher Form besonders, um Leitmotive des Films zu konkretisieren und sind deshalb meist als Submetaphern



**Abbildung 3.6:** Fahlenbrach beschreibt die Projektion von Leitmetaphern auf Fantasiefiguren in *Alien*: (a) Das Alien als Projektionsfläche animalischer Eigenschaften – *Die Gefahr ist ein reißendes Tier* [21, TC: 01:07:56]. (b) Die Reproduktion der ausserirdischen Figur – *Die Geburt ist das Leben* [21, TC: 00:56:27].

zu verstehen. Die fantastische Figur hingegen kann als emotionales Objekt als Leitmetaphern eingesetzt werden, da ihr Körper in der Regel für die Realisierung mehrerer konzeptueller Emotionsmetaphern verantwortlich ist.

Als Beispiel hierfür nennt Fahlenbrach die Figur des Aliens im gleichnamigen Film *Alien* [21], auf welchem neben *Angst* auch Emotionen wie *Ekel* und *Ärger* projiziert werden (siehe Abb. 3.6a). Kognitiv korreliert dessen, auf Systemmetaphern basierende, Gestaltung *Leben* und *Tod* (siehe Abb. 3.6b). Während sich der Rezipient auf perzeptiver Ebene mit einem Raubtier konfrontiert sieht [6, S. 225–228]. Der Einsatz von Körper-Metaphern als Leitmotiv eignet sich schlussfolgend besser in fantastischer Form. Wichtig dabei ist, dass besagte Körper konzeptuell immer mit entsprechenden Raum-Metaphern verbunden sind.

Kathrin Fahlenbrachs Untersuchungen zeigen die Korrelation zwischen symbolischen und konzeptuellen Metaphern auf und bieten sich im anschließenden Kapitel an, verwendete audiovisuelle Metaphern in Kurzfilmen Michaela Pavlátovás hierarchisch zu gliedern.

### 3.3 Zusammenfassung

Die in diesem Kapitel behandelten Untersuchungen schaffen eine Übersicht über forschungsrelevante Aspekte audiovisueller Medientheorien. Bei der Auseinandersetzung mit Sprachsystemen im Film wurde die Annahme, audiovisuelle Medien verfügen über Vokabular und Grammatik, bestätigt. Mit der Unterscheidung zwischen Signifikant und Signifikat veranschaulichen die in Abschnitt 3.1 behandelten *Zeichen* der Filmsprache ihr metaphorisches Potential in audiovisuellen Medien. Das im Abschnitt veranschaulichte Lesen von Bildern verdeutlicht zudem die These, dass kulturelles Training nicht nur entscheidenden Einfluss auf die Auffassungsgabe von Rezipienten bei der Auseinandersetzung mit Metaphern hat, sondern ebenso dessen Wahrnehmungspotential bei der Betrachtung von Bildinhalten haben kann.

Kathrin Fahlenbrach angefertigte Typologie audiovisueller Leit- und Submetaphern bestätigt weiters, dass audiovisuelle Metaphern zur Strukturierung von filmwissenschaftlichen Analysen einer hierarchischen Struktur untergeordnet werden können. Die weiters behandelten Definitionskriterien von Körper- und Raum-Metaphern, kommen im anschließenden Kapitel bei der Analyse audiovisueller Metaphern in Kurzfilmen Michaela Pavlátová zum Einsatz und sollen dabei dienen die Grenzen ihres Einsatzgebietes aufzuzeigen.

## Kapitel 4

# Analyse von Werken Michaela Pavlátová

### 4.1 Ziele der analytischen Auseinandersetzung

Um Schlüsse aus den, oben gewonnenen, Erkenntnissen ziehen zu können, wird in diesem Kapitel nun genauer auf audiovisuelle Bausteine und Strukturen in Werken Michaela Pavlátová eingegangen und damit versucht Voraussetzungen und Grenzen audiovisuellen Storytellings aufzuzeigen. In dem, im Anhang einsehbaren, Interview erklärt die Künstlerin, dass ihre frühe Motivation auf den Einsatz von Sprache bei der Umsetzung ihre Kurzfilme zu verzichten, auf die tschechische Filmkultur zurück geht. Da man für internationales Publikum sämtliche, in der Landessprache angefertigte, Inhalte übersetzen muss verzichtet ein Großteil der heimischen Animationsfilme auf den Einsatz der Sprachebene. Auch die Verwendung von Untertiteln hält sie für problematisch, da diese sich negativ auf die Ästhetik des Bildes auswirken. Rückblickend lag eine große Motivation in der Herausforderung selbst, ein Narrativ nur mit Zuhilfenahme audiovisueller Metaphern im Kurzfilm zu transportieren. Aus diesem Grund bieten sich Pavlátová Animationsfilme besonders an, da die Künstlerin in den behandelten Werken auf die Sprachebene verzichtet und das Narrativ über audiovisuelle Stilmittel erzählt. Um die Erkenntnisse über audiovisuelle Metaphern besser kategorisieren zu können, werden anschließend zwei Animationsfilme der Künstlerin auf verschiedene Aspekte zum Einsatz kommender Metaphern analysiert.

Dabei wird im ersten Schritt auf, von Kathrin Fahlenbrach beschriebene, Körper- und Raum-Metaphern im achtminütigen Kurzfilm *Tram* aus dem Jahr 2012 eingegangen. Die daraus gezogenen Schlüsse, sollen die Relevanz metaphorischer Figuren und die damit verbundene Wechselwirkung zwischen symbolischen und konzeptuellen Metaphern prüfen.

Der zweite Teil der Analyse beschäftigt sich mit den Netzwerken audiovisueller Metaphern. Die Gliederung in Leit- und Submetaphern soll die Abhängigkeiten verdeutlichen. Dabei wird zu Beginn auf die Struktur des Kurzfilms *Words, Words, Words* eingegangen und ermittelt, welche Rolle Leitmetaphern beim Einsatz der bereits von Lakoff und Johnson behandelten Schemata konzeptueller Metaphern spielen. Anschließend werden die darauf beruhenden Submetaphern analysiert.

## 4.2 Audiovisuelle Figuren in *Tram*, 2012

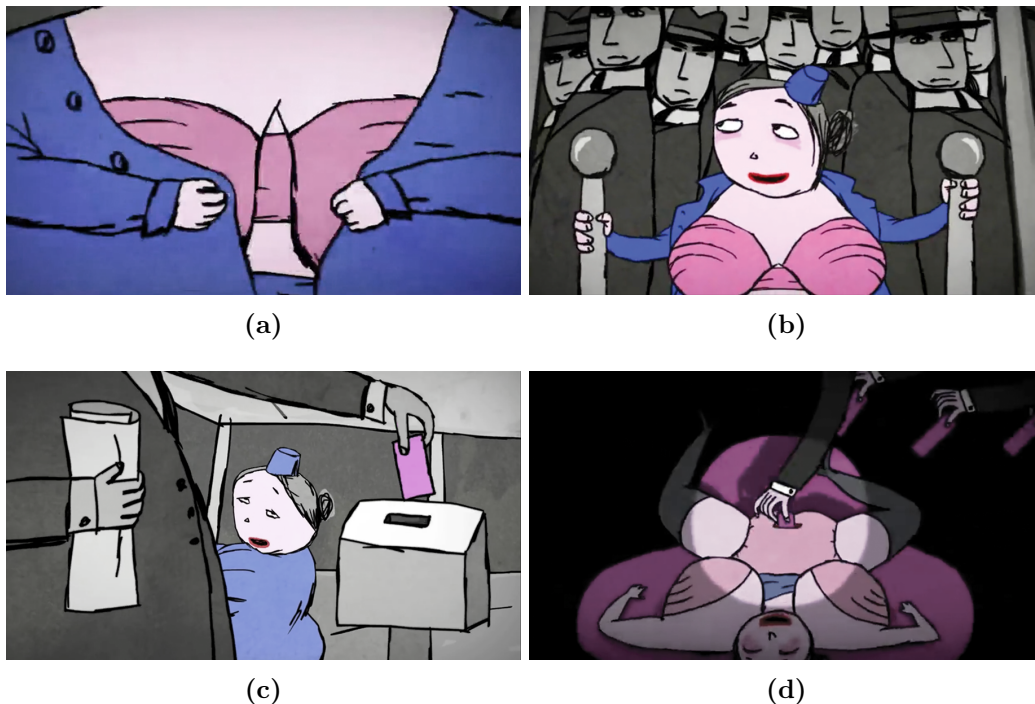
Der Animationsfilm *Tram* [30] behandelt sexuelle Fantasien einer Frau am Arbeitsplatz. Dabei werden Rezipienten durch den Arbeitstag der Protagonistin geführt und erfahren welche Stadien der Erregung diese durchlebt. Die Hauptfigur arbeitet, wie der Name schon verrät, als Zugführerin im öffentlichen Verkehr. Die behandelten Emotionen reichen von der Entstehung der Lust, welche sich zu Beginn des Films durch die Handlungen der Fahrgäste entwickelt, über die Darstellung der emotionalen Innenwelt in Form eines feuchten Tagtraums, bis hin zum sexuellen Höhepunkt der Protagonistin.

Bei der gestalterischen Ausarbeitung ihres Werks beschreibt die Künstlerin, welche wechselseitige Wirkung symbolische und konzeptuelle Metaphern bei der Wahrnehmung des Narratives aufweisen. Da Lust im Film als abstrakte Emotion nur über audiovisuelle Figuren dargestellt werden kann, bietet sich der Einsatz von metaphorischen Stilmitteln besonders an. Im Mittelpunkt dieses Abschnitts stehen die, von Michaela Pavlátová verwendeten, Körper- und Raum-Metaphern und deren zugrundeliegenden Bedeutungen.

### 4.2.1 Körper-Metaphern

Körper und Räume sind wichtige audiovisuelle Stilmittel und helfen Filmemachern gerade im Animationsfilm dabei, die Wahrnehmung abstrakter oder schwer zugänglicher Sachverhalte für Rezipienten verständlich zu machen. Wie in Abschnitt 3.2.3 behandelt, verweist Kathrin Fahlenbrach auf Masse, Form, Bewegung und Oberfläche als perzeptive Codes von Körper-Metaphern, die sich besonders als Projektionsfläche metaphorischer Bedeutungen anbieten. Anschließend werden besagte, im Kurzfilm zum Einsatz kommende, Körper-Metaphern ermittelt und auf die dafür relevanten Wahrnehmungskanäle eingegangen.

*Die Protagonistin:* Dargestellt von einer Frau mittleren Alters, taucht die Hauptfigur im Laufe ihres Arbeitstages aufgrund aufkommender Erregung mehr und mehr in eine sexuelle Fantasiewelt ab. Die visuelle Gestaltung der Straßenbahnfahrerin weist dabei einige, der im letzten Kapitel behandelten, Codes auf. Diese werden vom Betrachter auf unterschiedlichen Wahrnehmungsebenen gelesen und interpretiert. Als *Oberfläche* der Figur gibt die getragene Uniform sozio-kulturellen Aufschluss über ihren Beruf, noch bevor der Arbeitsplatz ersichtlich ist. Indizes wie diese werden von Rezipienten kognitiv mit dem individuellen Vorwissen abgeglichen. Die Uniform verfügt jedoch auch über mehrere perzeptiv wahrnehmbare Codes. Im Laufe des Films unterzieht sich die, durch sie repräsentierte, *Textur* der Protagonistin einem Wandel, welcher visuell Aufschluss über ihre innere Gefühlswelt gibt. Bedeckt die getragene Kleidung zu Beginn noch einen Großteil ihres Körpers, so entledigt sie sich dieser mit fortlaufendem Ansteigen ihrer sexuellen Erregung (siehe Abbildung 4.1a,b). Das Entblößen in der Öffentlichkeit wird visuell durch das Aufknöpfen der Uniform dargestellt, ist zugleich emotionaler Ausdruck ihrer *inneren sexuellen Spannungen* und zeigt den anwachsenden *Kontrollverlust*, da der intime Akt vor den Augen der Fahrgäste vollzogen wird. *Masse* und *Form* der Protagonistin weisen aufgrund der ausgeprägten Kurven und Rundungen der Frau auf ihre *Weiblichkeit* hin, denn aufgrund kultureller Konventionen neigen Zuseher dazu kurvenreiche Linien als weiblich und Geraden als männlich wahrzunehmen [14, S. 200]. Wie in Abschnitt 3.2.3 behandelt, spielt *Bewegung* bei der Interpretation von Masse eine große Rolle. Das, von der Straßenbahn hervorgerufene, Hüpfen der Brüste konkretisiert neben der engen wechselseitigen Beziehung zwischen Protagonistin und Tram zusätzlich sehr körperbetont die *Weiblichkeit* der Figur. Selbiges gilt für die zum Einstaz kommenden



**Abbildung 4.1:** (a,b) Die Protagonistin aus *Tram* [30] als Projektionsfläche eingesetzter Körper-Metaphern. Der Entwertungsautomat in (c) der „realen“ und (d) der Fantasiewelt.

*Farben* im Film. Obwohl die Farbe Rosa nur sehr pointiert eingesetzt wird, tritt sie aufgrund der grau gehaltenen Hintergründe stark in den Vordergrund der Szenen. Dabei wird Rosa in der europäischen Kultur des 21. Jahrhunderts nicht nur mit der menschlichen Haut sondern erneut mit *Weiblichkeit* in Verbindung gebracht. Sie wird ebenso als sanfte Farbe eingestuft [8, S. 193–194]. Im Vergleich zur restlichen eher harten, mechanischen Szenerie, trägt sie als Betonung zusätzlich zur Etablierung des Geschlechtes der Protagonistin und der *Zärtlichkeit* bei. Wie von Fahlenbrach beschrieben, gilt die Hautfarbe als perzeptiv wahrnehmbarer Code, der über emotionale und gesundheitliche Zustände der Figur Auskunft geben kann. Michaela Pavlátová konkretisiert die Intensivierung der Lust neben Mimik und zerzaustem Haar auch mit der Rötung ihrer Wangen. Wie im letzten Kapitel behandelt, tragen strukturstarke Mappings zur Verdeutlichung von Leitmotiven bei. Neben der *Weiblichkeit* verdeutlichen die metaphorischen Projektionen der Hauptfigur vor allem die *sexuellen Gelüste*.

- primäres Mapping, Systemmetapher: *Weniger Kleidung ist mehr Lust.*
- strukturarmes Mapping: *Reibung ist eine sexuelle Handlung.*
- strukturarmes Mapping: *Lust ist gerötete Haut.*

Neben der Hauptfigur zeichnen sich Objekte der Umgebung aufgrund ihrer Formbarkeit als Körper-Metaphern aus. So hat Fahlenbrach Objekte als Figuren beschrieben, die anthropomorph Emotionen durch Mimik oder Bewegung ausdrücken können und über die Attribute verfügen sich einem Wandel zu unterziehen.

*Der Entwertungsautomat:* Die Figur in der Straßenbahn lässt sich farblich dem Raum zuordnen, bildet jedoch durch, im Laufe des Films dargestellte, Eigenschaften eine Pro-

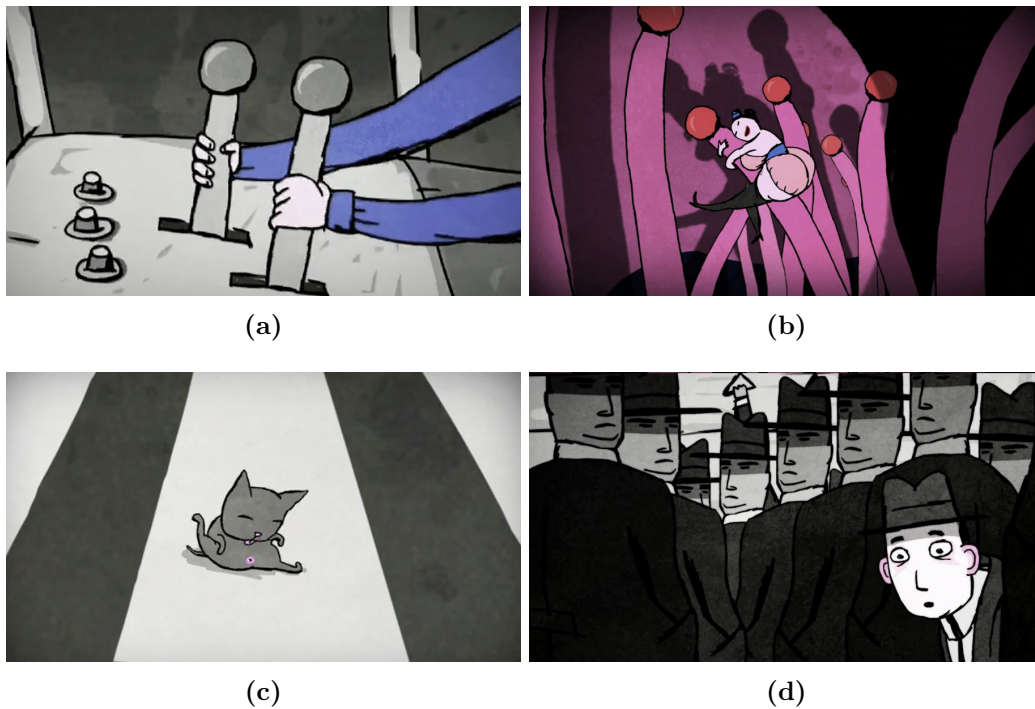


jektionsfläche für Körper-Metaphern (siehe Abb. 4.1c,d). Die, an den angefahrenen Haltestellen zusteigenden, Gäste entwerten ihre Fahrscheine im Eingangsbereich der Tram und nehmen anschließend ihre Plätze ein. Das sich wiederholende Einführen der, durch *farbliche Codes* mit der Protagonistin in Verbindung stehenden, Tickets lenkt die Aufmerksamkeit dieser mehr und mehr auf ihre ausschließlich männlichen Passagiere. Die metaphorische Bedeutung des Automaten konkretisiert sich in seiner sich wandelnden Darstellung. Die *Gefäß-Form* des Objektes erlaubt es der Künstlerin ein Aus- und Eindringen des Innenraums darzustellen. Da der Körper des Automaten, wie auch der des Menschen als *Gefäß-Körper* mit dementsprechenden Körperöffnungen betrachtet werden kann, deutet das Einführen der Karten eine körperbezogene sexuelle Handlung an. Mit der, sich bei der Penetration organisch zusammenziehenden, Öffnung des Automaten erschafft Pavlátová einen perzeptiv wahrnehmbaren Code, der besagte Handlung durch die organische Vermenschlichung konkretisiert. Dies wird besonders gegen Ende des Kurzfilms in der, als Varieté-Theater dargestellten, inneren Welt der Frau ersichtlich, wenn sich der Öffnungsschlitz des Automaten zwischen den Beinen der Hauptfigur wiederfindet. Bei der Entwertung der Tickets wird nun die Protagonistin penetriert und zum sexuellen Höhepunkt gebracht. Durch das primäre Mapping des Gefäß-Schemas können unter anderem folgende Körper-Metaphern auf die Figur projiziert werden:

- primär, Systemmetapher: *Der Automaten Schlitz ist eine Körperöffnung.*
- primär, Ereignismetapher: *Tickets entwerten ist sexuelle Penetration.*

*Die Schalthebel:* Die Steuerung der Zugmaschine findet durch die Protagonistin mit Hilfe zweier Schalthebel in der Fahrerkabine der Straßenbahn statt. Wie bereits der Entwertungsautomat, lassen auch sie sich aufgrund farblicher Codes dem Raum zuordnen. Während Interaktionen mit der Hauptfigur zu Beginn ausschließlich deren Verhältnis zu besagtem Raum verdeutlichen, ändert sich die Beziehung der beiden Figuren im Laufe des Films. Neben der charakteristischen Form der Objekte, lassen sich ihnen mit ansteigender Erregung der Fahrerin aufgrund weiterer Farbcodes und der Interaktion mit der Hauptfigur sexuelle Eigenschaften zuschreiben. Sie beginnt die Hebel zu massieren und nimmt sie, mit fortschreitendem Wechsel von Außen- in die innere Fantasiewelt, als männliche Geschlechtsteile wahr. Pavlátová verdeutlicht dies durch die rosa Darstellung der anfänglich grauen Objekte. Dabei entladen sich die *verführerischen* Reize des oben behandelten Entwertungsautomaten in Form sexuell konnotierter Handlungen der Hauptfigur (siehe Abb. 4.2a,b). Der mit der Intensivierung verbundene Kontrollverlust verdeutlicht sich, da die Protagonistin trotz der Risiken im Straßenverkehr nicht davon ablassen kann, die Hebel zu massieren. In der Fantasiewelt der Frau weist die transformierte Darstellung von Farbe und Form der Hebel starke Parallelen zu den Geschlechtsteilen der Passagiere auf. Ihre *Materialität* lässt sich aufgrund der organischen Bewegungen deuten. Dabei weicht diese aufgrund der wankenden Bewegungen deutlich von der harten metallischen Form in der realen Welt der Straßenbahn ab.

- primär, Systemmetapher: *Hebel sind männliche Geschlechtsteile.*
- strukturarmes Mapping: *Erregung ist die Farbe Rosa.*



**Abbildung 4.2:** (a,b) Die Schalthebel in *Tram* [30] als Projektionsfläche von Körper-Metaphern im Film. Zusätzliche Figuren, wie (c) die Katze, (d) Fahrgäste und der Liebhaber.

#### Körper-Metaphern von Nebendarstellern

Die oben beschriebenen Körper eignen sich aufgrund ihrer häufigen Darstellung besonders, um Rezipienten die Leitmotive der Geschichte näherzubringen. Neben den drei behandelten tragen noch weitere Figuren in *Tram* zur Verdeutlichung des Narratives bei. Aufgrund ihrer kurzen Auftritte im Film haben sie nach Fahlenbrachs Typologie als Submetaphern jedoch nur eine unterstützende Funktion.

*Die Katze:* Eine auf der Straße sitzende Katze hindert die Straßenbahn am Weiterfahren. Dabei wird sie bei der intimen Reinigung ihres Schließmuskels gestört, setzt diese aber unabhängig von den Ereignissen in ihrer Umwelt fort (siehe Abb. 4.2c). Die leidenschaftlichen Bewegungen stellen die Sinnlichkeit der *Selbstberührung* dar, intensivieren die Erregung der Hauptfigur und spiegeln gleichermaßen die, daraufhin aufkommende, *Hemmungslosigkeit* der Protagonistin wieder.

*Die Fahrgäste:* Die Fahrgäste werden aufgrund mangelnder Details und der verwendeten Farbcodes als *Gruppe von Menschen* und nicht als Ansammlung einzelner Individuen dargestellt. Zwar nehmen sie mit dem Entwerten ihrer Fahrscheine direkten Einfluss auf die sexuelle Anspannung der Hauptfigur, jedoch zeigen sie selbst dabei keine Emotionen. Selbst in der Fantasiewelt der Protagonistin, in welcher sie die Frau durch das Einführen der Tickets zum sexuellen Höhepunkt bringen, ist das persönliche Befinden der Fahrgäste nebensächlich. *Der Liebhaber:* Bei der Ausarbeitung der Fahrgäste

macht die Künstlerin bei der Darstellung eines speziellen Passagiers eine Ausnahme. Das Tragen von Anzug und Hut weist zwar auf seine sozio-kulturelle Position im Kurzfilm hin, jedoch deutet Pavlátová durch die differenzierte Darstellung seiner Mimik und Hautfarbe die emotionale Verbindung zur Hauptfigur an (siehe Abb. 4.2d). Die Interaktion zwischen den beiden leitet die letzte Szene des Films ein und führt, wenn auch nur angedeutet zum gemeinsamen, sexuellen Akt. Dabei stellt Pavlátová das Zeigen von Interesse lediglich mit einem Schritt dar, den der Liebhaber auf die Hauptfigur zu macht.

- strukturarmes Mapping: *Sinnlichkeit ist Selbstberührung.*
- strukturarmes Mapping: *Emotionslosigkeit ist die Farbe Grau.*
- strukturarmes Mapping: *Aufeinander zugehen ist sexuelles Interesse.*

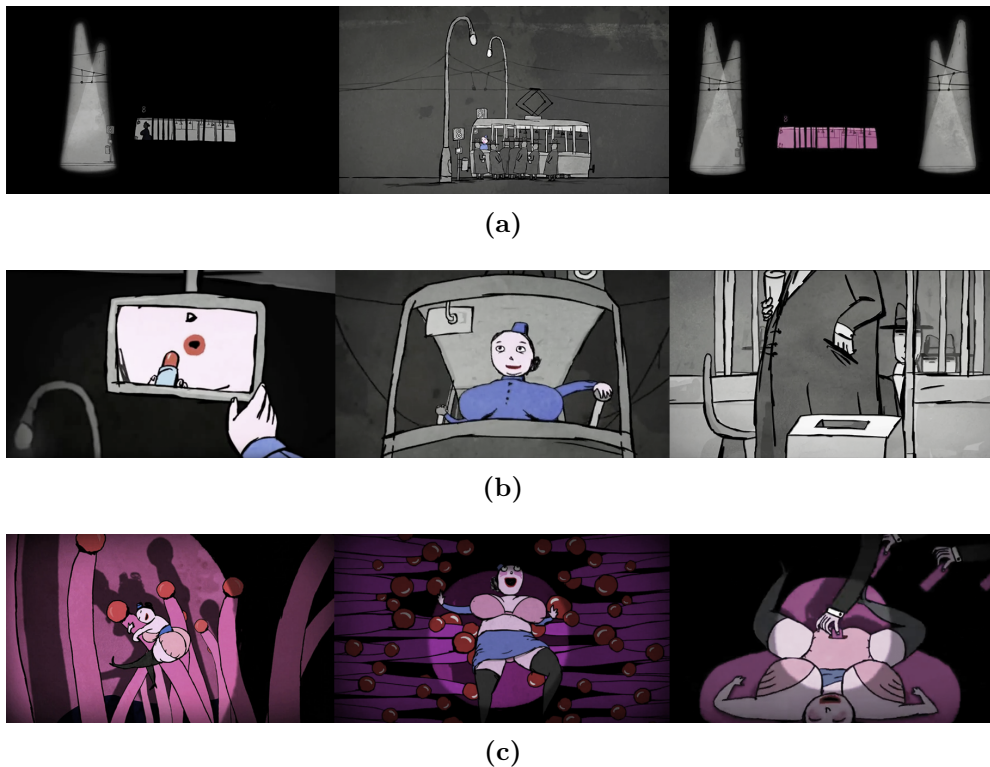
#### 4.2.2 Raum-Metaphern

Wie in Abschnitt 3.2.2 beschrieben, bieten sich neben Körper auch Räume für die Verdeutlichung des Narratives an. Wie Fahlenbrach belegt, tragen Raum-Metaphern neben der Etablierung einer filmischen Realität auch dazu bei, emotionale Gefühlswelten durch die Unterscheidung von Innen- und Außenwelt beschreibbar zu machen. *Tram* bietet sich für die weitere Analyse besonders an, da Michaela Pavlátová die sexuelle Fantasie ihrer Hauptfigur durch einen eigenen Raum darstellt. Doch neben der Gefühlswelt finden sich die sexuellen Spannungen der Protagonistin auch in mehreren Raum-Metaphern der äußeren Welt wieder.

*Die Straße:* Die Erzählung beginnt frühmorgens im Lichtkegel der Straßenbeleuchtung. Die Protagonistin betritt die an der Haltestelle geparkte Tram der Linie 8 und setzt sich in die Fahrerkabine. Nachdem der Lippenstift aufgetragen ist und die Straßenbeleuchtung abgeschaltet wird, beginnt sie die Fahrt. Die leere Straße zu Beginn des Films verweist auf die noch vorhandene emotionale Ausgeglichenheit der Hauptfigur. Der Rezipient wird anschließend von der Künstlerin durch den Arbeitstag der Protagonistin geführt. Dieser beschreibt über das *Weg*-Schema den zeitlichen Rahmen für die sexuelle Fantasie. *Eine sexuelle Fantasie ist ein Arbeitstag* bedeutet somit, dass der Höhepunkt der Frau gleichzeitig die Endstation der Reise ist (siehe Abb. 4.3a). Das fortlaufende Anfahren von Haltestellen führt zudem zu einer hohen Frequenz entwerteter Fahrscheine und damit verbunden zur Steigerung der sexuellen Erregung. Neben der Etablierung von mentalen Raum und Leitmotiv, hat die Straße zusätzlich die Funktion die Protagonistin aus den Tagträumen zurück in die reale Welt zu holen. Dabei führen zum einen der kreuzende Verkehr und die sich reinigende Katze zu eingeleiteten Notbremsungen.

- primär, Systemmetapher: *Eine sexuelle Fantasie ist ein Arbeitstag.*
- strukturarmes Mapping: *Mehr Haltestellen sind mehr Penetration.*

*Die Tram:* Als unmittelbarer Arbeitsplatz der Protagonistin nimmt besonders die Tram Einfluss auf das Narrativ. Neben essentiellen Objekten, wie dem Spiegel, den die Hauptfigur zum Schminken und im Verlauf des Films zum heimlichen Beobachten der Fahrgäste nutzt, dem Entwertungsautomat und Schalthebel, tragen vor allem die rhythmischen Bewegungen des fahrbaren Untersatzes zu Dynamik und Stimmung des



**Abbildung 4.3:** Raum-Metaphern werden in *Tram* [30] eingesetzt, um den Wechsel von der Realität in die mentale Fantasiewelt zu konkretisieren.

Kurzfilmes bei (siehe Abb. 4.3b). Dabei nehmen die holprigen Bewegungen direkten Einfluss auf das sexuell konnotierte Auf- und Abhüpfen von Hauptfigur und Fahrgästen. Die sexuelle Konnotation konkretisiert sich vor allem am Schluss des Kurzfilms. Die Protagonistin stellt die Tram in der Endhaltestation ab, verlässt die Zugmaschine und entfernt sich von ihr. Am anderen Ende der Einstellung taucht der oben beschriebene Liebhaber auf und macht einen Schritt auf sie zu. Die Protagonistin und der Fahrgast fallen daraufhin in der abgestellten Straßenbahn übereinander her. Durch die sexuellen Handlungen gerät die, rosa ausgeleuchtete Straßenbahn erneut ins Hüpfen und zeigt damit die Korrelation zwischen Körper und Raum im Film auf.

- primär, Ereignismetapher: *Wackeln ist eine sexuelle Handlung.*

*Die Fantasiewelt:* Als sich Fahrgäste und Schalthebel in der Vorstellung der Protagonistin in Phallosymbole verwandeln, driftet sie in den imaginären Raum ihrer Fantasie ab. Sie durchläuft ein Varieté-Theater mit rosa Wänden und Cancan tanzenden Schalthebeln (siehe Abb. 4.3c). Diese werden von der Künstlerin, wie bereits im letzten Abschnitt beschrieben, mehr wie männlicher Glieder als mechanische Objekte dargestellt. Die Hauptfigur bedient sie wie Schalthebel der Straßenbahn, schwimmt in einem Meer aus ihnen und gleitet sie anschließend auf und ab. Erst als sie durch die, von den Fahrgästen mit Fahrscheinen zugeführte, Penetration zu ihrem sexuellen Höhepunkt kommt,

findet sie sich wieder zurück an ihrem Arbeitsplatz. Das Betreten des Varieté-Theater zeigt hierbei den Wechsel von Außen- und Innenwelt der Protagonistin.

- primär, Systemmetapher: *Die sexuelle Fantasie ist ein Varieté-Theater*.

### 4.3 Metaphorische Hierarchien in *Words, Words, Words*, 1991

Im Animationsfilm *Words, Words, Words* [31] setzt sich die Künstlerin mit konventionellen sprachlichen Metaphern des gesellschaftlichen Alltagsgebrauchs auseinander. Dabei greift sie bei der Erzählung des Narratives ausschließlich auf audiovisuelle Metaphern zurück. Die Analyse des Kurzfilms bezieht sich auf drei wesentliche Konzepte der Erzählung. Der Film beginnt in einem Cafe mit dem Kellner. Er schließt es auf und ist fortan damit beschäftigt die Gäste zu bedienen. Das Ende des Films zeigt ihn beim Kehren des geschlossenen Lokals.

Ein weiterer Handlungsstrang beschäftigt sich mit der Beziehung zwischen einer Frau und einem Mann. Ihre Blicke treffen sich im Kaffeehaus, woraufhin sich die männliche Hauptfigur an den Tisch der Protagonistin setzt. Nachdem sie beim Reden Gemeinsamkeiten feststellen beginnen sie damit, sich eine gemeinsame Zukunft auszumalen. Als dies an den Erwartungshaltungen beider scheitert, trennen sich ihre Wege wieder. Das dritte Konzept stellt die zwischenmenschliche Kommunikation der restlichen Kaffeehausbesucher da.

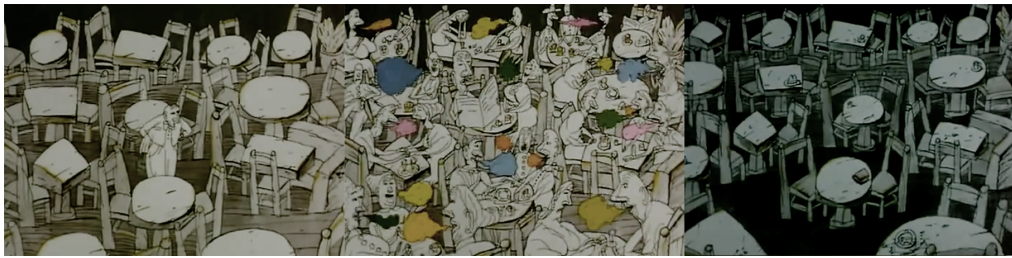
Das Hauptaugenmerk der Analyse liegt dabei darauf die zugrundeliegende Hierarchie aus Leit- und Submetaphern zu ermitteln. Dabei wird im Anschluss genauer auf die drei, von Körper- und Raum-Metaphern getragenen Leitmotive des Films eingegangen und der Versuch getätigt, besagte Hierarchien grafisch darzustellen und herauszufinden, welche Metaphern von Rezipienten als gegeben wahrgenommen werden müssen, um die gestalterischen Inhalte Pavlátová erfassen zu können.

#### 4.3.1 Leitmetaphern

Wie bereits in Abschnitt 3.2.1 behandelt, lassen sich Leitmetaphern vor allem durch Körper und Räume darstellen. Im Folgenden wird genauer auf die, von Michaela Pavlátová eingesetzten, Projektionsflächen audiovisueller Metaphern eingegangen.

In ihrem Kurzfilm zeigt die Künstlerin eine Liebesbeziehung zwischen Mann und Frau, die von der ersten Begegnung bis zur Trennung im Zeitraum eines, im Kaffeehaus verbrachten, Tages stattfindet. Dabei betont sie in ihrem Vortrag<sup>1</sup>, dass hierbei nicht entscheidend sei, ob es sich um einen bloßen Flirt oder ein ganzes Eheleben handle. Wie in Abschnitt 2.2.3 von Lakoff und Johnson beschrieben, können Konzepte wie *Zeit* und *Liebe* nach gesellschaftlicher Konvention mit Beginn, Mitte und Ende beschrieben werden. Die beiden Strukturmetaphern *Zeit ist ein Weg* und *Liebe ist ein Weg* ermöglichen durch die Kohärenz des Aspektes des *Weges* die Projektion der Struktur des Arbeitstages auf den Zielbereich der Liebelei. Die Leitmetapher *Ein Tag im Cafe ist eine Liebesbeziehung* erlaubt es der Künstlerin die zeitlichen Abläufe beider Handlungsstränge abzugleichen. Sie wird zum einen durch den Kellner, welcher durch sein Handeln

<sup>1</sup>Der, im Zuge des Internationalen Trickfilm-Festivals in Stuttgart abgehaltene Vortrag, *The Stories without the Stories – From my Kitchen* behandelte audiovisuelle Erzählmethoden in Werken der Künstlerin.



**BEGINN** ————— **WEG** ————— **ENDE**



**Abbildung 4.4:** Oben: Der Arbeitstag eines Kellners in *Words, Words, Words* [31] als strukturelle Metapher für den *Weg*. Unten: Im oben festgelegten zeitlichen Rahmen verläuft die Liebelei vom Kennenlernen bis zur Trennung.

und die Kleidung als solcher im Film etabliert wird, als leitende Körper- und das Cafe als leitende Raum-Metapher visuell erzählt.

Wie in Abb. 4.4 gezeigt, beginnt der *Weg* für den Kellner mit dem Aufschließen des Cafes. Auf seinem Weg durch den Tag bedient er seine Gäste und verliebt sich dabei in die weibliche Hauptfigur. Sein *Weg* endet nach der Reinigung des Lokals mit dem Abschließen. Der gemeinsame *Weg* des Paares startet als sich ihre Blicke treffen. Auf ihrem Weg stoßen sie auf Gemeinsamkeiten, malen sich eine gemeinsame Zukunft aus, doch gehen nach einer Meinungsverschiedenheit wieder auseinander. Ihr *Weg* endet als der Protagonist das Cafe verlässt. Die strukturelle Metapher ermöglicht, dass die Reise für den Kellner nur einen weiteren Tag von vielen ausmacht und gleichzeitig Platz für einen ganzen Abschnitt im Leben des Paares bietet.

- *Der Arbeitstag des Kellners/eine Liebesbeziehung ist ein Weg.*
- Systemmetapher: *Ein Tag im Cafe ist eine Liebesbeziehung.*

Ein essentieller Teil des Kurzfilms setzt sich mit der gestalterischen Ausarbeitung gebräuchlicher Metaphorik in zwischenmenschlicher Kommunikation auseinander. Dabei kommen unter anderem Metaphern wie: *Was ich sage geht beim einen Ohr hinein und beim anderen wieder raus; Aus einer Mücke einen Elefanten machen; Eine Sache klein reden* oder *jemanden umgarnen* zum Einsatz. Bei der Darstellung der, im Cafe stattfindenden, Tischgespräche, greift Pavlátová auf Sprechblasen zurück. Dies ist möglich da sich die Konzepte von *Aussage* und *Wolke* durch die Eigenschaften ihres Konzeptsystems mit dem *Gefäß* zuordnen lassen. Durch die konzeptuelle Vorstellungsmetapher *Aussagen sind Wolken* kann die konkrete Darstellung von Wolken im Herkunftsbereich auf



den abstrakten Zielbereich der Worte projiziert werden. Das Mapping des gasförmigen Körpers, ermöglicht der Künstlerin die Form von dargestellten Aussagen zu variieren oder das *Gefäß* mit zusätzlichen Inhalten zu füllen. Zur Etablierung der gestalterischen Entscheidung dienen die Gäste des Cafes, deren Intentionen neben Mimik und Körpersprache über die visuelle Erscheinung getätigter Aussagen in den Vordergrund tritt. Aufgrund ihrer Erscheinungshäufigkeit spielt die konzeptuelle Metapher eine große Rolle bei der Inszenierung des Leitmotivs.

- *Aussagen/Wolken sind Gefäße.*
- Systemmetapher: *Aussagen sind Wolken.*

Michaela Pavlátová stellt die Kommunikation der zwei Hauptfiguren als Spiel dar. Dabei dienen Konzepte von Spielen in der zugrundeliegenden konzeptuellen Metapher *Kommunikation unter Liebenden ist eine Spiel* der Künstlerin dabei abstrakten Eigenschaften eines Flirts mit Spielsteinen und Puzzlestücke visualisieren zu können. Kohärente Aspekte zwischen den beiden Konzepten bieten eine Vielzahl an Metaphern an. So können die Karten aber auch die Absichten offengelegt werden, der Gegenüber nicht zu Wort und der Spieler ebenso nicht zum Zug kommen, ein Problem genauso wie ein Rätsel gemeinsam gelöst oder die Begegnung frühzeitig beendet werden. Die strukturelle Metapher wird durch die Charakteristika der Gespräche der beiden Hauptfiguren im Film etabliert. Zwar ist sie hierarchisch den leitenden Metaphern *Ein Tag im Cafe ist eine Liebesbeziehung*, welche Beginn, Weg und Ende der Liebelei festlegt, und *Aussagen sind Wolken* untergeordnet, durch ihre hohe Erscheinungshäufigkeit und den strukturreichen Mappings, stellt sie jedoch, wie in Abschnitt 3.2.1 behandelt, eine weitere Leitmetapher dar. Als leitende Körper-Metaphern unterscheidet sich die Form ihrer, oben behandelten, Wolken von der der anderen Gäste. Die konzeptuelle Entscheidung der Künstlerin den Dialog mit Spielsteinen darzustellen ermöglicht ihr dabei auf die Eigenschaften der jeweils mit den Spielen verbundenen Konzeptsysteme zuzugreifen. Gleichzeitig dient die Darstellungsentscheidung dazu die Liebelei von anderen, im Film eingebundenen, Dialoge zu unterscheiden.

- *Kommunikation/Spielen ist zwischenmenschliche Interaktion.*
- Systemmetapher: *Kommunikation unter Liebenden ist ein Spiel.*

Zusammenfassend bildet Pavlátová den zeitlichen Rahmen ihres Werkes mit der Metapher *Ein Tag im Cafe ist eine Liebesbeziehung* und zeigt dem Rezipienten damit Beginn, Weg und Ende beider Handlungsstränge auf. Wie in Abschnitt 3.2.1 behandelt, bilden die anderen Leitmetaphern eine strukturelle Hierarchie weiterer, durch sie ermöglichter audiovisueller Metaphern. Im zweiten Teil des Abschnitts wird nun auf Submetaphern der beiden weiteren Leitmetaphern *Aussagen sind Wolken* und *Kommunikation unter Liebenden ist ein Spiel* eingegangen.

#### 4.3.2 Submetaphern

Dieser Abschnitt behandelt audiovisuelle Metaphern, die konzeptuell mit den oben genannten Leitmetaphern verbunden oder selbst strukturreich sind, jedoch nur marginal Einfluss auf das Narrativ nehmen (siehe Abschnitt 3.2.1). Submetaphern werden, wie die



**Abbildung 4.5:** Die abgebildeten Darstellungen von gasförmigen Sprechblasen beruhen auf der strukturellen Systemmetapher *Aussagen sind Wolken* und dienen in *Words, Words, Words* [31] zur Etablierung des Leitmotivs.

bereits behandelten Leitmetaphern, ebenfalls zur Beschreibung von Körper- und Raumeigenschaften eingesetzt. Die anschließenden Metaphern lassen sich strukturell den oben ausgearbeiteten audiovisuellen Leitmetaphern *Aussagen sind Wolken* und *Kommunikation unter Liebenden ist ein Spiel* zuweisen und tragen hierarchisch untergeordnet durch die zusätzliche Konkretisierung und Differenzierung ebenso zur Verdeutlichung von Leitmotiven bei.

Bei der Ausarbeitung der Submetaphern definiert Michaela Pavlátová Codes, nach deren Kriterien sie logisch miteinander in Verbindung stehende Eigenschaften zusammenträgt und somit, wie in Abschnitt 2.2.3 behandelt, Figuren nach kohärenten Aspekten unterschiedlicher Konzeptsysteme auswählt. So lässt sich nach der Künstlerin beispielsweise die *Liebe* mit zwei Menschen, einem Hund und einer Katze oder mit Steck-



dose und dem passenden Stromstecker darstellen.<sup>2</sup> Mit dieser Methode beschreibt sie in dem hier behandelten Werk alltagssprachliche Redewendungen und abstrakte Sachverhalte der zwischenmenschlichen Kommunikationen mit den folgenden Metaphern audiovisuell.

Ziel der bevorstehenden Analyse von Submetaphern ist die gestalterische Ausarbeitung eines Netzwerkes, welches mit den gewonnenen Erkenntnissen über Fahlenbrachs audiovisuelle Metaphern-Strukturen, Aufschluss über Möglichkeiten rein audiovisueller Erzählstrukturen zu bekommen.

#### Beispiele zu *Aussagen sind Wolken*

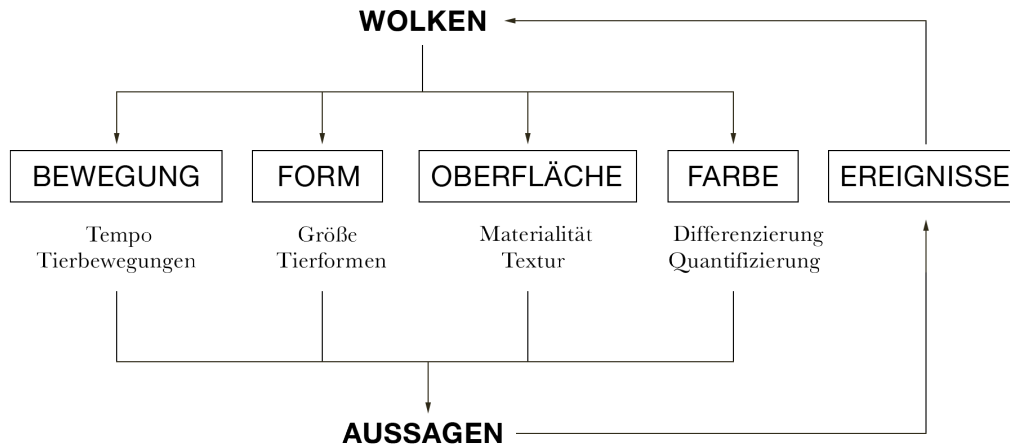
An einem der Tische verlässt eine Wolke den Mund einer Frau, geht beim einen Ohr ihres Gegenübers rein und beim anderen wieder raus (siehe Abb. 4.5b). Die sprachliche Metapher *Was sie sagt geht beim einen Ohr hinein und beim anderen wieder raus* wird von der Mimik der Dame etabliert, da diese zu erkennen gibt, dass der Körper der Wolke wie Worte den Mund verlässt und mit kontinuierlichem Sprechen anwächst. Dabei verwendet die Künstlerin perzeptive Codes wie die *Mimik* der Frau, *Form* und *Bewegung* der Wolke und ihre *Interaktion* mit dem Körper des Mannes um die Leitmetapher *Aussagen sind Wolken* für Rezipienten begreifbar zu machen. Das Abgleichen der wahrgenommenen Zeichen im kognitiven Konzeptsystem, ermöglicht Betrachtern die Interpretation von Worten trotz der gestalterischen Darstellung von Wolken.

In Abb. 4.5a werden zwei ältere Herren bei der Begrüßung dargestellt. Ihre Körperhaltung und sozio-kulturelle Accessoires, wie den Hüten und Gehstöcken, weisen auf das erhöhte Alter der beiden Figuren hin. Die Grußworte selbst werden durch die *Form* der *Wolken* verdeutlicht. In Gestalt von Händen, interagieren die Körper beim überschwänglichen Händeschütteln miteinander. Daraus resultierend fallen sie zu Boden und zerbrechen. Damit verweist Pavlátová auf die eingeschränkten Fähigkeiten alter Menschen, mit künstlichem Gebiss zu sprechen. Die gestalterische Andeutung der *Materialität*, zeigt dabei ihren fragilen Zustand auf.

In einer weiteren Szene nutzt die Künstlerin die *Wolke* als Gefäß visueller Inhalte (siehe Abb. 4.5c). Darin abgebildet zieht eine Auflistung finanzieller Zeichen vorbei. Durch *Tempo* und *Masse* des Inhalts wird das Ausmaß der Aussage des Mannes gestalterisch dargestellt. Die *Mimik* der Dame ihm gegenüber zeigt ihr Desinteresse am Gesprächsthema auf und leitet damit die folgenden Handlungen ein. Die Frau wendet ihren Blick ab und fokussiert sich auf den am Tisch vorbeigehenden Mann.

Zwei Frauen verfolgen das Geschehen und flüstern sich daraufhin *Wolken* zu. Durch die anthropomorphe Visualisierung dieser stellt die Künstlerin eine weitere Metapher dar. Die anfängliche *Form* einer Maus, wandelt sich beim jeweiligen Verlassen der Mündler und wächst stetig zu größeren Tieren an, bis sie zuletzt als Elefant ausser Kontrolle gerät und beginnt durchs Kaffeehaus zu wandern (siehe Abb. 4.5d). Mit dem Körper der *Wolke* verweist Pavlátová dabei auf der gesellschaftlich konventionelle sprachliche Metapher *Aus einer Mücke einen Elefanten machen*. Der Körper taucht im Verlauf des Kurzfilms erneut am Tisch zweier älterer Herren auf (siehe Abb. 4.5f). Die Künstlerin greift auf die gleichen Schema wie zuvor zurück, und zeigt das *Kleinreden* durch die gestalterische *Form* der *Wolken*-Körper.

<sup>2</sup>Aus dem Vortrag *The Stories without the Stories – From my Kitchen* entnommen.



**Abbildung 4.6:** Abstrakte Aussagen werden von Pavlátová im Werk [31] durch konkrete Eigenschaften von Wolken in audiovisuellen Metaphern dargestellt.

Zwischen den oben genannten Szenen zeigt Pavlátová fünf Männer die sich rund um den Tisch verteilt im Uhrzeigersinn *Wolken* ins Ohr flüstern. Der Wahrheitsgehalt von Informationen aus zweiter Hand wird dabei durch die sich ändernde *Farbe* der Wolken dargestellt. Durch die differenzierte *Farb-Codierung* stellt die Künstlerin das Prinzip der Stillen Post dar. Das Gesagte wird vom Empfänger wahrgenommen und wie aufgefasst wiedergegeben. Durch die gestalterische Darstellung der *Wolke* wird damit angedeutet, dass sich der Informationsgehalt der *Aussage* mit jedem weiteren mal Aussprechen vom vorhergehenden unterscheidet. Dies wird von Pavlátová zusätzlich mit der überraschten Reaktion des ursprünglichen Absenders der Nachricht verdeutlicht.

Wie bereits in Abbildung 4.5d und 4.5e setzt die Künstlerin auch in einer weiteren Szene Tier-Attribute durch *Form* und *Bewegung* der *Wolken*-Metaphern ein (siehe Abb. 4.5g). Abgebildet sind zwei Gäste unterschiedlichen Geschlechts. Der Mann versucht die Frau mit seinen *Aussagen* zu umgarnen. Die Künstlerin stellt das Scheitern des ersten Versuches durch den angewiderten Blick und die distanzierende Bewegung der Frau dar. Der zweite Ansatz glückt dem Mann, er umwickelt seine Gesprächspartnerin mit der zweiten *Wolke* und zieht sich an sie heran. Seine Absichten gehen aus der Transformation der Tischplatte, welche als betonendes Objekt dem Raum zuzuordnen ist, hervor. Durch die gestalterische Umwandlung in eine Bettdecke, zeigt die Künstlerin den sexuellen Charakter der *Aussage* auf. Auch die aggressivere Herangehensweise beim zweiten Versuch wird durch die Intensivierung des *Farb-Tons* visuell dargestellt. So schlängelt erst eine gelbe *Wolke* über die Schultern der Dame, bevor sie sich von der roten *Wolke* umwickeln lässt.

In Abb. 4.5h verdeutlicht Pavlátová erneut durch *Textur*, *Bewegung* und *Form* der *Wolken*-Metapher den dargestellten Sachverhalt am Tisch. Zwei ältere Herren ergötzen sich an einer *Wolke*, die durch besagte Attribute drei Paar weibliche Brüste darstellt. Die Interaktion mit den Brustwarzen verdeutlicht das rege Interesse am Tisch. Die dritte Person in der Szene, eine Dame am anderen Ende des Tisches, macht ihnen jedoch *einen Strich durch die Rechnung* und bringt die *Wolke* ihrer Tischpartner mit einer roten Linie

zum Platzen.

Im letzten Beispiel werden zwei Männer gezeigt, die körpersprachlich durch Mimik und Körperhaltung Leid und Mitleid darstellen. In dieser Szene arbeitet die Künstlerin mit der Metapher *Wolken sind Jonglierbälle*. Der Versuch die gekränkte Person mit dem *Jonglieren von Worten* aufzumuntern scheitert. Mit einem *Wolken-Ball*, der zu Boden fällt und beim Aufklatschen zu Bruch geht, stellt Pavlátová die Schadenfreude visuell dar (siehe Abb. 4.5i). Das Beispiel verdeutlicht die Relevanz der Interaktion zwischen Gästen und ihren *Wolken*.

#### Topologie eingesetzter Konzeptattribute

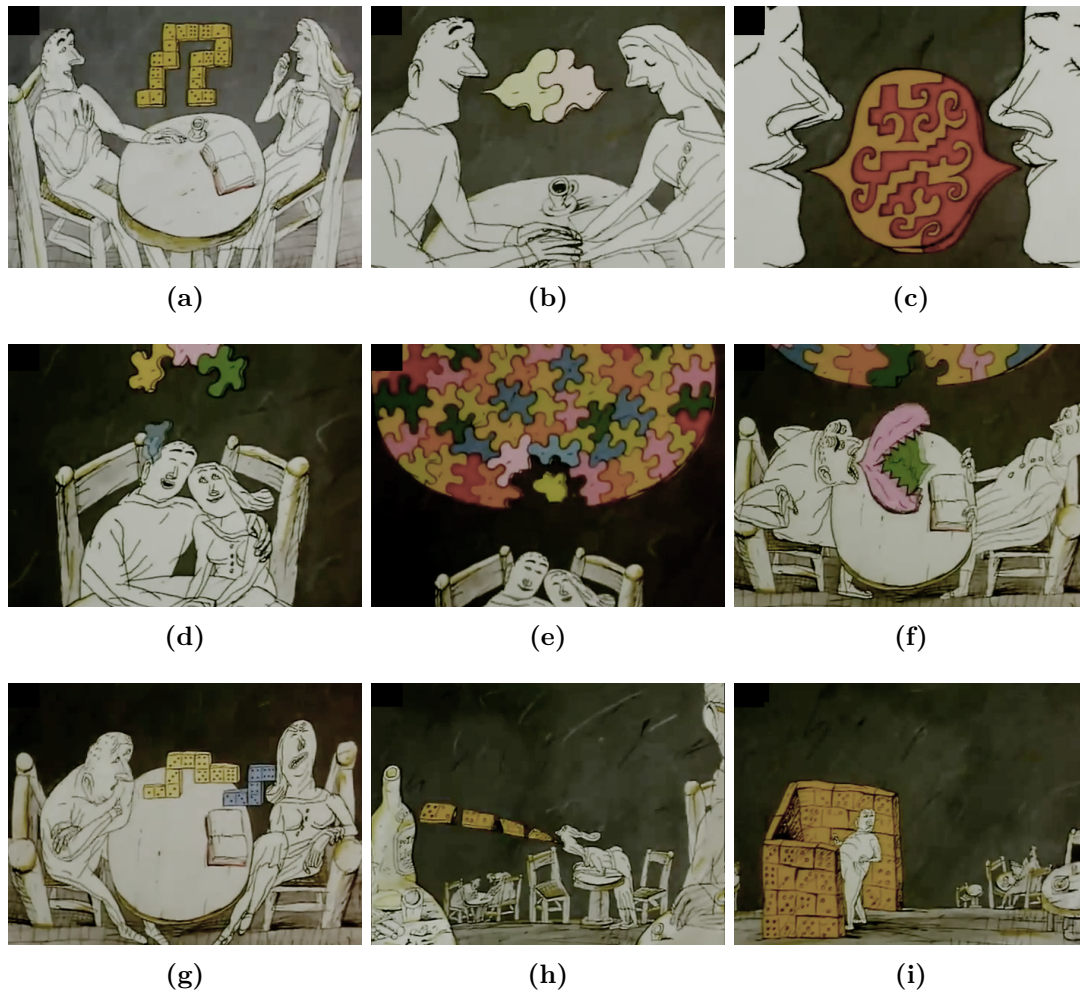
Die Analyse der Submetaphern zu *Aussagen sind Wolken* zeigt auf, wie metaphorische Konzeptsysteme der Wahrnehmung der Künstlerin ermöglichen Eigenschaften von *Aussagen* auf *Wolken* und vice versa von *Wolken* auf *Aussagen* zu projizieren. Die Projektionen erlauben ihr somit, wie in der Grafik in Abb. 4.6 dargestellt, abstrakte Prozesse sprachlicher Metaphern bildlich wiederzugeben. So können *Aussagen* durch die visuelle Darstellung von *Wolken* aufgrund kohärenter Aspekte wie *Bewegung*, *Form*, *Oberfläche* und *Farbe* visualisiert werden, und *Wolken Ereignisse*, wie das Jonglieren mit Worten, das Eindringen und Verlassen durch die Ohren eines Körpers und das Umgarnen anderer Personen verkörpern, ohne dabei als gasförmige Figur mit eigenen Intentionen wahrgenommen zu werden.

Daraus resultierend kommen, ermöglicht durch *Form* und *Bewegung*, weitere struktureiche Metaphern, wie *Wolken sind Tiere*, *Wolken sind Körperteile* und *Wolken sind Jonglierbälle* zum Einsatz. Aufgrund ihrer marginalen Erscheinungshäufigkeit lassen sie sich jedoch hierarchisch der behandelten Leitmetapher unterordnen und tragen somit als Submetaphern lediglich zu der zusätzlichen Verdeutlichung der etablierten Leitmotive bei.

#### Beispiele zu *Kommunikation unter Liebenden ist ein Spiel*

Wie bereits erwähnt, ist die Leitmetapher *Kommunikation unter Liebenden ist ein Spiel* den beiden oben behandelten Leitmetaphern hierarchisch untergeordnet. Sie unterscheidet sich jedoch so stark von den restlichen audiovisuellen Metaphern, dass ihr dennoch eine leitende Funktion zugeschrieben werden kann. Im Gegensatz zu anderen Gesprächen im Kaffeehaus, knüpfen *Form*, *Farbe* und *Oberfläche* der *Wolken* am Tisch der Hauptfiguren an Konzeptsystemen etablierter Spiele an.

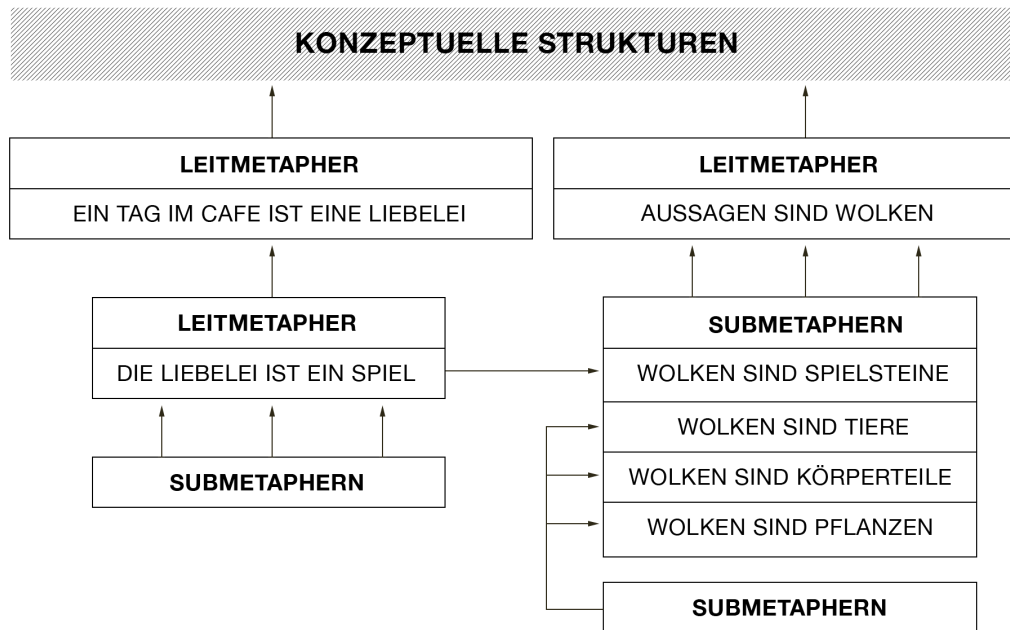
Zum Regelwerk der, von Pavlátová eingesetzten, Dominosteine gehört, dass ein Stein nur dann zu einem anderen gelegt werden darf, wenn die angrenzenden Seiten beider die selben Augenzahlen aufweisen. Ihre gestalterische Darstellung betont die Kompatibilität der Hauptfiguren (siehe Abb. 4.7a). Starten die beiden damit ihre Steine separat von einander aufzulegen, endet die Szene mit der Zusammenführung ihrer Steinstrukturen. Aufgrund der konzeptuellen Leitmetapher *Kommunikation unter Liebenden ist ein Spiel* kann durch die Submetapher *Das Herantasten ist eine Partie Domino* der komplexe Vorgang des Annäherungsversuches auf die Augenzahlen der Dominosteine projiziert werden. Die Relevanz der gleichen Augenzahl wird in Abb. 4.7h ersichtlich, als das Herantasten des Mannes von der gekränkten Frau abgewiesen wird. Auf seine Höchstzahl von sechs Augen erwidert sie lediglich zwei und somit die kleinste Augenzahl im Spiel.



**Abbildung 4.7:** Aufbauend auf *Aussagen sind Wolken* kommt in *Words, Words, Words* [31] die Leitmetapher *Kommunikation unter Liebenden ist ein Spiel* zum Einsatz.

Zusätzlich betont die Künstlerin die Differenz im Gespräch durch die komplementären *Farben* der Dominosteine.

Durch die *Formen* passender, immer komplexer werdender, Puzzlestücke wird die Kompatibilität zusätzlich betont. Das *Ausmalen einer gemeinsamen Zukunft* konkretisiert Pavlátová visuell mit einem überdimensionalen Puzzle über den Köpfen des Paares. Mit Anzahl und farblicher Variation vereinzelter Puzzleteile stellt sie die Komplexität der ausgemalten Pläne dar (siehe Abb. 4.7e). Dabei gibt die räumliche Beziehung zwischen Puzzle und Protagonisten und der Inhalt des Puzzles Aufschluss über die Komplexität ihrer Erwartungshaltungen. Im Narrativ bricht aufgrund eines fehlenden Puzzelstückes ein Streit aus. Die trotzig Haltung der weiblichen Hauptfigur wird durch die Differenzierbarkeit farbiger Codierung und den inkompatiblen Augenzahlen der Dominosteine dargestellt. Diese werden im Film zuletzt genutzt, um den männlichen Protagonisten in Form einer Mauer vom Gehen abzuhalten (siehe Abb. 4.7h,i).



**Abbildung 4.8:** Hierarchien audiovisueller Metaphern in *Words, Words, Words* [31].

Im Anschluss wird nun genauer auf den hierarchischen Stellenwert der, in diesem Abschnitt behandelten audiovisuellen Figuren eingegangen und ein Strukturkatalog erstellt, welcher Aufschluss über die verdeutlichende Rolle von Submetaphern im Narrativ geben soll.

### 4.3.3 Konzeptuelle Struktur des Narratives

Die Leit- und Submetaphern im Film lassen sich zu einem hierarchischen Netzwerk formen, welches auf Grund von Pavlátová Erzählform reichhaltige Aufschlüsse über die Inhalte des Narratives gibt. So greift sie intuitiv auf das Weg-Schema konzeptueller Metaphorik zurück, um Handlungsstränge in der Timeline ihrer Werke von Beginn bis zum Ende zu integrieren. Wie bereits behandelt hat die Submetapher *Kommunikation unter Liebenden ist ein Spiel* durch die Präsenz der Hauptfiguren als Projektionsflächen eine leitende Funktion und ist somit eine Leitmetapher, die inhaltlich von den Systemmetaphern *Ein Tag im Cafe ist eine Liebesbeziehung* und *Aussagen sind Wolken* abhängig und hierarchisch untergeordnet ist. Die Liebelei ist demnach ein Spiel, dass im Kaffeehaus beginnt und ebenso endet. Zeitgleich greift die Künstlerin bei der Darstellung von *Aussagen* der Protagonisten auf die bereits früh im Film etablierte Gestalt von *Wolken* zurück.

Die besagte konzeptuelle Metapher *Aussagen sind Wolken* bietet aufgrund der struktureichen Konzeptsysteme von *Aussagen* und *Wolken* reichhaltige Knotenpunkte um weitere Submetaphern einzubinden. So lassen sich die von Pavlátová durch *Bewegung, Form, Oberfläche* und *Farbe* der *Wolken* dargestellten *Tiere, Körperteile, Jonglierbälle, Pflanzen und Spielsteine* aufgrund ihrer Kohärenz zu ereignisgebundenen Eigenschaften

alltagssprachlicher *Aussagen* der oben genannten hierarchisch übergeordneten Leitmetapher unterordnen (siehe Abb. 4.8). Die, in der Grafik abgebildete konzeptuelle Struktur von Leit- und Submetaphern zeigt auf, wie die Künstlerin sämtliche Leitmotive des Narratives im Film mit visuellen Bildern und Elementen der *auditiven Ebene* audiovisuell darstellt ohne dabei auf die *Sprachebene* zurückgreifen zu müssen.

#### 4.4 Filmsprachliche Grenzen audiovisueller Metaphern

Wie in Abschnitt 3.1.2 behandelt, bilden *Codes* im Film eine eigene, für Rezipienten zugängliche, Sprache. Dabei trägt die *Syntax* nicht nur zur räumlichen und zeitlichen Entwicklung im Film bei. Michaela Pavlátová verwendet neben der Überblendung vom, zu Beginn, leeren in ein gefülltes Café, hauptsächlich *Montage* um zwischen den besetzten Tischen des Lokals hin und her zu springen und somit auch den chronologischen Ablauf der Szenen voranzutreiben. Die, in die *Mise-en-Scene* fallenden, Kamerafahrten finden nur dann statt, wenn damit gewährleistet wird, wandernde Körper-Metaphern, wie den Elefanten in Abb. 4.5d oder die *Wolke* vom Verlassen des Mundes rüber zum Tischpartner in Abb. 4.5a, im Mittelpunkt der Einstellung zu halten. Doch die, ebenfalls der *Mise-en-Scene* zugehörigen, Relationen zwischen *Wolken* und Gästen nehmen großen Einfluss auf wahrnehmbare metaphorische Bedeutungen, wie die Größe des bereits erwähnten Elefanten oder des Puzzles über den Köpfen der Hauptfiguren in Abb. 4.7e.

Laut der Künstlerin benötigen ihre Filme ein aktives Publikum, welches gewillt und in der Lage ist die, von ihr gestalterisch beschriebenen, Inhalte zu entschlüsseln (siehe Anhang A, S. 58–59). Dabei ist es notwendig, dass Rezipienten beim Betrachten der Werke Michaela Pavlátová zuordnen können, welche metaphorischen Konzepte bei der Darstellung des Narratives zum Einsatz kommen. Nach Lakoff und Johnson muss der Betrachter die etablierten Metaphern als gegeben annehmen, um die durch sie übertragenen Inhalte für wahr befinden zu können.

Ebenso müssen gesellschaftliche und kulturelle Erkenntnisse in Konzeptsystemen des Rezipienten vorliegen, um Anspielungen alltagsprachlicher Metaphern und zum Einsatz kommender Spielregeln richtig deuten zu können (siehe Abschnitt 2.3.2). Ist Zusehern die Redewendung „*Was sie sagt, geht bei ihm beim einen Ohr rein und beim anderen wieder raus*“ vertraut, so kann die erste audiovisuelle Submetapher zu *Aussagen sind Wolken* im Film bereits dazu führen, die übergeordnete Leitmetapher als gegeben anzunehmen und das Mapping bei der Betrachtung weitere Submetaphern vorauszusetzen. Die zum Einsatz kommenden audiovisuellen Zeichen in Pavlátová Arbeit sind, wie in Abschnitt 3.1.1 behandelt, größtenteils denotativ. Besagte Zeichen lassen sich zu großem Teil als *Ikone* einordnen. Die Kohärenz zwischen Signifikat und Signifikant ist dabei in den animierten gestalterischen Entscheidungen der Künstlerin zu finden. Zwar sind es *Wolken*, die im Film abgebildet werden, jedoch lassen *Bewegungen*, *Formen* und *Oberfläche* auf metaphorisch übertragene *Aussagen* schließen.

Michaela Pavlátová sieht die Stärken visuellen Storytellings darin, sämtliche Sachverhalte gestalterisch darstellen zu können (siehe Anhang A, S. 58–59). Die damit verbundenen Herausforderungen, liegen in der konzeptuellen Vorarbeit, besagte Sachverhalte für den Rezipienten greifbar zu gestalten. Audiovisuelle Metaphern spielen dabei eine große Rolle, da sich mit ihnen abstrakte Inhalte konkretisieren lassen. Die Grenzen

des Möglichen hängen dabei von gestalterischen Entscheidungen bei der Konkretisierung und dem Übereinstimmen konzeptuellen Verständnisses zwischen Künstlerin und Rezipienten ab.

## 4.5 Zusammenfassung

Die Analyse von *Tram* zeigt die Relevanz von Körper- und Raumdarstellungen als Projektionsflächen bei der Inszenierung audiovisueller Metaphern. Durch ihre Eigenschaften beschreiben sie nicht nur einzelne Sachverhalte, sondern leiten den Rezipienten auch durch die Handlung des Kurzfilms. Die Komplexität perzeptiver, kognitiver und emotionaler Wahrnehmung zeigt dabei die Stärken des menschlichen Verständnisses auf und *vice versa* den gestalterischen Spielraum bei der Ausarbeitung eines audiovisuellen Werkes.

Aus der Analyse von *Words, Words, Words* geht der unterstützende Charakter besagte Körper- und Raum-Metaphern bei der Etablierung vorgesehener Leitmotive hervor. Dabei lassen sie sich hierarchisch nach ihrer Gewichtung strukturell in Leit- und Submetaphern einordnen und geben Aufschlüsse über die Struktur des Narratives. Körper und Räume, die die Handlung eines Films maßgeblich tragen, stellen als Leitmetaphern wichtige visuelle Konzepte da. Diese sind entscheidend, um den Rezipienten über die emotionale und strukturelle Beschaffenheit des Werkes aufzuklären. Körper und Räume, die hingegen Leitmotive der bereits etablierten Handlung ergänzen oder differenzieren, werden den handlungsrelevanteren Leitmetaphern untergeordnet. Beide Metapher-Hierarchien spielen entscheidende Rollen. Bei der Ausarbeitung von Filmen eignet sich die Untergliederung im Kehrschluss, um die inhaltliche Struktur der Handlung präziser gestalten zu können. Damit lassen sich zwei essentielle Fragen bei der konzeptuellen Ausarbeitung eines Filmes frühzeitig behandeln: Welche Körper und Räume notwendig sind um die Struktur des Films festzulegen und auf welchen Leitmotiven die Submetaphern des Films aufbauen.

## Kapitel 5

# Analyse *Dialog*

### 5.1 Synopsis

Auch im parallel zu dieser Arbeit entstandenen Kurzfilm *Dialog* [23] wird das Narrativ von audiovisuellen Metaphern getragen. Im Film wird eine, von Computern bewohnte, Welt gezeigt, in der die vier darstellenden Roboter ihrem routinemäßigen Leben in einem Kaffeehaus nachgehen. Aus jeweils unterschiedlichen Beweggründen machen sich drei der vier Figuren mit Hilfe einer Dating-App auf die Suche nach einem passenden Partner. Auf ihrem Weg erleiden sie Rückschläge, erleben Regelbrüche, verzweifeln an der Kompromisslosigkeit mancher Gesprächspartner und stellen dabei ihre eigene Toleranz auf die Probe. Während einer der drei, am Dating-Spiel partizipierenden, Figuren an seinem Vorhaben scheitert, daraufhin die eigene Erwartungshaltung senkt und sich mit einer Sex-Partnerin abfindet, gelingt es den beiden anderen den/die Richtige/n zu finden. Der Kurzfilm endet mit dem vierten Roboter, welcher sich im Verlauf des Films durchgehend mit *Solitaire* selbst unterhält. Er entdeckt, dass er nicht alleine am Tisch sitzt und wird in einen analog geführten Dialog verstrickt.

Die Motivation, welche zur Umsetzung des Kurzfilms führte, ist der Versuch, dessen Inhalte bildsprachlich für ein grenzüberschreitendes Publikum verständlich darzustellen, ohne dabei linguistische Kenntnisse vorauszusetzen und den damit verbundenen Problemstellungen, wie der Übersetzung in jeweilige Landessprachen oder der Anfertigung von Untertiteln, aus dem Weg zu gehen. Konträr zu Michaela Pavlátová's Begründung, mit welcher sie dem Einsatz von Untertiteln Ästhetik abschreibt, gründet die Zielsetzung des Projekts darin, nationales sowie internationales Publikum anzusprechen, ohne zusätzliche Sprach- und Grafikebenen einsetzen zu müssen. Da durch die Verwendung von Maschinen weder die Möglichkeit geboten ist, Mimik zu zeigen, sind die durchlebten Emotionen über körperbasierte Schemata in Form der Gestik und am Monitor ausgegebene visuelle Metaphern dargestellt.

### 5.2 Strukturen audiovisueller Metaphern

Die Ergebnisse der in Kapitel 4 durchgeführten Analyse nehmen im Kehrschluss bereits bei der konzeptuellen Ausarbeitung des Kurzfilms großen Einfluss. Orientiert an Michaela Pavlátová's audiovisuellen Erzählstrukturen lassen sich die im Film behandelten



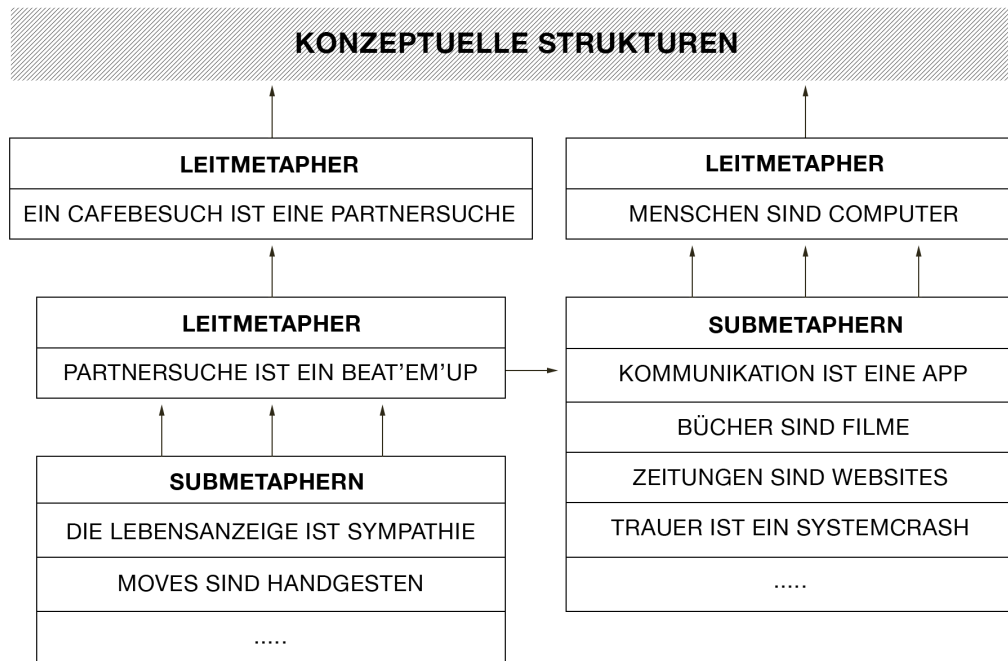


Abbildung 5.1: Hierarchien audiovisueller Metaphern in *Dialog* [23].

Narrative rund um die Hauptfiguren mit Hilfe des *Weg*-Schemas durch einen Tag im Kaffeehaus skaliert gliedern. Durch die konzeptuelle Leitmetapher *Ein Besuch im Kaffeehaus ist eine Partnersuche* ermöglicht das *Weg*-Schema zeitliche Komplexität, wie die hohe Frequenz von Chat-Bekanntschaften oder die Trauerphase nach dem Verlust des Partners, vereinfacht darzustellen. Die Quantität potentieller Gegenüber wird hierbei verstärkt in den Vordergrund gerückt, während die Trauerphase radikal abgeschwächt dargestellt wird. *Ein Besuch im Kaffeehaus ist eine Partnersuche* bildet zusätzlich den Rahmen, in dem Handlungsstränge des Narratives stattfinden können. Durch die metaphorische Projektion können, wie bereits von Michaela Pavlátová erläutert, Anfang, *Weg*-Strecke und Ende der einzelnen Geschichten konzeptuell eingeordnet und vordefiniert werden. Die Partnersuchen beginnen im Fallbeispiel *Dialog* mit individuellen Motiven, welche die Protagonisten zur Verwendung der Dating-App anregen. Die Strecke selbst umfasst die zahlreichen Versuche der Figuren einen passenden Gegenüber zu finden. Der besagte *Weg* endet mit dem Abschluss der mehr oder weniger erfolgreichen Suche.

Die gestalterische Ausarbeitung von Personen, die in einer zunehmend digitaler werdenden Welt agieren, wird mit der Leitmetapher *Menschen sind Computer* verdeutlicht (siehe Abb. 5.1). Da die besagte Metapher in keinem Zusammenhang mit dem eingangs behandelten *Weg*-Schema steht, aber eine hohe Erscheinungshäufigkeit und einen hohen Grad semantischer Komplexität aufweist, bildet sie einen eigenen Zweig des konzeptuellen Strukturbaums. Dabei dient der Monitor-Kopf besagter *Computer* als Projektionsfläche der inneren, emotionalen Gefühlswelt. Die strukturreiche, konzeptuelle Metapher ermöglicht eine Vielzahl weiterer Submetaphern hierarchisch anzulegen. So wird das Le-

sen eines Buches als gedachter Film, das Überfliegen der Zeitung als Aneinanderreihung von Browser-Fenstern und die Partnersuche als *Beat'em'Up* in einer dafür zu öffnenden App dargestellt. Während die untergeordneten Submetaphern *Bücher sind Filme*, *Zeitungen sind Websites* und *Partnersuche ist ein Beat'em'Up* dem Zweck dienen, die übergeordneten Leitmetaphern weiters zu konkretisieren, ermöglichen ihnen untergeordnete Körper- und Raum-Metaphern die Submetaphern selbst genauer zu definieren. So *pausiert* der *Film* jeweils dann, wenn die Protagonistin zur nächsten Seite ihres *Buches* wechseln muss und leitet mit dem *Abspann* das Zuklappen des fertiggeliesenen Romans ein.

Die *Partnersuche ist ein Beat'em'Up* lässt sich aufgrund ihrer Erscheinungshäufigkeit und des strukturreichen Mappings als leitende Submetapher im Strukturbaum des Narratives zuordnen (siehe Abb. 5.1). Als primärer Handlungsstrang, der im Narrativ über Anfang und Ende verfügen muss, lässt sich die *Partnersuche* beiden, bereits behandelten, Leitmetaphern unterordnen. So ist sie zum einen als auf den *Computern* vorinstallierte Online-App Submetapher der narrativen Leitmetapher *Menschen sind Computer* und zum anderen ein entscheidendes Stilmittel der Metapher *Ein Besuch im Kaffeehaus ist eine Partnersuche*. Durch ihre leitende Funktion weist besonders *Die Partnersuche ist ein Beat'em'Up* eine Vielzahl konkretisierender audiovisueller Submetaphern im Film auf. So verdeutlicht zum einen die „Gegnerwahl“ beim ersten Öffnen der Applikation durch Darstellung des Ab- und Anwählens in Form von nach Links oder Rechts Wischen der Profile die *Partnersuche*, da sie auf die Dating-App *Tinder* referenziert. Im Chat selbst wird eine *Lebensanzeige* am oberen Rand des Bildschirms visualisiert. Um die abstrakten emotionalen Zustände der Teilnehmer konkretisierter ausgeben zu können, werden hierfür Aspekte von *Beat'em'Up*, wie der einleitende Countdown oder besagte Anzeige, betont.

Zusätzliche strukturärmere oder marginal auftretende Submetaphern dienen bei der Produktion, die leitenden konzeptuellen Metaphern zu konkretisieren und, damit verbunden, Rezipienten möglichst verständlich durch das Narrativ zu führen. Anschließend wird genauer auf Körper- und Raum-Metaphern im Film eingegangen. Dabei stellen die drei Protagonisten auf Partnersuche, der *Solitaire* spielende Gast sowie Kellner und Hausmusiker körperbasierte Projektionsflächen, während als Raum das Café selbst und die visuellen Innenwelten am Monitor zum Einsatz kommen.

## 5.3 Audiovisuelle Figuren

### 5.3.1 Beispiele für Körper-Metaphern

Körper-Metaphern spielen bei der gestalterischen Ausarbeitung des Kurzfilms eine große Rolle. Die *Computer* im Film unterscheiden sich durch *Form* und *Oberfläche* ihrer Körper, weisen jedoch alle die gemeinsame Eigenschaft auf, durch den, am Hals sitzenden, Bildschirm Einblicke in ihre innere mentale Welt zu geben (siehe Abb. 5.2a–c). Dadurch begünstigt können Emotionen und Gedanken, wie beim Erhalt und Lesen einer E-Mail, beim Lesen eines Buches oder aber auch beim Warten visualisiert werden. Die Projektion wird hierbei durch das *Gefäß*-Schema ermöglicht. Die Interaktion zwischen Protagonisten und den, am Monitor ablaufenden, inneren Prozessen wird durch Handgesten visualisiert, welche auf die Bedienung von Smartphones und Tablets referenzieren.

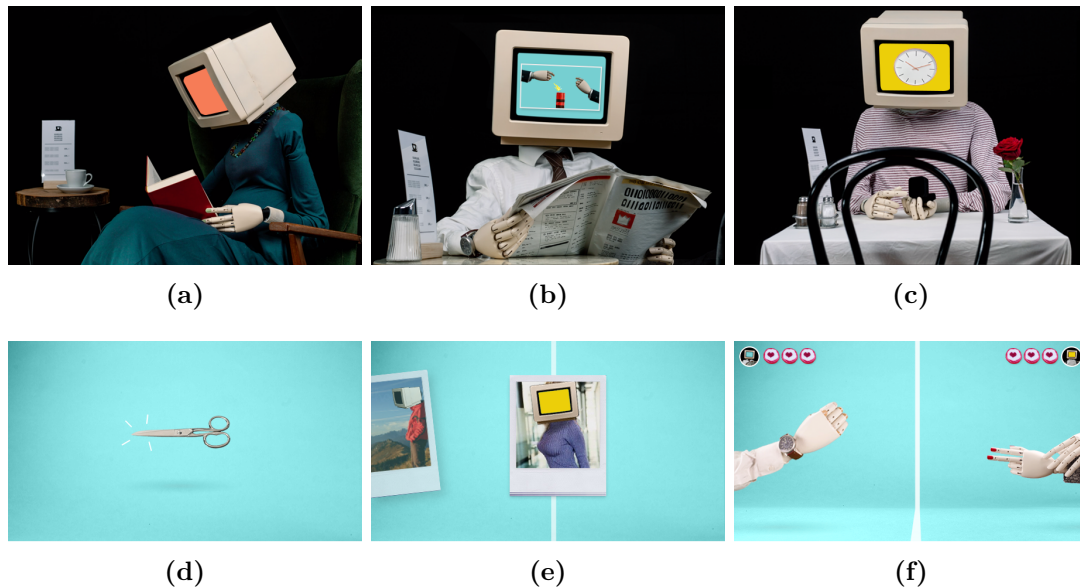


Abbildung 5.2: Audiovisuelle Körper- und Raum-Metaphern in *Dialog* [23].

Ist der *Computer* ein *Mensch*, so gibt es keinen Grund für zusätzliche digitale Devices, da digitale Inhalte auf seinem *Monitor* und somit auf seinem *Gesicht* abgebildet werden. Die eingesetzten Handgesten dienen zur Konkretisierung von Interaktion mit der inneren, digitalen Welt. Das es sich bei dieser auch um die Gedankenwelt der Protagonisten handelt wird beim ersten Kontakt mit den Hauptfiguren verdeutlicht. Die Frau im grünen Kleid liest ein Buch im Café (siehe Abb. 5.2a). In ihrem *Gesicht* spielt sich ein innerer Film ab, der die Handlung im Buch wiedergibt. Ihr Zusammenhang wird verdeutlicht, als die Figur umblättern muss, um den pausierten Film fortsetzen zu können. Da *Romane* und *Spielfilme* gleichermaßen Geschichten erzählen, bietet ihre Gegenüberstellung ausreichend Kohärenz, um das innere Erlebnis der Figur metaphorisch visualisieren zu können.

Als Körper spielen auch die Hände der Protagonisten eine große Rolle bei der Darstellung von Kommunikation in der Dating-App (siehe Abb. 5.2f). Dabei bietet das Spiel *Stein, Schere, Papier* einige Aspekte, die sich mit einer Argumentation decken. Das *Argument Stein* schlägt beispielsweise das unterliegende *Argument Schere*. Große *Übereinstimmung* herrscht zwischen den Gesprächspartnern, wenn ihre Gesten oft den gleichen Ausgang finden. Auf *Differenzen* bei der Gestenwahl kann mit *Einsicht* oder *Unmut* reagiert werden.

Die eben beschriebenen Metaphern werden jedoch nur anfangs zur Einleitung des Spielprinzips verwendet. Die Komplexität eines Dialogs wird mit zusätzlichen Gesten, die eindeutig von den Spielregeln abweichen, verstärkt beleuchtet. So zeigen Gesprächspartner mit dem Ehering an, dass sie bereits vergeben sind, werden von ihren Kindern um Taschengeld gebeten oder vor den Augen des anderen weggeschnappt (siehe Abb. 5.2f). Auch der männliche Phallus, welcher beim Online-Dating häufig mit einer Auber-

gine oder direkten Fotos kommuniziert wird, wird im Film in Form diverser Obstsorten dargestellt und erhält durch seine Erscheinungshäufigkeit eine besondere Gewichtung im Narrativ.

### 5.3.2 Raum-Metaphern im Film

Neben den genannten Körper-Metaphern, spielen im besonderen Raum-Metaphern eine wichtige Rolle bei der Erzählung des Narratives. So ist wie bereits eingangs erwähnt die Darstellung der mentalen Innenwelt der Charaktere ausschlaggebendes Element des Kurzfilms. Neben der äußeren Oberfläche der Körper-Metaphern, dient ebenfalls die Hintergrundfarbe der inneren Oberfläche des Monitors um die Differenzierung zwischen den Figuren zu konkretisieren (siehe Abb. 5.2a–c). Objekte, die sich den Raum-Metaphern der ausgeführten Applikationen zuordnen lassen, sind dabei von besonderer Relevanz, um nicht nur den jeweiligen Raum, sondern auch das Narrativ stärker zu beleuchten. Dazu zählen die *Lebensanzeige* der Charaktere, die Logo-Animation beim Starten der Dating-App oder das Wischverhalten bei der Partnerwahl (siehe Abb. 5.2d,e). Die Darstellung von Interface-Elementen, wie diesen verdeutlicht die Grenze zwischen digitaler und analoger Welt und zeigt zeitgleich die kausalen Abhängigkeiten beider. Dabei dient die *Lebensanzeige* der Dating-App um die emotionalen Reaktionen beider Parteien während der Dialoge visuell zu konkretisieren. Die Metapher *Mehr Herzen sind mehr Zuneigung* begünstigt das Spektrum von starker *Zuneigung* bis hin zur *Abneigung* darzustellen (siehe in Abb. 5.2f). Das *Brechen von Herzen* wird hierbei verwendet um eben dieses Gefühl darzustellen.

Der Übergang zwischen Kaffeehaus und Dating-App wird zudem musikalisch hervorgehoben. Während der hauseigene Pianist das Café mit monotoner Fahrstuhlmusik beschallt, leitet er mit einem *Glissando* den Übergang zwischen beider Welten ein und untermalt den Wechsel mit schnellerer Musik. Nach Abschluss der Partnersuche kehrt er wieder zur anfangs gespielten Melodie zurück und leitet somit auch das Ende des Handlungsstrangs ein.

## 5.4 Zielgruppenorientierte Codes

Die im Film zum Einsatz kommenden Metaphern orientieren sich in einigen Fällen stark an fachspezifischen *Codes* westlicher Kultur und Gesellschaft. So sind einige gestalterische Entscheidungen bei der Darstellung der Partnersuche an der Dating-App *Tinder* angelehnt. Dies ermöglicht eine konkretisierte Visualisierung des abstrakten Auswahlprozesses bei der Partnerwahl. Da die Gestaltung voraussetzt, dass Rezipienten die Submetaphern *Nach Links wischen ist Ablehnung* und *Nach Rechts wischen ist Zuneigung* erkennen und richtig interpretieren, wird mit der Animation des Sachverhalts zusätzlich versucht die kausalen Zusammenhang des Wischens durch den unmittelbaren Wechsel in das Chat-Fenster darzustellen.

Selbiges trifft auch bei der Darstellung von *Sympathie* im Chat-Fenster zu. Dabei ist das Interface besagten Fensters an der Gestaltung von *Beat'em'Ups* ausgerichtet. Emotionale Zuneigung in Form von Gesundheitsbalken am oberen Rand des Bildschirms darzustellen, referenziert durch die gewählte Form auf die mit Herzen visualisierte Lebensanzeige in *The Legend of Zelda: A Link to the Past* [29] und weist gleichzeitig

den kompetitiven Charakter des Spielhallen-Klassikers *Street Fighter* [28] auf. Wird die Referenz von Rezipienten nicht erkannt, soll die Etablierung der inbegriffenen konzeptuellen Metapher *Mehr Herzen sind mehr Sympathie* zur Konkretisierung der abstrakten Gefühlswelten dienen.

Die Kommunikation in der App referenziert nur in einigen Fällen auf typisches Verhalten in Chat-Gesprächen. Viel mehr sollen durch die zum Einsatz kommenden audiovisuellen Metaphern Eigenschaften der zwischenmenschlichen Kommunikation, wie die Kompatibilität oder das Machtverhältnis zwischen zwei Gesprächspartnern, verdeutlicht werden. Während Pavlátová in ihrem Werk *Tram* [30] Schalthebel verwendet, um auf männliche Geschlechtsteile zu referenzieren, wird die Sexualisierung in *Dialog* [23] durch die Abbildung Phallus-artiger Lebensmittel umgesetzt. Die Referenz auf Auberginen, die in Online-Chats mit dem männlichen Geschlechtsteil konnotiert wird [4, S. 117] soll hierbei dienen, eingeweihten Rezipienten bei der Interpretation zu unterstützen. Können Rezipienten besagte Zeichen nicht zuordnen, sollen zusätzliche Submetaphern, wie zusätzliche Bewegungen und Interaktion mit den Phallussen, Abhilfe schaffen. Die Gestaltung von Kommunikation verweist mit Hilfe von zum Einsatz kommenden Spielen wie *Stein*, *Schere*, *Papier* und *Schach* auf individuelle Reaktionen bei Meinungsverschiedenheiten oder Regelbrüchen und dient der Konkretisierung von zwischenmenschlichem Verhalten zwischen den Gesprächspartnern. Die Darstellung der Gespräche hat das Ziel gleichermaßen Rezipienten mit und ohne Erfahrungen mit der Dating-App *Tinder* anzusprechen und somit zu verdeutlichen, dass das Medium bei der Partnersuche zweitrangig ist, während der Zufall bei der Wahl des Gesprächspartners und angelernte Verhaltensmuster in der zwischenmenschlichen Kommunikation ausschlaggebendere Faktoren sind.

## 5.5 Zusammenfassung

Die Auseinandersetzung mit Anwendungsgebieten von Metaphern in Werken Michaela Pavlátová's nimmt sowohl großen Einfluss auf die konzeptuelle, als auch auf die gestalterische Ausarbeitung des Films ein. Durch die Anfertigung konzeptueller Strukturen können die wesentlichen Eigenschaften der Metapher – die Verschleierung oder Beleuchtung inhaltlich relevanter Aspekte – frühzeitig ausgearbeitet werden. Dabei wird bei der Definition zum Einsatz kommender Leit- und Submetaphern ersichtlich, welche filmischen Elemente verstärkt zu betonen sind, um metaphorische Überlagerungen inhaltsgetreu für Rezipienten bereitstellen zu können. Die Verwendung von Körper- und Raummetaphern durch Zuhilfenahme filmsprachlicher Elemente lässt darauf schließen, welche Möglichkeiten audiovisuellen Medien geboten ist, Inhalte ohne Sprachebene zu kommunizieren. Gleichzeitig ist dies mit einem Mehraufwand konzeptueller Vorarbeit verbunden. Die Grenzen audiovisueller Metaphorik lassen sich bereits bei der Konzeption aufzeigen. Dabei können gestalterische Entscheidungen, wie beispielsweise mit dem Einsatz von Händen Kommunikation darzustellen, die Möglichkeiten metaphorischer Überblendung limitieren. So ließe sich *Kopfschmerzen* noch mit dem Kratzen auf einer Kreidetafel visualisieren. Der Satz „Ich habe [komplexeres Krankheitsbild] im Endstadium.“ wäre jedoch bereits schwer umzusetzen. Designentscheidungen, wie der Gebrauch von Händen, sind demnach ein wichtiger Bestandteil bei der konzeptuellen Auseinandersetzung narrativer Inhalte.

Bei der konzeptuellen Auseinandersetzung müssen kulturelle und gesellschaftliche Konventionen ebenfalls berücksichtigt werden. Dabei spielt neben der Komplexität zum Einsatz kommender audiovisueller Metaphern vor allem besagter kultureller oder gesellschaftlicher Wiedererkennungswert eine große Rolle. Durch eine frühzeitige Definition zielgruppenorientierter Codes können Körper- und Raummetaphern somit zusätzlich verstärkt oder abgeschwächt ausgearbeitet werden.

Mit dem, in diesem Kapitel behandelten, Forschungsprojekt konnten aussagekräftige Erkenntnisse über die, in der Forschungsfrage behandelten, Gesetzmäßigkeiten und Grenzen von Metaphorik in audiovisuellen Medien gemacht werden. Dabei finden sich besagte Grenzen sowohl auf Seiten der Rezipienten als auch der Filmemacher. Unter Berücksichtigung gesellschaftlicher Konventionen muss ein Wiedererkennungswert kohärenter Aspekte zweier Konzeptsysteme geschaffen werden, der auf kognitive, perzeptive oder emotionale Weise von Zuschauern entschlüsselt werden kann. Der Einsatz von Metaphern erlaubt die Konkretisierung komplexerer Systeme, erfordert jedoch mit zunehmender Komplexität aktiveres Publikum.

## Kapitel 6

# Schlussbemerkungen

Das in dieser Arbeit behandelte Themengebiet rund um audiovisuelle Metaphern in Werken Michaela Pavlátová zeigt den hohen Stellenwert audiovisueller Sprachbilder in den Animationsfilmen der Künstlerin auf und veranschaulicht zugleich welche potentiellen Grenzen mit dem Einsatz der rhetorischen Figur einhergehen.

Obwohl der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Metaphern in audiovisuellen Medien nur wenig Literatur zur Verfügung steht, finden sich mit der sprachwissenschaftlichen Arbeit *Leben in Metaphern* [13] Lakoffs und Johnsons sowie Fahlenbrachs *Audiovisuelle Metaphern* [6] essentielle Niederschriften rund um die elementaren Gesetzmäßigkeiten der Metapher und deren Relevanz im Alltag der westlichen Gesellschaft. Erkenntnisse der Semantikforschung zeigen dabei auf, dass Pavlátová bereits bei der Festlegung zeitlicher Rahmenbedingungen ihrer Werke durch skalierte Projektion mithilfe des Weg-Schemas auf konzeptuelle Metaphorik zurückgreift. Da metaphorisches Denken tief im Menschen verankert ist, benötigt es nicht zwingend sprachliche Kenntnisse um audiovisuelle Metaphorik zu verstehen. Die von der Künstlerin visualisierten Überblendungen können dann von Rezipienten verstanden werden, wenn beide in der Metapher verwendeten Konzeptsysteme durch deren Kohärenz richtig interpretiert werden. Wie Michaela Pavlátová bereits sagt, erfordert dies zum einen ein aktives Publikum. Davon unabhängig von höherer Relevanz, ist auf welche individuellen sowie kulturell und gesellschaftlich kollektiv geprägten Erfahrungen der Zuseher bei seiner Auseinandersetzung zurückgreifen kann.

Die von Pierce geprägte und in Monacos *How To Read a Film* [16] behandelte Filmsprache zeigt, dass audiovisuelle Medien durchaus über eigene Grammatik und Vokabular verfügen. Zeichen und Syntax eines Films durchlaufen bei der Bildwahrnehmung des Rezipienten allerdings die bereits oben genannten Prozesse kognitiver, perzeptiver sowie emotionaler Semantik. Die Auseinandersetzung mit den behandelten Themengebieten führt zur Erkenntnis, dass sich die Grenzen audiovisueller Metaphern in dieser Arbeit nur ansatzweise definieren lassen. Nimmt man das Resultat dieser Theses als Ausgangspunkt weiterer wissenschaftlichen Nachforschungen, so ließe sich mit empirischen Erhebungen der Versuch tätigen, soziokulturelle Einflüsse sowie Medienkonsumverhalten demografisch auszuwerten. Daraus resultierend könnten die Grenzen der Verständlichkeit audiovisueller Metaphorik im Allgemeinen wie auch in Werken Michaela Pavlátová besser abgesteckt werden. Gleichzeitig könnte mit den Forschungsergebnissen ein Katalog kollektiver Erinnerungen geschaffen werden, mit dessen Hilfe aufgezeigt werden

soll welche Relevanz Alter, soziale Zugehörigkeit und persönliche Interessen bei der Interpretation medialer Eindrücke haben und welche Konzeptsysteme weitestgehend in sämtlichen Altersgruppen sowie sozialen Schichten als etabliert gelten.

Durch die vertiefte Auseinandersetzung mit audiovisuellen Metaphern in Animationsfilmen der Künstlerin Michaela Pavlátová konnten, sieht man über den komplexen Sachverhalt der Grenzen des Möglichen hinweg, ausschlaggebende Kenntnisse über die Funktionsweise und potentielle Einsatzgebiete der rhetorischen Figur erarbeitet werden. Die Fragestellung lässt sich, wenn zum Teil auch nur ansatzweise, mithilfe der errungenen Erkenntnisse beantworten und aufgestellte Thesen belegt werden.



## Anhang A

# Interview mit Michaela Pavlátová

### Frage 1

*via Mail am 29.05.2016, 12:49 Uhr* You called your in 1991 published short *Reci, Reci, Reci*, but spared using any spoken word. Was there any influence—an artist or artwork—which had driven you to the decision working ‘only’ with metaphorical illustrations and symbols?

### Antwort 1

*via Mail am 30.05.2016, 17:50 Uhr* I even didn’t think about using a spoken word. Our (Czech) tradition of animation films was mostly or always without spoken words, maybe because our language which always has to be translated and subtitles look ugly. We were taught to think internationally. Plus this film didn’t need words as you can see. Another part of my decision not to use words (maybe without realizing it at that time) could be that I consider animation films which can express themselves without words as more challenging ones. More pure, more Meisterschaft, how you’ll call it

### Frage 2

*via Mail am 29.05.2016, 11:22 Uhr* There is a master in everything. In some situations a single word fits better than anything else to transport a specific message. You are a mistress in telling stories through images. What would you say are unique strength points of this medium?

### Antwort 2

*via Mail am 30.05.2016, 16:52 Uhr* I really enjoy when I succeed to find a symbol which concentrates everything. You cant use this kind of storytelling all the time, also, it requires an active audience, capable to translate what they see. (As I probably mentioned in my talk) I see animation as a poem, or simple drawing, short haiku, it is a concentrated message which can describe all life and death, all universe. Or doesnt have to.

# Quellenverzeichnis

## Literatur

- [21] *Alien - Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt*. Regie: James Cameron. 1979 (siehe S. 25).
- [1] John R. Anderson. *Kognitive Psychologie*. Gutenberg: Spektrum Akademischer Verlag, 2001 (siehe S. 8).
- [2] Christa Baldauf. *Metaphern und Kognition. Grundlagen einer neuen Theorie der Alltagsmetapher*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 1997 (siehe S. 12).
- [22] *Blade Runner (Final Cut)*. Regie: Ridley Scott. 1997 (siehe S. 21).
- [3] David Bordwell. *Narration in the Fiction Film*. 3. Aufl. Madison: University of Wisconsin Press, 1985 (siehe S. 7, 22).
- [4] Marcel Danesi. *The Semiotics of Emoji*. New York: Bloomsbury Academic, 2016 (siehe S. 50).
- [5] *Das Evangelium des Matthäus – Kapitel 1–14*. Witten: SCM Verlagsgruppe (siehe S. 7).
- [23] *Dialog*. Regie: Michael Ablinger, Joanna Skorupinska. 2018 (siehe S. 45, 46, 48, 50).
- [24] *Face to Face*. Regie: Ingmar Bergman. 1976 (siehe S. 17).
- [6] Kathrin Fahlenbrach. *Audiovisuelle Metaphern*. Marburg: Schüren Verlag, 2016 (siehe S. 7, 8, 18–25, 52).
- [7] Manfred Fuhrmann. *Rhetorik*. Georgsmarienhütte: Artemis und Winkler, 2017 (siehe S. 4, 5).
- [8] Norbert Hammer. *Mediendesign für Studium und Beruf: Grundlagenwissen und Entwurfssystematik in Layout, Typografie und Farbgestaltung*. Berlin: Springer, 2008 (siehe S. 29).
- [9] Katrin Kohl. *Metapher (Sammlung Metzler)*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2007 (siehe S. 5–7).
- [10] Ira Konigsberg. *The Complete Film Dictionary*. 2. Aufl. New York: Dutton Adult, 1997 (siehe S. 17).
- [11] Zoltán Kövecses. *Metaphor: A Practical Introduction*. 2. Aufl. Oxford: Oxford University Press, 2010 (siehe S. 11).

- [12] Gernot Krapinger. *Rhetorik*. Ditzingen: Reclam, 2018 (siehe S. 4).
- [13] George Lakoff und Mark Johnson. *Leben in Metaphern*. Heidelberg: Carl-Auer-Systeme Verlag und Verlagsbuchhandlung, 2018 (siehe S. 5–7, 9–13, 52).
- [14] Joseph V. Mascelli. *The Five C's of Cinematography*. West Hollywood: Silman-James Press, 1965 (siehe S. 28).
- [15] Christian Metz. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Chicago: University Of Chicago Press, 1990 (siehe S. 18).
- [16] James Monaco. *How To Read a Film: Movies, Media, and Beyond*. 4. Aufl. Sag Harbor: Harbor Electronic Publishing, 1977 (siehe S. 14–18, 52).
- [17] Friedrich Nietzsche. *Über Wahrheit und Lüge im außermoralischen Sinne*. North Charleston: CreateSpace Independent Publishing Platform, 1873 (siehe S. 12).
- [18] Cordula Nitsch. „Möglichkeiten und Grenzen der Untersuchung von Sprachverarbeitung im Gehirn mit den neuen bildgebenden Methoden.“ *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, Stuttgart: J.B. Metzler Verlag 155 (2009) (siehe S. 11).
- [25] *Psycho*. Regie: Alfred Hitchcock. 1960 (siehe S. 17).
- [26] *Shining*. Regie: Stanley Kubrick. 1980 (siehe S. 22).
- [27] *Star Wars: Episode II - Attack of the Clones*. Regie: George Lucas. 2002 (siehe S. 23).
- [28] *Street Fighter*. Developer: Capcom. Producer: Takashi Nishiyama. 1987 (siehe S. 50).
- [29] *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Developer: Nintendo. Producer: Shigeru Miyamoto. 1991 (siehe S. 49).
- [30] *Tram*. Regie: Michaela Pavlátová. 2012 (siehe S. 2, 28, 29, 31, 33, 50).
- [19] Meike Uhrig. *Darstellung, Rezeption und Wirkung von Emotionen im Film: Eine interdisziplinäre Studie*. Wiesbaden: Springer, 2012 (siehe S. 8).
- [20] Peter Wollen. *Signs and Meaning in the Cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1973 (siehe S. 16).
- [31] *Words, Words, Words*. Regie: Michaela Pavlátová. 1991 (siehe S. 2, 34, 35, 37, 39, 41, 42).

## Online-Quellen

- [32] Francis Barlow. *Der Wolf im Schafspelz, Holzschnitt*. 1687, Museum: Victoria and Albert Museum, Bildrechte: Wikimedia. URL: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/87/Wolf\\_sheeps\\_clothing\\_barlow.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/87/Wolf_sheeps_clothing_barlow.jpg) (siehe S. 6).
- [33] Francisco de Goya. *Saturno devorando a su hijo*. 1819–1823, Museum: Museo del Prado, Bildrechte: Wikimedia. URL: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/82/Francisco\\_de\\_Goya%2C\\_Saturno\\_devorando\\_a\\_su\\_hijo\\_%281819-1823%29.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/82/Francisco_de_Goya%2C_Saturno_devorando_a_su_hijo_%281819-1823%29.jpg) (siehe S. 6).

- [34] Maarten van Heemskerck. *Justitia*. 1915, Museum: Städel Kunstinstitut und Städtische Galerie, Bildrechte: Wikimedia. URL: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/48/Justitia\\_van\\_Heemskerck.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/48/Justitia_van_Heemskerck.png) (siehe S. 6).
- [35] William Ely Hill. *My Wife and my Mother-in-Law*. 1915, Museum: Library of Congress Prints and Photographs division, Bildrechte: Wikimedia. URL: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4b/My\\_Wife\\_and\\_My\\_Mother-in-Law.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4b/My_Wife_and_My_Mother-in-Law.jpg) (siehe S. 15).