

# Die audiovisuelle Metapher im Animationsfilm

LISA TREML



MASTERARBEIT

eingereicht am  
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im September 2017

© Copyright 2017 Lisa Treml

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der *Creative Commons Lizenz Namensnennung–NichtKommerziell–KeineBearbeitung Österreich* (CC BY-NC-ND) veröffentlicht – siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/>.

# 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 25. September 2017

Lisa Tremel

# 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 Fragestellung . . . . .	1
1.3 Aufbau der Arbeit . . . . .	2
<b>2 Die rhetorische Figur</b>	<b>4</b>
2.1 Die Kunst der Rede . . . . .	4
2.2 Der Redeschmuck . . . . .	5
2.2.1 Klassifikation nach Änderungskategorien . . . . .	6
2.2.2 Klassifikation auf allgemeinerer Ebene . . . . .	6
2.3 Die Metapher . . . . .	8
2.3.1 Arten . . . . .	8
2.3.2 Gebrauch von Sprachbildern nach Lakoff und Johnson	9
2.3.3 Abgrenzung und Ähnlichkeit . . . . .	9
2.4 Zusammenfassung . . . . .	11
<b>3 Audiovisuelle Metaphern</b>	<b>13</b>
3.1 Rhetorische Figuren in audiovisuellen Systemen . . . . .	13
3.1.1 Film . . . . .	15
3.1.2 Animation . . . . .	16
3.2 Bild-Sprache nach Gesche Joost . . . . .	18
3.3 Multimodale Metapher nach Charles Forceville . . . . .	20
3.4 Symbolismus und Metapher nach Paul Wells . . . . .	21
3.5 Metapherntheorie nach Kathrin Fahlenbrach . . . . .	22
3.5.1 Raum-Metaphern . . . . .	25
3.5.2 Körper-Metaphern . . . . .	26
3.6 Zusammenfassung . . . . .	27

<b>4</b>	<b>Kategorisierung</b>	<b>29</b>
4.1	Grundstruktur des Modells . . . . .	29
4.2	Funktion . . . . .	31
4.2.1	Konkretisierung . . . . .	31
4.2.2	Betonung . . . . .	34
4.2.3	Umgehung . . . . .	38
4.3	Form . . . . .	42
4.3.1	Figur . . . . .	42
4.3.2	Raum . . . . .	47
4.3.3	Objekt . . . . .	50
4.3.4	Bewegung . . . . .	54
4.4	Zusammenfassung . . . . .	57
<b>5</b>	<b>Analyse <i>in sensu</i></b>	<b>60</b>
5.1	Synopsis . . . . .	60
5.2	Anwendung des Kategorisierungsmodells . . . . .	61
5.2.1	Konkretisierung . . . . .	61
5.2.2	Betonung . . . . .	61
5.2.3	Raum . . . . .	62
5.2.4	Objekt . . . . .	63
5.2.5	Bewegung . . . . .	64
5.3	Weitere rhetorische Figuren . . . . .	64
5.4	Zusammenfassung . . . . .	65
<b>6</b>	<b>Fazit</b>	<b>67</b>
<b>A</b>	<b>Inhalt der CD-ROM/DVD</b>	<b>69</b>
A.1	PDF-Dateien . . . . .	69
A.2	Online Literatur . . . . .	69
A.3	Abbildungen . . . . .	69
	<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>70</b>
	Literatur . . . . .	70
	Filme und audiovisuelle Medien . . . . .	72
	Online-Quellen . . . . .	73

# Kurzfassung

In der vorliegenden Arbeit wird das rhetorische Stilmittel der Metapher in audiovisuellen Medien thematisiert. Im Speziellen wird dabei der Einsatz der Metapher im Medium der Animation betrachtet und der Versuch unternommen, diesen Einsatz zu kategorisieren.

Neben bereits vielfältigen theoretischen Auseinandersetzungen mit rhetorischen Figuren und Metaphern im Bereich des Realfilms gibt es noch wenige Untersuchungen zur Anwendung in der Animation. Ziel dieser Arbeit ist es daher, basierend auf bestehenden Theorien aus angrenzenden Bereichen ein geeignetes Beschreibungsmodell für den Gebrauch audiovisueller Metaphern im Animationsfilm zu entwerfen. Dazu ist in erster Linie die Frage nach *Funktionen* und *Formen* zu stellen, die in einem weiteren Schritt in Kategorien geteilt werden können. Die daraus resultierenden Funktionen der Konkretisierung, Betonung und Umgehung werden im Laufe der Arbeit ebenso mit sprechenden Beispielen aus der Animation erläutert wie die Formen der Figur, des Raumes, des Objekts und der Bewegung.

Durch die anschließende Anwendung des Modells auf das gleichzeitig entstandene Thesis Project soll auch gezeigt werden, dass die Metaphern über mehrere Szenen hinweg variieren können und meist mehr als eine Funktion und eine Form zum Einsatz kommen. Die Auseinandersetzung mit dem für die Animation durchaus wichtigen Stilmittel soll dazu beitragen, die sich daraus ergebenden Gestaltungs- oder Interpretationsmöglichkeiten für den Filmemacher bzw. den Rezipienten ausfindig zu machen.

# Abstract

This thesis deals with rhetorical figures in audiovisual media. Specifically, it aims to look into the use of metaphor in animation and tries to outline a possible categorization for that use. While many authors have dealt with the utilisation of rhetorical devices and metaphor concerning live-action film, there are numerous factors yet to be regarded when it comes to animation. Therefore, the main objective of this thesis is to propose a suitable categorization for audiovisual metaphor in animated film based on existing theories from affiliated fields. In order to do so, the model first splits up into the main groups *function* and *form*. These categories can then be further subdivided and the resulting functions *concretization*, *emphasis* and *evasion* and the forms *character*, *space*, *object* and *movement* are being illustrated with suitable examples. Applying the drafted model to the authors thesis project should then demonstrate the variation of ways metaphor can be used in a single short film. By addressing this commonly used stylistic device in animation, the author aims to draw an outline of the resulting potentialities for creation and interpretation of metaphorical animated content, for filmmakers as well as for recipients.

# Kapitel 1

## Einleitung

### 1.1 Einführung

Über die Tatsache, dass der Einsatz der Rhetorik die Grenzen der Sprache überwunden hat, besteht schon seit vielen Jahren auch im Bereich der Medienforschung Konsens. Unter dem Begriff der Filmrhetorik werden diese Erkenntnisse schon seit längerer Zeit auf den Spielfilm angewandt.

Diese Arbeit soll sich mit dem Einsatz rhetorischer Stilmittel im audiovisuellen Animationsfilm auseinandersetzen. Im Mittelpunkt soll dabei im Speziellen die Stilfigur der Metapher und ihre Umsetzung im Medium stehen. Da die Metapher Bedeutung durch übertragenen Sinn vermittelt und somit als Funktionsträger agiert, soll versucht werden, diese Funktionen und ihre audiovisuelle Umsetzung in der Animation ausfindig zu machen.

Ziel ist es, ein Modell zur Beschreibung von audiovisuellen Metaphern im Animationsfilm zu erstellen, das die verbreitetsten Einsatzbereiche abbildet. Diese Kategorisierung soll auf bestehenden Theorien zur Metapherndarstellung aus angrenzenden Bereichen beruhen. Das Medium und die vielfältigen Möglichkeiten, die sich durch dessen Einsatz ergeben, sollen dabei besonders in den Fokus gerückt werden, denn bisherige Forschungen zur Metapher im Film gehen nur sehr vereinzelt auf den Bereich des Animationsfilms ein.

### 1.2 Fragestellung

Die Erstellung eines Beschreibungsmodells für den Einsatz von Metaphern im Animationsfilm stellt den zentralen Teil der Arbeit dar. Die Forschungsfrage lässt sich also wie folgt formulieren: *Wie lässt sich die Anwendung von audiovisuellen Metaphern im Animationsfilm kategorisieren?*

Um diese Leitfrage bestmöglich beantworten zu können, werden folgende Hypothesen aufgestellt, die im Zuge der Arbeit thematisiert und belegt werden sollen:

1. Metaphern finden in Medien in audiovisueller Form Anwendung.
2. Es gibt audiovisuelle Metaphern, die speziell für das Medium Animation gelten.
3. Audiovisuelle Metaphern übernehmen im Animationsfilm bestimmte Funktionen, die den Einsatz derselben begründen.
4. Dieser Einsatz lässt sich in Teilbereichen kategorisieren.

### 1.3 Aufbau der Arbeit

Der erste Teil der Arbeit soll sich mit dem theoretischen Hintergrund der rhetorischen Stilmittel auseinandersetzen. Hier soll kurz auf den Begriff der Rhetorik und ihren Ursprung eingegangen werden. Das Teilgebiet des Redeschmucks beinhaltet die bereits genannten rhetorischen Stilmittel. Ein Überblick über Funktionen und Einteilungsmöglichkeiten führt zur Unterscheidung von *Figuren* und *Tropen*. Eine genauere Beschreibung des für diese Arbeit im Mittelpunkt stehenden Stilmittels der *Metapher*, das den Tropen zugeordnet wird, folgt auf die einleitenden Definitionen. Neben den Arten von Metaphern soll vor allem auf die Schwierigkeiten bei der Abgrenzung zu ähnlichen rhetorischen Mitteln und den Gebrauch der Metapher im Alltag eingegangen werden.

In Kapitel 3 wird das Kernthema der Arbeit dargelegt: die audiovisuelle Metapher. Ein Überblick über den Einsatz rhetorischer Figuren in audiovisuellen Systemen soll in die Thematik einführen. Vor allem der Frage, was es bedeutet, ein sprachlich orientiertes System auf ein anderes umzulegen, wird hier nachgegangen. Danach soll auf die relevanten Medien Film und Animation und ihre Unterschiede in der Untersuchung eingegangen werden. Nachfolgend werden bestehende Forschungsansätze beschrieben, die die Basis für die Kategorisierungsversuche in Kapitel 4 darstellen. Diese Kategorisierung soll die Aspekte audiovisueller Rhetorik mit dem Animationsfilm in Verbindung bringen. Es soll versucht werden, Metaphern nach ihren Funktionen und Erscheinungsformen zu gliedern und ihren Einsatz mithilfe von Kategorien unterscheidbar zu machen. Durch das Analysieren praktischer Beispiele aus dem Bereich des Animationsfilms soll die Unterteilung veranschaulicht werden.

Kapitel 5 soll das Thesis Project *in sensu* als Fallbeispiel thematisieren. Nach einer kurzen Inhaltsbeschreibung soll versucht werden, Kategorien des im vorherigen Kapitel erstellten Systems auf verschiedene Szenen des Films, der sich des Stilmittels der Metapher bedient, anzuwenden. So soll auch der Zusammenhang zwischen praktischer und theoretischer Arbeit aufgezeigt werden. Im letzten Kapitel sollen die Erkenntnisse der Arbeit noch einmal zusammengefasst und ein kurzes Resümee gegeben werden. Abschließend lässt sich hier auch auf mögliche Erweiterungen des Kategorisierungssystems eingehen.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Arbeit die Sprachform des generischen Maskulinums angewendet. Es wird an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die ausschließliche Verwendung der männlichen Form geschlechtsunabhängig verstanden werden und somit in ihrer Verwendung die weibliche Form miteinschließen soll.

## Kapitel 2

# Die rhetorische Figur

### 2.1 Die Kunst der Rede

Um im Verlauf der Arbeit das rhetorische Stilmittel der Metapher thematisieren zu können, soll zu Beginn auf den zugrunde liegenden Begriff der Rhetorik eingegangen werden. Die Rhetorik gilt als die *Kunst der Rede* und reicht in ihrem Ursprung in die Antike zurück. Ihr Entstehen geht auf das Vorhandensein von Interessensgegensätzen zurück [30, S. 13], da die Aufgabe der Rede darin begründet ist, die Zuhörenden von einer Aussage zu überzeugen und in weiterer Folge zu einer Handlung zu bewegen. Die Rhetorik kann somit mit dem Ziel der Überzeugung als Werkzeug verstanden werden, das beim Erreichen desselben hilft. Gleichzeitig stellt die Rhetorik die Möglichkeit dar, dieses Werkzeug zu analysieren und zu interpretieren, womit ihre Doppelfunktion aufgezeigt wird.

Gert Ueding und Bernd Steinbrink geben in ihrer Publikation *Grundriß der Rhetorik* [30] einen detaillierten Einblick in historische und systematische Aspekte der Rhetorik. In der geschichtlichen Erläuterung und Deutung des Rhetorikbegriffes wird vor allem auf bekannte Vertreter wie Aristoteles (384–322 v. Chr.), Cicero (106–43 v. Chr.) und Quintilian (ca. 35–100) eingegangen. Aristoteles definiert die Rhetorik in seiner Darstellung als „Fähigkeit, das Überzeugende, das jeder Sache innewohnt, zu erkennen“ [1, S. 11]. In seinem Werk grenzt er sie klar von der Überredung ab, die nichts mit der Fähigkeit zu tun hat, mithilfe von Wissen und sprachlicher Fertigkeiten Überzeugung hervorzurufen [1, S. 11]. Für Cicero gilt das Streben nach einem *Idealbild des Redners*, das er in seinem Werk *Über den Redner* [4] als Verbindung von Wissen (Allgemeinbildung, Kenntnis von Gesetzen, etc.) mit Rhetorik bezeichnet. Schließlich ist noch Quintilians Werk *Ausbildung des Redners* [25] von großer Relevanz, das nicht nur ebenfalls ein Ideal beschreibt, sondern vor allem auch die Erziehung als wichtigen Faktor für das Heranwachsen zu einem guten Redner hervorhebt.

Der Rhetorik stehen jedoch auch immer wieder Kritiker gegenüber: Im

weiteren geschichtlichen Verlauf gibt es gegensätzliche Positionen, was die Einstellung zur Rhetorik betrifft. Neben den genannten Befürwortern der Antike warnen Gegner vor Figuration und der Verschleierung von eigentlichen Bedeutungen durch den Einsatz von Rhetorik – eine populäre Ansicht zur Zeit der Aufklärung im 18. Jahrhundert, vertreten etwa durch Immanuel Kant und Friedrich Schiller. Seit den letzten Jahrzehnten jedoch wird die Rhetorik „immer mehr anerkannt als Technik eines vernünftigen menschlichen Redens [...]“ [6, S. 182].

In Uedings und Steinbrinks Publikation stellen die Erkenntnisse der antiken Rhetorik – allen voran die des Quintilians – den wichtigen Grundstein für die nachfolgend erklärte Systematik [30, S. 210], auf die auch hier kurz eingegangen wird. Von der Idee bis zum Vortrag sind unter Berufung auf die Werke Quintilians und Ciceros sechs Produktionsstadien zu durchlaufen: Die Klärung des Redegegenstandes, das Finden des Stoffes, die Ordnung des Stoffes, der sprachliche Ausdruck, das Einprägen der Rede und schließlich ihr Vortrag. Es soll auf den vierten Schritt, den sprachlichen Ausdruck [30, S. 281], eingegangen werden. Hier geht es um die sprachliche Gestaltung, um den Satzbau und die Wortwahl und um den sogenannten *Redeschmuck* – in diesem Schritt werden also die für die nachfolgenden Betrachtungen relevanten rhetorischen Stilmittel eingesetzt.

## 2.2 Der Redeschmuck

Das Zitat aus dem deutschen Vorwort von Michael B. Buchholz in [20] lässt erahnen, wie tief die Verwendung von Redeschmuck in unserer Alltagssprache verankert ist [20, S. 7]:

Wir *bringen* einem anderen etwas *nahe*, *stehen* auf *Standpunkten*, *ziehen* uns *zurück*, sind *wahnsinnig* vor Glück, fühlen uns von Bemerkungen *zutiefst getroffen* oder dringen *tief* in andere *ein*.

Der Redeschmuck ist Teil jeder Redegattung. Durch den Einsatz von Gestaltungsmittel soll die Rede anregend und überzeugend sein und die Aufmerksamkeit des jeweiligen Zielpublikums aufrecht erhalten. Rhetorische Stilmittel oder rhetorische Figuren sind solche Gestaltungsmittel, die im Rahmen des Redeschmucks eingesetzt werden. Sie sollen durch ihre Verwendung zur Erfüllung der primären Aufgabe der Rede, also der Überzeugung, beitragen. Außerdem sollen sie für Abwechslung sorgen [30, S. 284] und zur Veranschaulichung [30, S. 285] für die Zuhörenden dienen.

Die Bezeichnung dieser Stilmittel stammt in den meisten Fällen aufgrund ihres Ursprungs in der Antike aus dem Griechischen. Die Abgrenzung zwischen der Vielzahl an Figuren ist oft kaum oder nur schwer möglich (Beispiele siehe Abschnitt 2.3.3). Ebenso wie intentional eingesetzte rhetorische Stilmittel gibt es jene, die in den Sprachgebrauch übergegangen sind und im

Alltag nicht mehr als solche wahrgenommen werden (siehe Abschnitt 2.3.2). Es gibt verschiedene Klassifizierungsmöglichkeiten, nach denen die Stilmittel eingeteilt werden können. Nachfolgend sollen zwei dieser Klassifikationen überblicksmäßig vorgestellt werden.

### 2.2.1 Klassifikation nach Änderungskategorien

Das lange bestehende und immer wieder thematisierte Modell der Änderungskategorien zur Unterscheidung rhetorischer Figuren geht auf Quintilian zurück [30, S. 302]. Erhard Schüttelpelz geht in seiner Publikation *Figuren der Rede* [29] näher auf die verbreiteten Änderungskategorien und ihre Schwachstellen ein. Diese vier Kategorien, die auch in Uedings und Steinbrinks Buch aufgezählt werden, ändern ein sprachliches Element durch *Hinzufügung*, *Wegnahme*, *Umstellung* oder *Ersetzung*.

Schüttelpelz kritisiert an dieser Einteilung der Figuren vor allem, dass die Wortbedeutung der rhetorischen Figuren unbeachtet bleibt. Als eine *Hinzufügung* gelte definitionsgemäß beispielsweise schon das Dazukommen eines einzelnen neuen Zeichens [29, S. 44]. Dieses Beispiel solle die Schwachstellen der Kategorienbezeichnungen und den fehlenden Zusammenhang mit der Semantik aufzeigen.

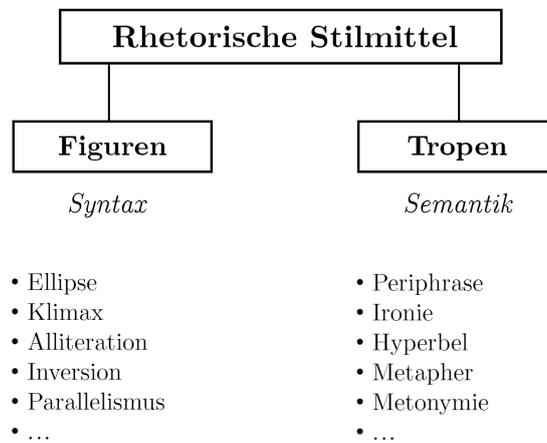
### 2.2.2 Klassifikation auf allgemeinerer Ebene

Die verbreitetste und für diese Arbeit relevanteste Kategorisierung rhetorischer Stilmittel unterteilt diese in zwei Gruppen: jene der *Figuren* und jene der *Tropen*. Diese Unterscheidung erfolgt weniger detailliert und ist somit allgemeiner gehalten, wodurch sie weitere Subklassifizierungen zulässt. Prinzipiell betreffen die Figuren die syntaktische Strukturebene, während die Tropen die Semantik betreffen. So lässt sich auch formulieren, dass es bei Figuren meist um eine Änderung auf *Satzebene* geht, bei Tropen um eine Änderung auf *Wortebene* [25]. Die Abgrenzung der Figuren von Tropen ist jedoch oft nicht eindeutig auszumachen und ist vom Kontext und der jeweiligen Interpretation abhängig [30, S. 288].

Heinrich Plett erläutert in seiner Publikation *Einführung in die Textanalyse* [24] die verschiedenen Stilskategorien – so bezeichnet er die rhetorischen Stilmittel, um sie vom Unterbegriff der Figur deutlicher abzugrenzen – und schlägt weitere Subkategorien<sup>1</sup> vor [24, S. 35]. Die erste Gruppe der Figuren betrifft wie bereits erwähnt in erster Linie die Syntax und wirkt sich meist auf den Satzbau aus. Folgende Beispiele werden etwa den Figuren zugeordnet:

- **Ellipse:** Auslassung ohne Bedeutungsverlust, zum Beispiel *Ende gut, alles gut*.

<sup>1</sup>So bildet Plett Unterkategorien wie *Kontrastfiguren* oder *Steigerungsfiguren*, denen die jeweils traditionellen Figuren zugeordnet werden.



**Abbildung 2.1:** Die allgemeine Unterteilung rhetorischer Stilmittel.

- **Klimax:** Steigerung des Ausdrucks, zum Beispiel *groß, größer, am größten*.
- **Alliteration:** Aufeinander folgende Wörter teilen den Anfangslaut, zum Beispiel *Mann und Maus*.

Die zweite Kategorie der Tropen bezieht sich auf die Ebene der Bedeutung. Tropen ersetzen die eigentlichen Ausdrücke durch andere, bedeutungsverschiedene Formulierungen. Die dabei entstehende Beziehung des eingesetzten zum ersetzten Wort oder Ausdrucks wird zur Unterscheidung der Tropen herangezogen. Das für diese Arbeit im Mittelpunkt stehende Stilmittel der Metapher lässt sich eben dieser Gruppe zuordnen (siehe Abschnitt 2.3). Weitere bekannte Tropen sind etwa:

- **Periphrase:** Umschreibung eines Begriffs, etwa für Definitionen oder um Wiederholungen zu vermeiden, zum Beispiel *der Allmächtige* für Gott.
- **Ironie:** Bewusster Widerspruch durch Einsatz eines gegensätzlichen Begriffs, zum Beispiel *Noch so ein Sieg und wir sind verloren*.
- **Hyperbel:** Übertreibung eines Begriffs, zum Beispiel *todmüde*.

Das System der Wortfiguren und Tropen lässt sich auch auf die im vorigen Abschnitt erwähnten Änderungskategorien anwenden; somit wären die ersten drei Kategorien des *Hinzufügens*, der *Wegnahme* und der *Umstellung* Wortfiguren, während die *Ersetzung* zu den Tropen gehört. Im Nachfolgenden soll die Stil­kategorie der Metapher genauer betrachtet werden.

## 2.3 Die Metapher

Die Metapher – ihr Name *metaphorá* stammt aus dem Griechischen und lässt sich mit *übertragen* übersetzen – wird als uneigentlicher Begriff an der Stelle eines eigentlichen Begriffs eingesetzt. Die Beziehung zwischen den Begriffen wird durch einen kontextabhängigen übertragenen Sinn hergestellt.

George Lakoff und Mark Johnson definieren die Metapher auf folgende Art [20, 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.

Die Stärke der Metapher findet sich vor allem im Gebrauch von Unerwartetem und der Verbindung von eigentlich Entgegengesetztem [30, S. 297]. Um sie erfolgreich einzusetzen, ist es jedoch wichtig, den Grad der Abstraktion so zu wählen, dass eine Ähnlichkeit zu erkennen ist und der Rezipient die Bedeutung einer Aussage durch diese indirekte Verbindung verstehen kann. Metaphern können sowohl in Redensarten, als Substantive, Adjektive oder Verben als effektives Stilmittel eingesetzt werden. Die Gründe für ihren Einsatz können dabei vielfältig sein. Existiert kein Wort für ein Objekt (siehe Abschnitt 2.3.1), möchte man die Verwendung eines Wortes aufgrund einer gewissen Konnotation vermeiden oder möchte man gewisse Aspekte eines Begriffs besonders betonen, so kann an die jeweilige Stelle eine Metapher treten. Folgende Beispiele sollen die Verwendung der Metapher exemplarisch aufzeigen:

- Er sucht die *Nadel im Heuhaufen*.
- Sie ist *aus allen Wolken gefallen*.
- Zwischen ihnen hat es *gefunkt*.

### 2.3.1 Arten

Ein offizielles System für die Unterscheidung für Metaphern existiert nicht, jedoch soll an dieser Stelle Paul Ricoeurs Abgrenzungsvorschlag angeführt werden [26]. Er unterscheidet zwischen *starken*, *schwachen* und *toten* Metaphern. Die *toten* oder *verblassten* Metaphern werden nicht mehr als solche wahrgenommen, da sie in ihrer Bedeutung wörtlich verstanden werden (z. B. *Tischbein*). Sie werden aufgrund ihrer permanenten Aufnahme in den Wortschatz auch als *lexikalisierte* Metaphern bezeichnet. Die Entstehung lässt sich in vielen Fällen auf eine metaphorische Wortneubildung zurückführen, wenn keine eigene Bezeichnung für eine Sache existiert, und ihr wird auch eine eigene rhetorische Figur zugeordnet, die *Katachrese*.

*Schwache* Metaphern nennt Ricoeur solche, die austauschbar und konventionell sind, da sie im allgemeinen Sprachgebrauch oft vorkommen. Zu-

letzt meint er mit der Kategorie der *starken* Metapher solche, die innovativ und nicht austauschbar sind und neue Zusammenhänge zwischen zuvor nicht in Verbindung stehenden Begriffen zulässt. Für den Gebrauch des Metaphernbegriffs sind im weiteren Verlauf der Arbeit nur schwache und starke Metaphern von Bedeutung.

### 2.3.2 Gebrauch von Sprachbildern nach Lakoff und Johnson

In der kommunikationswissenschaftlichen Publikation *Leben in Metaphern* [20] setzen sich George Lakoff und Mark Johnson mit dem Einsatz von Metaphern im alltäglichen Sprachgebrauch auseinander. Sie gehen davon aus, dass Denken und Handeln des Menschen und somit Konzeptsysteme nach Metaphern strukturiert sind [20, S. 11] – und prägen somit den Begriff der *kognitiven Metapherntheorie*.

Ausgangspunkt für diese konzeptuellen Metaphern sind ein Ursprungs- und ein Zielbereich, wobei Eigenschaften aus dem Zielbereich auf den Ursprungsbereich übertragen werden, um diesen besser oder auf einen bestimmten Aspekt hin zu verstehen. Diese partielle Übertragung geschieht somit oft unbewusst und viele Metaphern werden als solche nicht mehr wahrgenommen. Metaphern verlassen also in dieser Definition den Bereich des reinen rhetorischen Redeschmucks und zeigen sich als kognitive Struktur, wie die Autoren in vielen Beispielen anführen.

Lakoff und Johnson benennen wiederkehrende Kategorien wie die *Orientierungsmetapher* [20, S. 22], in der die Relevanz des Raumes im Vordergrund steht. Sie zeigt sich in Konzepten wie *mehr ist oben, weniger ist unten* (z. B. *Das Einkommen ist gestiegen, die Aktivitäten sind gesunken*) oder *glücklich sein ist oben, traurig sein ist unten* (z. B. *Die Stimmung steigt, er verfiel in eine Depression*). Die Autoren führen diese und andere Metaphern wie *Substanzmetaphern* auf physikalische und kulturelle Erfahrungen zurück [20, S. 26], wodurch sie direkt zu verstehen sind und bezeichnen sie auch als *Schemata*. Im Gegensatz dazu stehen die sogenannten *Strukturmetaphern*, die eine Sache durch das Wissen über eine andere Sache erfahrbar machen [20, S. 28]. Ein Beispiel für eine solche konzeptuelle Metapher ist *Zeit ist Geld*.

### 2.3.3 Abgrenzung und Ähnlichkeit

Um das Verständnis der Metapher zu festigen, ist es notwendig, ihr ähnliche Stilmittel und die Unterschiede in ihrer Verwendung zu kennen. Die Abgrenzung der Metapher von anderen Tropen stellt oft eine schwierige Aufgabe dar und ist in manchen Fällen nicht eindeutig zu klären. Auch ein Zutreffen mehrerer Stilfiguren auf einen Begriff ist möglich. So enthalten die Ausdrücke *von uns gehen* oder *entschlafen* neben einer Metapher auch die rhetorische Figur des *Euphemismus*, der Beschönigung.

Grundsätzlich lässt sich die Unterscheidung zwischen den verwandten

Tropen im Hinblick auf die Beziehung zwischen Ersetztem und Ersetzendem definieren. Im Fall der Metapher liegt diese in der teilweisen Ähnlichkeit zwischen Gesagtem und Gemeintem [30, S. 297]. Neben der Schwierigkeit der Unterscheidung trotz genauer Definition spielt auch der allgemeine Gebrauch der Metapher als weniger eng gehaltener Begriff eine Rolle bei Abgrenzungsproblemen. So wird der Ausdruck Metapher oft synonym zu bildhafter Darstellung verwendet, schließt also andere Formen wie Allegorie oder Gleichnis mit ein. Im Folgenden werden kurz verwandte Stilmittel vorgestellt, die der Metapher in Teilbereichen stark ähnlich sind.

### Metonymie

Die *Metonymie* tauscht den eigentlichen Begriff durch einen sinngemäß benachbarten Begriff aus und vertritt somit das Prinzip der Zusammengehörigkeit. Grundlage ist hiermit also eine „reale Beziehung“ aus dem selben Wirklichkeitsbereich [30, S. 295].

Ein definierender Unterschied zwischen den Stilmitteln Metonymie und Metapher lässt sich in den Konzeptbereichen finden, auf die man bei der Übertragung zurückgreift. So lassen sich Ursprungs- und Zielbegriff bei der Metonymie im selben konzeptuellen Bereich finden, während sie bei der Metapher unterschiedlichen Bereichen angehören. Beziehungen wie *Ursache – Wirkung*, *Besitzer – Besitz* oder *Person – zugehörige Tätigkeit* sind Beispiele für den Zusammenhang zwischen Ersetzendem und Ersetztem [30, S. 295].

- Sie liest gerne *Shakespeare*.
- Lass uns ein *Gläschen* trinken.

### Synekdoche

Die Unterscheidung zwischen Synekdoche und Metonymie stellt eine besondere Schwierigkeit dar. Zum Teil auch als Unterbegriff der eben genannten Metonymie bezeichnet [20, S. 47], steht hier repräsentativ der *Teil* für das *Ganze*, die *Gattung* für das *Allgemeine*, das *Nachfolgende* für das *Vorausgehende* oder *Singular* für *Plural* (und jeweils umgekehrt)[30, S. 291].

- Er ist ein *kluger Kopf*.
- *Der Deutsche* kauft mehr.

### Allegorie

Die Allegorie gilt als „weitergeführte Metapher“ [30, S. 297], wobei die Figur an die Stelle einer Wortreihe tritt, also einen oder mehrere Gedanken repräsentieren kann. Hier ist die Beziehung der Ähnlichkeit oder Verwandtschaft von Ersetztem zu Ersetzendem maßgeblich. Eine Abfolge von Metaphern kann also als Allegorie bezeichnet werden, was eine strikte Unterscheidung

dieser Tropen erschwert bzw. die Notwendigkeit einer solchen in Frage stellt. In dieser Arbeit schließt der Begriff der Metapher den der Allegorie im Allgemeinen mit ein.

- Auf der *Bühne der Welt sind alle Menschen Spieler*.
- Trotz der *stürmischen Zeiten* werden wir das *Schiff wieder auf Kurs bringen*, denn *wir alle sitzen in einem Boot*.

### Personifikation

Der Begriff der Personifikation wird als eine Art der Allegorie und im weiteren Verlauf somit als Spezialform der Metapher verstanden.<sup>2</sup> Hier wird einem abstrakten Konzept oder einer Sache eine menschliche Gestalt gegeben, um sie mithilfe von für uns Menschen leicht erkennbaren Mustern beschreiben zu können. Die Personifikation gehört zum Begriff des *Anthropomorphismus*, der die Zuschreibung von humanoider Gestalt, Verhalten oder anderen Eigenschaften auf Nichtmenschliches ausdrückt. Für diese Arbeit werden beide Begriffe in ihrer Bedeutung zur *Personifikation* zusammengefasst.

- Die Inflation *nimmt* uns die Gewinne *weg*.
- Der *Sensenmann* klopft an die Tür.

## 2.4 Zusammenfassung

Die kurze Definition des Begriffs der Rhetorik und des Redeschmucks mit den rhetorischen Stil Kategorien zu Beginn dieses Kapitels soll das Grundverständnis für die nachfolgenden Untersuchungen vermitteln. Besonders hervorzuheben ist dabei die Unterteilung der rhetorischen Stilmittel in *Figuren* und *Tropen*, wobei erstgenannte sich auf die syntaktische Ebene der Sprache und letztere sich auf die Bedeutungsebene bezieht. Bekannte Stilmittel wie Ellipse und Klimax werden den Figuren zugeschrieben, während den Tropen etwa die Ironie oder das für diese Arbeit wichtigste Mittel der Metapher angehören.

Die Metapher, die einen uneigentlichen Begriff an der Stelle eines eigentlichen Begriffs setzt, ist eines der bekanntesten Stilmittel. Sie wird vielfältig eingesetzt; etwa um eine unbenannte Sache zu benennen, um eine gewisse direkte Aussage umgehen zu können oder um gewisse Eigenschaften eines Begriffs besonders hervorzuheben. Metaphern können grob in *tote*, *schwache* und *starke Metaphern* unterteilt werden. Nach Lakoff und Johnson stellen auch gewisse Schemata wie Orientierungs- und Substanzmetaphern oder Strukturmetaphern Konzepte für eine sinnvolle Unterteilung im Einsatz von

---

<sup>2</sup>Lakoff und Johnson bezeichnen die Personifikation als Form der Metapher, die durch die Zuschreibung menschlicher Merkmale zulässt, „eine Fülle von Erfahrungen mit nicht-personifizierten Entitäten [zu] begreifen“ [20, S. 44].

Sprachbildern dar [20]. Die beiden Autoren gehen davon aus, dass die Metapher neben der Sprache auch im Bereich des Denken und Handelns des Menschen allgegenwärtig sind und viele kognitive Prozesse metaphorisch strukturiert sind.

Neben einigen Beispielen für Metaphern wurden auch die teilweise sehr ähnlichen Stilfiguren der Metonymie, Synekdoche, Allegorie und Personifikation kurz erläutert. Die fallweise sehr schwierige Unterscheidung dieser Stilmittel führt zum Teil zu einem undifferenzierten Gebrauch im Alltag. Um den Metaphernbegriff im Lauf der Arbeit entsprechend verwenden zu können, ist eine genauere Unterscheidung jedoch von Vorteil.

## Kapitel 3

# Audiovisuelle Metaphern

### 3.1 Rhetorische Figuren in audiovisuellen Systemen

Der Versuch dieser Arbeit, den Einsatz der Metapher im audiovisuellen Animationsfilm nach bestimmten Kriterien zu unterscheiden, setzt zu Beginn eine Auseinandersetzung mit dem generellen Einsatz von Stilmitteln der Rhetorik abseits der Sprache voraus. Ziel dieses Kapitels ist der Beleg der in Abschnitt 1.2 genannten ersten und zweiten Hypothese: *Metaphern finden in Medien in audiovisueller Form Anwendung* und *Es gibt audiovisuelle Metaphern, die speziell für das Medium Animation gelten*. Vorweg sei erwähnt, dass der Fokus dabei – wie bereits in der Abschnittsüberschrift ersichtlich – im Speziellen auf die visuelle und auditive Ebene gerichtet ist. Auf die sprachliche Verwendung von rhetorischen Figuren, wie sie in audiovisuellen Medien in Dialogen zwischen Figuren, textuellen Elementen oder Erzählungen zum Einsatz kommt, soll hier also nicht eingegangen werden.

Bei einer Konzentration auf rhetorische Mittel im Bereich audiovisueller Medien steht die Frage im Mittelpunkt, wie sich das sprachliche System der rhetorischen Figuren auf ein anderes System übertragen lässt. Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass das Spektrum an Möglichkeiten für den Einsatz rhetorischer Figuren in audiovisuellen Medien wie Film oder Animationsfilm noch breiter wird. Im Gegensatz zur Sprache können hier verschiedene Ausdruckssysteme genutzt werden – durch die Verbindung von Bewegung, zeitlichem Ablauf, auditiven und visuellen Elementen können „audiovisuelle Medien daher die Strukturen konzeptueller Metaphern wesentlich konkreter aufgreifen als Sprache, die [...] stärker mit Abstraktion verbunden ist“ [9, S. 12].

Die Eignung der Rhetorik für visuelle Systeme ist bereits bei oberflächlicher Betrachtung schlüssig. Schon in der antiken Gliederung der Produktionsstadien der Rede wird im fünften Schritt, dem Einprägen des Vortrags, der Einsatz „bildlicher Vorstellungshilfen“ als Erinnerungstechnik angeführt

[30, S. 235]. Die gedankliche Visualisierung von auf bestimmte Art angeordneten Erinnerungen soll ihr Abrufen erleichtern. Auch die gerade für die Metapher oft gewählte Zuschreibung, ein *bildhafter* Ausdruck zu sein, verdeutlicht das ihr innelegende Potential für visuelle Systeme.

Andererseits lässt sich durch diese von Fahlenbrach erwähnte Konkretisierung auch eine gewisse Einschränkung ableiten. N. Roy Clifton stellt zu Beginn seines Werkes *The Figure in Film* [5] fest, dass dies vor allem beim Einsatz von Tropen deutlich wird; die bildhafte Umschreibung einer Sache verlangt dem Rezipienten Vorstellungsvermögen ab. Bei der audiovisuellen Darstellung einer solchen Umschreibung kommt das Vorstellungsvermögen des Produzenten des Mediums zum Einsatz und dem Rezipienten wird eben diese konkrete Darstellung präsentiert. Form, Farben, Blickwinkel, Klang – all das wird schon vorgegeben. Eine Einschränkung, die sich beim gelesenen oder gesprochenen Wort nicht zwangsläufig ergibt, da die Verbildlichung beim Leser bzw. Zuhörer entsteht und durchaus in gewissem Grade von der Vorstellung des Verfassers bzw. Sprechers abweichen kann. Clifton formuliert es in einem Satz: „The effect is not the same when we are given a finished image instead of words“ [5, S. 24]. Dieser Begriff der Endgültigkeit des *fertigen* Bildes kann durch Faktoren wie Interpretationsspielraum oder Abstraktionsgrad der Darstellung natürlich von Fall zu Fall weiter oder enger gefasst sein – prinzipiell findet sich hier jedoch einer der grundlegendsten Unterschiede zwischen sprachlichem und audiovisuellem System.

Auch die Auswahl des Mediums spielt für den Einsatz rhetorischer Stilmittel eine große Rolle. Clifton erwähnt in [5] die von Christian Metz definierten *Circles of specificity* [22], die Charakteristika verschiedener Kunstformen bzw. Medien mit denen des Films vergleicht und so einerseits die Schnittmenge, andererseits die Alleinstellungsmerkmale hervorhebt. So bezeichnet er beispielsweise die *Notwendigkeit einer Bildkomposition* als äußersten Kreis für Theater, Malerei, Fotografie, Fernsehen und Film als gleichermaßen ausschlaggebend, während die *Mechanische Reproduktion der Bilder* unter den genannten Künsten nur noch auf Fotografie, Fernsehen und Film zutrifft [5, S. 19]. Mit Hinweis auf diese Distinktion versucht Clifton, die Bedeutung des Mediums für die Einsatzmöglichkeiten rhetorischer Figuren zu betonen. So kann eine wechselnde Perspektive durch wechselnde Kameraeinstellungen mithilfe von Schnitten etwa als Stilmittel im Film verwendet werden, was im Theater durch den permanenten Blickpunkt des Zusehers nicht möglich ist.

Diese Betrachtung leitet zur in Abschnitt 1.2 formulierten zweiten These (*Es gibt audiovisuelle Metaphern, die speziell für das Medium Animation gelten*) über. Auch Fahlenbrach hält fest, dass in beinahe jedem Medium auch neue, spezifische Stilmittel gebildet werden [9, S. 12]. Indem die zentrale Rolle der Wahl des Medienangebots nun bereits aufgezeigt wurde, soll Abschnitt 3.1.2 diese Annahme zusätzlich bekräftigen. Wie im Nachfolgenden ersichtlich, konzentriert sich die Untersuchung auf das audiovisuelle Medium

des Animationsfilms, wozu auch Erkenntnisse aus dem Bereich des Realfilms angewandt werden.

### 3.1.1 Film

Wie bereits einführend angedeutet, konzentriert sich ein erheblicher Teil der Rhetorikforschung abseits von Sprache und Einzelbild auf das Medium des Films. Hierbei nimmt der Realfilm in bisherigen Forschungen im Vergleich zum Animationsfilm einen größeren Stellenwert ein, neben seiner Popularität mitunter deshalb, weil der Großteil der für den Realfilm geltenden Erkenntnisse auf den Animationsfilm umgelegt werden kann.

Zusammengefasst unter dem Begriff der *Filmrhetorik* beschäftigen sich viele mit der Umlegung der klassischen Rhetorik auf das Medium Film, etwa Klaus Kanzog in seinem umfassenden *Grundkurs Filmrhetorik* [18], wo er eine rhetorische Struktur auch im Film verortet. In diesem Bereich finden sich jedoch viele teilweise sehr unterschiedliche Ansätze. Oliver Jahraus stützt sich beispielsweise zwar auf Kanzogs Modell zur Analyse der Filmrhetorik, bemerkt dazu jedoch: „Von Filmrhetorik sollte man erst dann sinnvollerweise sprechen, wenn persuasive Strukturen systematisch entfaltet werden“ [15, S. 15]. Jahraus bezieht sich hier auf die ursprüngliche Funktion der Rhetorik, die Überzeugung. Auch Gesche Joost differenziert den Begriff der Rhetorik im Film von dem der Sprache, wie in Abschnitt 3.2 deutlich wird.

Aus der Sprache stammende Elemente der Rhetorik sind im Film durchaus keine Ausnahme. So ist etwa das Stilmittel der *Ellipse* ein treffendes Beispiel, das im Film fast durchgehend Anwendung findet – sei es durch eine elliptische Erzählstruktur, die die Handlung verdichten soll oder durch das Prinzip der Montage, das auf Auslassungen beruht. Auch die Anwendung der Metapher im Film ist unumstritten und bildet – wie in den folgenden Abschnitten ersichtlich – Grundlage zahlreicher Untersuchungen. Zur Definition der Metapher im Film meint *Reclams Sachlexikon des Films* [19, S. 434]: „Die Metapher im Film wird als ein Bild mit doppeltem Sinn bezeichnet.“ Uneigentliche Bildbedeutungen im Film verortet Anke-Marie Lohmeier generell vor allem in den drei Formen von Symbol, Allegorie (weitergeführte Metapher, siehe Abschnitt 2.3.3) oder Vergleich [21, S. 2].

Auch die Einbeziehung der auditiven Ebene spielt in der Betrachtung des Spielfilms eine Rolle. An dieser Stelle sei hierzu vor allem auf Barbara Flückigers Untersuchungen in *Sound Design* [10] hingewiesen, wo sie sich neben den narrativen Funktionen des Tons auch seiner Bedeutung und vor allem dem Zusammenspiel von Ton und Bild widmet. Sie hält zur Semantik des Tons fest, dass in unserer Kultur ein „adäquates Vokabular zur Beschreibung von Klangobjekten“ [10, S. 100] fehlt und führt darauf auch die Vernachlässigung der auditiven Ebene im Großteil der Filmforschungen zurück. Der Zusammenhang mit dem System Sprache ist somit auch hier gegeben.

Auf die Wechselwirkung zwischen Ton und Bild geht auch Michel Chion

ein. Die Wahrnehmungsweise, die durch diese Kombination aus visuellen und auditiven Eindrücken entsteht, bezeichnet er als *audio-vision* [3, S. 25]. So fordert er, die Tonebene nicht als *Zusatz* zum Bild zu verstehen und nach der Dominanz einer Ebene über die andere zu fragen, sondern den tatsächlichen Einfluss der Wahrnehmung von Ton auf die Wahrnehmung von Bild und umgekehrt zu betrachten [3, S. 26]:

The objective of this book is to demonstrate the reality of audiovisual combination—that one perception influences the other and transforms it. We never see the same thing when we also hear; we don't hear the same thing when we see as well.

Der Ton im Film folgt per se nicht einem Realitätsanspruch und gründet in vielen Fällen auf einer metaphorischen Beziehung zwischen Klang und Bild, worauf Walter Murch im Vorwort zu [3] verweist. Flückiger behandelt in einem Kapitel die *Semantik höherer Ordnung* [10, S. 158–189] des Tons, wo sie etwa Symbole und Leitmotive thematisiert. Diese Ansätze zur Erforschung der Rolle der auditiven Ebene im Animationsfilm fließen in die Betrachtungen in Kapitel 4 ein.

Die unten folgenden Abschnitte 3.2 und 3.5 behandeln Auseinandersetzungen mit rhetorischen Stilmitteln bzw. der Metapher im Speziellen vorrangig auf Film bezogen.

### 3.1.2 Animation

Der Fokus dieser Arbeit soll auf das audiovisuelle Medium der Animation gelegt werden. Die Abgrenzung vom Spielfilm lässt sich vielleicht am besten im Begriff der *Realität* treffen. Während der Realfilm als Abbild einer profilmischen Situation vor der Kamera durch fotografische Technik entsteht und somit stets reproduktiv ist, kann der Animationsfilm auf viele Arten entstehen und so Bild für Bild Bewegung erzeugen, die nicht direkt im filmischen Sinne aufgezeichnet wurde [31, S. 10]. Über die Möglichkeiten des Realfilms hinaus können hier Realitäten geschaffen werden, die keiner Logik und keinen Naturgesetzen folgen müssen. Dies gilt für die visuelle Ebene genauso wie für die auditive – so muss in der Animation jegliche akustische Komponente erst synthetisch hergestellt werden. Hier sieht Paul Wells die Stärke des Animationsfilms; die vielen Möglichkeiten, die sich für Filmemacher ergeben, sobald der Realitätsbegriff selbst definiert werden kann [31, S. 11].

Maureen Furniss schlägt anstelle einer eindeutig abgrenzbaren Definition des Animationsbegriffs das Modell eines Kontinuums vor, das den Animationsfilm in Relation zum Realfilm setzt [14, S. 5]. An den Enden dieses Kontinuums platziert sie die Begriffe *mimesis* für die der Realität entsprechende Abbildung und *abstraction* für die stärkste Form der Stilisierung, wobei sich tatsächliche Filmbeispiele aller Art jeweils irgendwo zwischen

diesen Darstellungsformen einordnen lassen. Auch hybride Formen aus Film und Animationsfilm können durch ein solches Kontinuum beschrieben werden. Real- und Animationsfilm sieht Furniss eher als Tendenzen denn als komplett unterschiedliche Praktiken in der Bewegtbildproduktion [14, S. 6]:

The point is that the relationship between live action and animation, represented by mimesis and abstraction, is a relative one. They are both tendencies within motion picture production, rather than completely separate practices.

Im Folgenden soll trotz dieser treffenden Beschreibung der Ähnlichkeit kurz auf einige deutliche Unterschiede eingegangen werden, auch, um der Bestätigung der These *Es gibt audiovisuelle Metaphern, die speziell für das Medium Animation gelten* näher zu kommen.

Der Animationsfilm hebt sich durch ihm eigene Stilmittel der Erzählung ab, etwa durch die *Metamorphose*. Diese „fließende Verknüpfung“ von Bildern, die die Darstellung der Transformation von einem Zustand in einen anderen ermöglicht, ist im Spielfilm in dieser Form nicht möglich [31, S. 69]:

The ability to metamorphose images means that it is possible to create a fluid linkage of images through the process of animation itself rather than through editing, although, of course, editing may also be employed in the same film.

Großes Gestaltungspotential des Animationsfilms lässt sich zudem in den umfangreichen Möglichkeiten zur Darstellung von Figuren festmachen – ein für die späteren Betrachtungen und wie in Abschnitt 3.5.2 ersichtlich für Metaphern besonders relevanter Punkt. Die Freiheiten im Bezug auf Körperbilder sind im Gegensatz dazu im Realfilm begrenzt; natürlich kann durch äußerliches Auftreten in Form von Kostümen oder Make-Up und durch schauspielerische Darbietung eine einzigartige Figur geschaffen werden. Jedoch steckt im Realfilm hinter jeder Figur der Körper eines Schauspielers, und dieses Körperbild lässt sich nur eingeschränkt modifizieren. Zusätzlich ruft das Wiedererkennen von Schauspielern beim Rezipienten außerfilmische, vielleicht aus früheren Rollen oder Medien begründete Erwartungshaltungen hervor. Jenes Wissen, das über den realen Darsteller besteht, kann auch die Wahrnehmung der Figur zu einem bestimmten Grade beeinflussen. Diese Art der Konnotation kann bei animierten Figuren vermieden werden. Schon bei der Gestaltung des Characters kann auf Metaphern zurückgegriffen werden, und die Erscheinungsform ist nicht auf eine menschliche eingeschränkt. Selbiges lässt sich für Emotions- und Handlungsebene feststellen. Dieses Potential des Körpers im Animationsfilm beschreibt Paul Wells in [31] genauer, worauf in Kapitel 4 näher eingegangen wird.

Der Begriff der Animation soll im Verlauf der Arbeit diverse Teilbereiche zusammenfassen, die sich etwa durch ihre Technik oder Länge voneinander

unterscheiden, beispielsweise Stop-Motion, Zeichentrickfilm, Computeranimation, Kurz- oder Spielfilm. All diese Subkategorien werden hier unter der Bezeichnung Animationsfilm zusammengefasst. Obwohl die nachfolgenden Abschnitte zumeist vorrangig den Spielfilm behandeln, sind die Erkenntnisse auf das Medium des Animationsfilm übertragbar. Darüber hinaus wird in den Abschnitten 3.4 und 3.3 die Metapher explizit im Hinblick auf den Animationsfilm betrachtet.

### 3.2 Bild-Sprache nach Gesche Joost

Gesche Joost geht in ihrem Buch *Bild-Sprache* [16] der Frage nach, wie die Rhetorik im audiovisuellen Medium Film eingesetzt wird und wie dieser Einsatz visualisiert werden kann. Sie geht davon aus, dass die Rhetorik Basis für alle kommunikationsbasierten Prozesse ist und auch der Film im Sinne der Filmrhetorik ein regelbasiertes Kommunikationssystem ist.

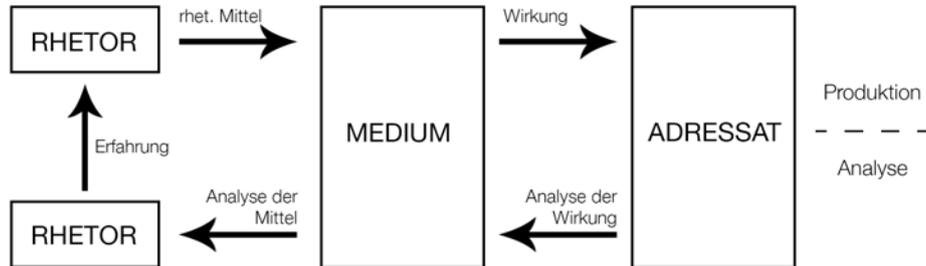
Joost betont in ihrer Publikation die Notwendigkeit, bei einem Transfer der sprachlichen Rhetorik zu einer audiovisuellen das Prinzip der Gleichsetzung<sup>1</sup> als unzulänglich zu betrachten [16, S. 24]. Sie formuliert das Beispiel einer Argumentation, die im Medium Film anders aufgebaut sein kann als in der Rede, da es sich des visuellen Systems und somit der „suggestiven Kraft des Bildes bedienen“ wird [16, S. 25].

Joost definiert die primäre Funktion der audiovisuellen Rhetorik in ihrem Buch als die der *Wirkungsintentionalität*, spannt also den Begriff des Ziels der klassischen Rhetorik (der *Überzeugung*) weiter und bestimmt das Erzielen einer bestimmten Wirkung auf das Publikum bzw. den Adressaten als Aufgabe für eine audiovisuelle Rhetorik [16, S. 30]. Dieser Ansatz der Fokussierung auf die Wirkung beim Rezipienten soll auch in dieser Arbeit verfolgt werden. Das Ziel ihrer Publikation ist es, eine angemessene Beschreibungsmethode für dieses Kommunikationssystem zu finden. Joost beschreibt diese Suche nach einem dem Film gerecht werdenden visuellen Analysesystem, das diese rhetorischen Strukturen aufzeigen und vor allem auch im zeitlichen Ablauf visualisieren kann. Sie verortet hier große Vorteile gegenüber rein sprachlicher Filmanalyse wie dem Filmprotokoll, die sie als unzureichend bezüglich der Darstellung von visuellen und auditiven Strukturen bezeichnet [16, S. 57].

Sie weist etwa auf die Eigenschaft des filmischen Zeichensystems hin, die eine Überlagerung mehrerer Ebenen zum gleichen Zeitpunkt möglich macht, etwa bei einer Überblendung zweier Bildebenen – ein Stilmittel, das in der vom zeitlich linearen Ablauf abhängigen Sprache nicht existieren kann [16, S. 57]. Außerdem können durch den Einsatz indexikalischer und symbolischer

---

<sup>1</sup>Versuche, Rhetorik im Film auf die selben Faktoren hin zu analysieren wie in der Rede, wurden etwa von den Semiotikern Christian Metz und Umberto Eco als unzureichend deklariert [16, S. 24].



**Abbildung 3.1:** Die rhetorische Kommunikation nach Joost/Scheuermann [16, S. 88].

Zeichen Strukturen dargestellt werden, die über rein textuelle Erfassung nicht so einfach erkennbar wären. Auch bereits existierende visuelle Notationssystemen stellt sie eingangs vor und kritisiert hier mangelnde Lesbarkeit, Komplexität oder fehlende Reduzierung [16, S. 61–66].

Joost bietet auch auf genereller Ebene eine gelungene Definition für eine Modellbildung der audiovisuellen Rhetorik. Wie in Abbildung 3.1 ersichtlich, erfolgt die Kommunikation zwischen *Rhetor*, *Medium* und *Adressat*, sowohl bei der Produktion als auch bei der Analyse [16, S. 88]. Der Rhetor, der eine bestimmte Wirkung intendiert, ist dabei nicht zwingend als Einzelperson zu betrachten. Besonders im Falle des Films kann es sich dabei um eine ganze „Gruppe von Personen, die am Produktionsprozess beteiligt sind“ [16, S. 87] handeln. Der Adressat wird im Modell als *ideal* angenommen, was in der Praxis zu einer Abweichung in der tatsächlichen Wirkung – basierend etwa auf Erwartungshaltung oder ganz individuellen Voraussetzungen – einschließen kann [16, S. 93]. Die Visualisierung dieses Schemas soll auch erneut die Doppelfunktion der Rhetorik als Werkzeug sowohl bei der Erstellung als auch bei der Untersuchung des Inhaltes betonen.

Einen weiteren Kernpunkt der Arbeit stellen die rhetorischen Figuren des Films dar, die Joost in Form einer Liste aus teils bestehenden, teils von ihr neu benannten Begriffen anführt [16, S. 247]. Besonders aufschlussreich ist diese Liste im Hinblick auf für das audiovisuelle Medium spezifischen Figuren. Beispiele hierfür sind etwa *Montagefiguren*, die Stilmittel des Schnitts wie *beschleunigende Montage* oder *Kontrastmontage* einschließen, oder *Audio-visuelle Korrelationsfiguren* wie *Divergenz* oder *Komplementarität*, die sich aus der Verbindung von visueller und auditiver Ebene ergeben.

Auf von Joost angeführte, für das entsprechende Thema relevante Figuren wird bei der Analyse des Thesis Projects in Kapitel 5 verwiesen.

### 3.3 Multimodale Metapher nach Charles Forceville

Die Untersuchung sogenannter *multimodaler* Metaphern steht für Charles Forceville und weitere in [13] im Vordergrund. Gemeint sind damit Metaphern, deren Herkunftssystem sich vom Zielsystem unterscheidet, wobei die verschiedenen Zeichensysteme als Modi bezeichnet werden [13, S. 4]:

[...] it focuses [...] on multimodal metaphor, that is, on metaphors whose target and source are rendered exclusively or predominantly in two different modes/modalities [...]—and in many cases the verbal is one of these.

Bei den Systemen kann es sich etwa um geschriebene oder gesprochene Sprache, Einzel- oder Bewegtbilder, Sound oder Musik handeln [13, S. 4]. Das Gegenstück dazu bildet die *monomodale* Metapher, wo Ersetztes und Ersetzendes durch das gleiche Medium transportiert wird. Auch hier wird die Meinung vertreten, dass eine Übertragung zwischen verschiedenen Systemen oder Modi nicht völlig gleichartig passieren kann und dass, abhängig von Herkunfts- und Zielmedium, eine Umlegung auch unmöglich sein kann [13, S. 4]. Forceville unterstreicht zusätzlich die Wichtigkeit, Metaphern auch von ihrer sprachlichen Anwendung losgelöst zu betrachten. Er betont, dass Metaphern zwar in vielen Fällen durch Sprache ausgedrückt werden können, jedoch nicht zwingend in der Sprache *gründen* [12, S. 21]. So kann, seinem Beispiel folgend, etwa die Metapher *Katze ist Elefant* in einem Animationsfilm ohne Weiteres etabliert werden, indem gewisse Eigenschaften eines Elefanten (Rüssel) auf eine Katze übertragen werden; eine monomodale, visuelle Metapher entsteht [12, S. 25]. Setzt man anstatt der visuellen Komponente etwa das charakteristische Geräusch eines Elefanten-Brüllens ein, um die Metapher *Katze ist Elefant* zum Ausdruck zu bringen, handelt es sich um eine multimodale Metapher – das Geräusch auf der auditiven Ebene als der eine Modus, die Katze in ihrer Darstellung auf der visuellen Ebene als zweiter Modus [12, S. 25]. Dieser Definition folgend kann die audiovisuelle Metapher schon in ihrer Grundform als multimodale Metapher bezeichnet werden; indem sie sich aus den zwei verschiedenen Ebenen des Visuellen und Auditiven zusammensetzt, nutzt sie bereits grundsätzlich zwei verschiedene Modi, die natürlich (etwa durch die sprachliche Ebene als Zielbereich) noch um weitere ergänzt werden können.

Neben Auseinandersetzungen mit der Metapher in der Werbung, Musik oder in politischen Cartoons widmet sich ein Teil der Publikation auch der Metapher in Comics, Manga und Animation. Hierbei stellt vor allem der Beitrag *Anger in Asterix: The metaphorical representation of anger in comics and animated films* [8] einen interessanten Abschnitt dar, da er sich explizit mit dem Medium der Animation auseinandersetzt. Eerden folgt in

dem Beitrag dem Ansatz des Wahrnehmungspsychologen Kennedy, der den Einsatz von visuellen Metaphern in Comics besonders für abstrakte Konzepte<sup>2</sup> hervorhebt [8, S. 244–245]. So werden vor allem für Emotionen oft (übertriebene) realistische oder nicht-realistische Zeichen als Metaphern eingesetzt. Ein Beispiel hierfür ist im Bezug auf die Emotion Ärger etwa Rauch über dem Kopf von Protagonisten, das sich auf die konzeptuelle Metapher *Ärger ist eine heiße Flüssigkeit in einem Gefäß* zurückführen lässt [8, S. 247].

Eerden hebt im Verlauf des Textes die Unterschiede zwischen dem statischen Bild des Comics und dem bewegten Animationsfilm hervor. Durch den Vergleich diverser *Asterix*-Comics und -Filmen mit den selben Protagonisten und Settings gelingt diese medienspezifische Unterscheidung gut. Durch das zusätzliche Element der Bewegung werden einige Zeichen redundant (etwa *speed lines*, um schnelle Fortbewegung anzuzeigen), während andere zusätzliche Bedeutung übermitteln können (die Änderung der Körperhaltung durch Veränderung der Emotion) [8, S. 250–251]. Diese Untersuchung von Eerden stellt einen weiteren Beleg für die in Abschnitt 1.2 formulierte These *Es gibt audiovisuelle Metaphern, die speziell für das Medium Animation gelten* dar.

### 3.4 Symbolismus und Metapher nach Paul Wells

Paul Wells widmet das Kapitel *Narrative Strategies* in [31] einer Auswahl an Methoden, die im Animationsfilm für das gelungene Übermitteln der Erzählung genutzt werden. Einige dieser Methoden behandeln den Einsatz rhetorischer Stilmittel.

Dabei erläutert ein Abschnitt etwa die *Synecdoche*, deren Einsatz er in zwei Formen feststellt; um die Besonderheit eines Ereignisses zu betonen oder um in ihrem assoziativen Charakter (*A* steht für *B*) hervorzuheben [31, S. 80]. Dabei kann der Synecdoche vor allem in ihrer assoziativen Funktion eine große Bedeutung zugeschrieben werden, denn der *Teil*, der für das *Ganze* steht, wird vom Rezipienten sowohl als dieser *Teil* als auch als eigenes *Ganzes* wahrgenommen. Als Beispiel führt Wells das Bild einer Hand an, die als eigenständiger Charakter in einer Szene agieren kann. Für den Zuseher ist die Hand jedoch immer auch Körperteil. Somit kann die Aufmerksamkeit auf bestimmte Eigenschaften der Hand als *Teil* gelenkt werden, etwa auf die Fähigkeit des Greifens oder Zeigens, während nichtsdestotrotz ihre Funktion im *Ganzen* wahrgenommen wird, also als Gliedmaße des Körpers [31, S. 80].

Auch der Abschnitt über *Associative relations* bezieht sich auf rhetorische Mittel. Gemeint ist das Zusammenführen von zuvor nicht miteinander in Verbindung stehender oder gar gegensätzlicher Bilder. Durch diese Kombination können neue narrative Möglichkeiten und *visuelle Dialoge* entstehen [31, S. 93].

---

<sup>2</sup>Dazu zählen etwa Gefühle wie Liebe oder Angst, Konzepte wie Gesellschaft oder Zeit.

Der für diese Arbeit relevanteste Abschnitt widmet sich *Symbolism and Metaphor*. Wells betont zu Beginn die Signifikanz, sich über die Auswirkungen von Symbolismus und seiner Interpretation bewusst sein zu müssen [31, S. 83]. Symbole und Metaphern können im Animationsfilm also in ihrer Bedeutung interpretiert werden, unabhängig davon, ob sie vom Filmemacher bewusst oder unbewusst eingesetzt wurde. Dies eröffnet neben Gestaltungsmöglichkeiten auch die Gefahr von Fehlinterpretationen [31, S. 83].

Wells bezeichnet die Metapher als Möglichkeit, ein „System von Ideen in einem ansprechenderen oder passenderen Bildsystem“ zu übertragen [31, S. 84]:

Metaphor essentially grows out of symbolism and serves to embody a system of ideas in a more appealing or conducive image system.

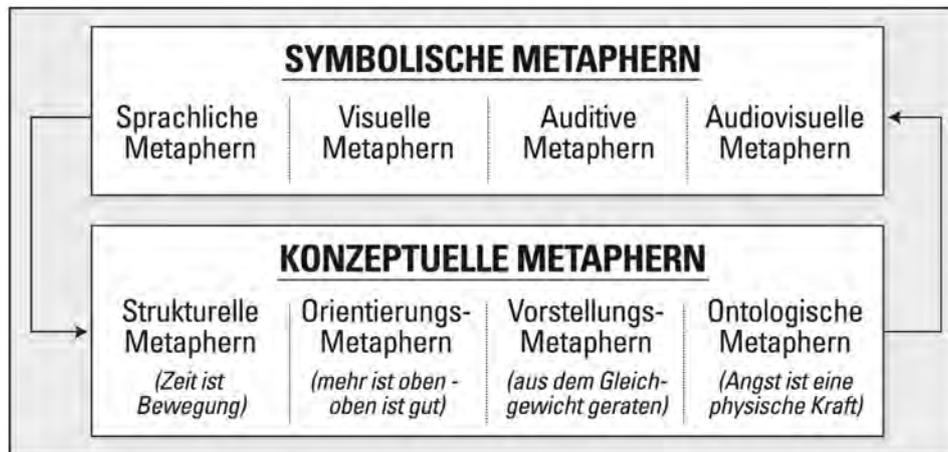
Als grundlegenden Unterschied zwischen Symbol und Metapher nennt er dabei die spezifische Bedeutung, die von einem Symbol repräsentiert wird, während die Metapher Raum für Interpretation lässt und mehrere Bedeutungen innehaben kann [31, S. 84]. Wells führt bezeichnende Beispiele an, die die Metapher als Erzählstrategie einsetzen. Er analysiert die Filmbeispiele auf sprechende Sequenzen hin und versucht, seine Interpretation der metaphorischen Bedeutung zu begründen. Diesen Ansatz der Analyse möchte ich in Kapitel 4 ebenfalls verfolgen.

### 3.5 Metapherntheorie nach Kathrin Fahlenbrach

Eine für die vorliegende Arbeit ausschlaggebende Basis stellt Kathrin Fahlenbrachs Untersuchung dar [9]. In ihrer Publikation verfolgt sie einen Ansatz zur Definition einer *Theorie audiovisueller Metaphern*, den sie auf Film und Fernsehen anwendet. Fahlenbrach stützt sich dabei auf die kognitive Metapherntheorie, die von Lakoff und Johnson begründet und in Abschnitt 2.3.2 kurz vorgestellt wurde. Sie definiert audiovisuelle Metaphern als [9, S. 93]:

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

Nach einem einleitenden Forschungsüberblick konzentriert sich Fahlenbrach vor allem auf Theorien zur Wahrnehmung. Sie betont hier, dass konzeptuelle Metaphern nicht nur kognitive, sondern vor allem auch perzeptive und emotionale Strukturen ansprechen. Die drei Begriffe werden von Fahlenbrach ausführlicher definiert. Die Kognition umfasst dabei Wissen, Erinnerungen, Erwartungen und weiteres, wodurch Wahrgenommenes selektiert



**Abbildung 3.2:** Schema einer Metapherntypologie von Fahlenbrach [9, S. 76].

und ausgewertet wird [9, S. 50]. Die Perzeption bezeichnet die primär unbewusste physische Wahrnehmung, also etwa Sinne oder Motorik [9, S. 51]. Emotion schließlich ist eine „intensive Form affektiven Erlebens“ und auf ein konkretes Ereignis<sup>3</sup> gerichtet [9, S. 63]. Dass diese drei Bereiche des Denkens, körperlichen Erlebens und Fühlens miteinander verbunden sind, belegt sie im Anschluss an die Wahrnehmungsforschung [9, S. 49–69].

Das in Abbildung 3.2 ersichtliche Modell einer Metapherntypologie teilt die konzeptuellen Metaphern nach Lakoff und Johnson (siehe Abschnitt 2.3.2) in die Unterkategorien *Strukturelle Metaphern*, *Orientierungsmetaphern*, *Vorstellungsmetaphern* und *Ontologische Metaphern* [9, S. 76]. Diese vier Basistypen konzeptueller Metaphern können laut Fahlenbrach sowohl in *kognitiven* als auch in *emotionalen* Metaphern vorkommen, je nachdem, ob ihr Zielbereich in erstem oder letzterem liegt [9, S. 76]. Zusätzlich zur Visualisierung der Subkategorien konzeptueller Metaphern soll die Abbildung 3.2 auch die verschiedenen Systeme darstellen, die diese Metaphern aufgreifen und in ihrem jeweiligen Symbolsystem darstellen können. So können visuelle Metaphern genauso auf die Typen der konzeptuellen Metapher zugreifen wie sprachliche Metaphern, und so weiter.

Auch die der konzeptuellen Metapher untergeordneten Typen werden im weiteren Folge beschrieben. So beschreiben *strukturelle Metaphern* die kognitive Übertragung eines konzeptuellen Bereichs auf einen anderen [9, S. 77]. Eine hierfür sprechende Metapher ist etwa *Das Leben ist eine Reise*, wo der Begriff des Lebens auf den der Reise übertragen wird. *Orientierungsmetaphern* nutzen „körperbasierte und gestalthafte Vorstellungssche-

<sup>3</sup>Etwas differenziert ist die *Stimmung* zu definieren, die zwar auch dem Bereich des Fühlens angehört, jedoch eher als ungerichtet und länger andauernd gilt.

mata“ [9, S. 81]. Sie nutzen die räumliche Orientierung, also einen perzeptiven Herkunftsbereich, um kognitive und emotionale Zielbereiche anzusprechen. Hier werden metaphorische Schemata wie *mehr ist oben – weniger ist unten* oder *gut ist oben – schlecht ist unten* als Ausgangspunkt genutzt. *Vorstellungsmetaphern* hebt Fahlenbrach im Hinblick auf die von ihr thematisierte Körperästhetik besonders hervor. Sie basieren wie die eben genannten Orientierungsmetaphern auf körperbedingten Konzepten wie dem Weg-Schema, dem Kraft-Schema, dem Gefäß-Schema, dem Balance-Schema oder dem Vertikalitäts-Schema. [9, S. 81–82]. Das eigene körperliche und sensomotorische Erleben, die Perzeption, ist also Ausgangspunkt für diese Art von Metaphern und schlägt sich etwa in Formulierungen wie *aus dem Gleichgewicht geraten* (Balance-Schema) oder *kochen vor Wut* (Gefäß-Schema) nieder. Als letzten Basistyp führt Fahlenbrach nach Lakoff und Johnson *ontologische Metaphern* an. Hier werden abstrakte Konzepte oder Erfahrungen metaphorisch als Objekte, Substanzen oder Gefäße definiert, die ansonsten schwer vor- oder darstellbar wären [9, S. 80]. Dies umfasst vor allem die in Abschnitt 2.3.3 definierte Personifikation. Auf ontologische Metaphern kann man dadurch etwa Bezug nehmen (z. B. *auf Frieden hinarbeiten*) oder man kann sie quantifizieren (z. B. *viel Geduld haben*) [20, S. 36–37].

Um die Bedeutsamkeit audiovisueller Metaphern zusätzlich gliedern zu können, schlägt Fahlenbrach im Hauptteil ihrer Arbeit eine Unterteilung in *Leitmetaphern* und *Submetaphern* vor [9, S. 95]. Sie bemerkt, dass vor allem die kognitiv verorteten strukturellen und emotionale Metaphern oft als Leitmetaphern eingesetzt werden und als Ausgangspunkt für weitere Submetaphern fungieren [9, S. 96]. Um sie von Submetaphern trennen zu können, führt sie folgende Kriterien für Leitmetaphern an [9, S. 230]:

- Hoher Grad an Komplexität (strukturelle Metaphern),
- hohe Erscheinungshäufigkeit und
- ihr dadurch hinweisender Status innerhalb der audiovisuellen Repräsentation.

Als besonders brauchbare Gegenstände dieser Leitmetaphern verortet Fahlenbrach *Figuren* und *Räume*. Neben den oben genannten Kriterien, die in den meisten Filmen erfüllt werden, stehen Körper und Räume in einer Wechselwirkung zueinander; die Bewegungen der Figur ermöglicht es dem Publikum, sowohl mehr über den Protagonisten an sich zu erfahren als auch den Raum, in dem er agiert, mental und raum-zeitlich zu erschließen [9, S. 97].

Auch die audiovisuelle *Synchrese* – der Begriff wird in Anschluss an den in Abschnitt 3.1.1 erwähnten Michel Chion verwendet, der diesen in [3] definiert und sich aus den Worten *Synchronisation* und *Synthese* zusammensetzt – wird thematisiert. Die Verbindung von Bild- und Tonebene ist Grundlage für mehrere Prozesse, etwa die zeitliche Vereinheitlichung [9, S. 138]. Ton

wird demnach vom Rezipienten zeitlich, das Bild eher räumlich wahrgenommen [9, S. 138]. Indem auditive Phänomene schneller rezipiert werden<sup>4</sup> und so die Wahrnehmung der visuellen Ebene vom Ton beeinflusst wird, kann durch Klang das montierte, zum Teil stark unterschiedliche Bild in eine zusammenhängende, zeitliche Struktur gebracht werden, was beide Ebenen zu einer Entität werden lässt [3, S. 216]. Außerdem kann Ton in der Form von Musik eine stark emotionalisierende Wirkung erzielen. So können etwa Stimmungen von Figuren vermittelt werden oder grundsätzlich neutralen Einstellung bestimmte Bedeutungen zugeordnet werden [9, S. 141].

Im Folgenden soll auf die für audiovisuelle Angebote besonders relevanten Räume und Körper eingegangen werden, die von der Autorin erneut in ihre kognitive, perzeptive und emotionale Semantik unterteilt werden.

### 3.5.1 Raum-Metaphern

Fahlenbrach erläutert – wie oben bereits erwähnt – dass der audiovisuelle Raum für den Rezipienten durch Bewegungen und Handlungen von Akteuren erschlossen wird. Dies kann in unterschiedlichen Formen passieren; durch eine Figur, durch perspektivierte Kameraführung oder Montage fügen sich die räumlichen Ton- und Bildelemente beim Zuseher zu mentalen Räumen [9, S. 100–101]. Dies zeigt den engen Zusammenhang und die Wechselwirkung zwischen den Raum- und Körpermetaphern auf. Fahlenbrach unterscheidet den Filmraum Bordwell [2, S. 113] folgend nach *Einstellungsraum* (in der einzelnen Einstellung sichtbarer Raum), *montiertem Raum* (Raum, der sich durch die Montage ergibt) und *Ton-Raum* (Raum, der sich durch Ton ergibt) [9, S. 101].

Als zentrale strukturelle Metapher für Räume verortet die Autorin den Ausdruck *Komplexe Systeme sind Gebäude* [9, S. 112]. Dies führt sie etwa durch eine Analyse des Films *Blade Runner* [33] aus, der anschließend an die genannte Metapher durch Darstellung des Stadtraumes die spezifischeren Ausformungen wie *Eine kapitalistische Gesellschaft ist ein großes Gebäude* oder *Komplexe Systeme sind Maschinen – Industrielle Macht ist eine Maschine* entwirft [9, S. 126, 129]. Die Größe der monumentalen Gebäude der Stadt verbindet sie metaphorisch mit Macht und Stärke, während die in hohem Grade technisierte Umwelt auf die Maschinenthematik verweist [9, S. 128]. Eine weitere in der Darstellung des dystopischen Stadtbild verankerte Metapher nutzt das *Gut ist oben – schlecht ist unten*-Schema. Dies spiegelt sich in den drei Ebenen – die Straße mit den Armen unten, die mittlere Ebene inmitten der Gebäudefronten mit Autoritäten wie etwa der Polizei und die oberste Ebene mit der Machtzentrale des herrschenden Konzerns –

---

<sup>4</sup>Während die Verarbeitung akustischer Reize fast direkt beim Hören stattfindet [3, S. 10], werden Bilder eher schrittweise erfasst und durch räumliche Beziehungen (rechts – links, Vordergrund – Hintergrund) wahrgenommen, was mehr Zeit in Anspruch nimmt [9, S. 138].

die die soziale Hierarchie repräsentieren, wider [9, S. 125].

Im Bereich der emotionalen Semantik ist der Raum besonders oft auf die emotionale Situation der Figuren bezogen, was erneut den häufig bestehenden Zusammenhang zwischen Raum- und Körper-Metaphern betont [9, S. 206]. Fahlenbrach beschreibt dies anhand des Filmes *The Shining* [48], der das Motiv des Labyrinths als Leitmetapher etabliert (siehe Abbildung 3.3). So taucht das Labyrinth nicht nur im späteren Verlauf des Films im Garten als tatsächliche Anlage auf, sondern fungiert auch als Struktur des Hotels, das als Schauplatz dient [9, S. 211]. Der Irrgarten gilt durch den Zustand völligen Kontrollverlustes als Metapher für Angst. Im großen, verwinkelten Hotel werden immer nur einzelne Räume und lange Gänge mit vielen weiteren Türen gezeigt, was die Orientierung und das Erstellen einer sogenannten *mentalen Karte* erschwert [9, S. 212]. So wie die Protagonisten sich am Ende des Films im Labyrinth verirren, verlieren „alle drei Familienmitglieder unter dem rätselhaften Bann der mörderischen Hotelgeister die emotionale Selbst-Kontrolle“ [9, S. 212].

### 3.5.2 Körper-Metaphern

In ihren Ausführungen zur Körperdarstellung folgt Fahlenbrach Jens Eders Definition der Figur, der den Begriff nicht etwa auf menschliche oder tierische Eigenschaften beschränkt, sondern eine Handlungsintention derselben als Grundvoraussetzung für ihre Existenz bestimmt [7, S. 64]. Fahlenbrach erwähnt auch an mehreren Stellen die in Abschnitt 3.1.2 erläuterte größere Freiheit in der Umsetzung von Körpermetaphern im Animationsfilm. Diese Besonderheit wird hier im Folgekapitel 4 aufgegriffen.

Als zentrale Aspekte der Inszenierung von Körpern und somit für die perzeptive Semantik benennt die Autorin *Masse, Bewegung, Textur, Oberflächen* und *Farben* [9, S. 145]. Diese Merkmale können auf Vorstellungsschemata wie dem Gefäß-Schema oder dem Kraft-Schema beruhend metaphorisch repräsentiert werden. Fahlenbrach nennt als Beispiel ein einem Tausendfüßler ähnliches Insekt aus *Star Wars II* [46], das für einen Mordversuch eingesetzt wird und dessen Gestaltung die Gefährlichkeit in den Mittelpunkt stellt, wie in Abbildung 3.3 ersichtlich [9, S. 152]. Sie verortet hier die Strukturmetapher *Das Böse ist ein aggressives Insekt*, was durch die Stacheln an den Beinen des Tieres oder das rot zirkulierende Gift, das durch die halbdurchsichtigen Haut im Inneren des Körpers zu sehen ist, zu weiteren Submetaphern wie *Gefährlichkeit ist ein scharfer Körper* oder *Gefährlichkeit ist eine rote Flüssigkeit* führt [9, S. 152].

Auch die akustische Ebene kann hier zur Beschreibung von Körpern auf metaphorische Weise beitragen. So lässt sich über das Resonanzvolumen etwa auf die Masse bzw. das Volumen eines Körpers schließen [9, S. 149]. Deutlich wird dies nach Flückiger, indem kleine, leichte Objekte in der Regel höhere Frequenzen, große, schwere Objekte eher tiefe Frequenzen haben [10,



**Abbildung 3.3:** Links: Der Irrgarten fungiert in *The Shining* als Raum-Metapher [48]. Rechts: Das tödliche Insekt aus *Star Wars II* als Beispiel für eine Körper-Metapher [46].

S. 335]. Fahlenbrach stellt auch fest, dass die perzeptive Wahrnehmung eines Körpers stets mit affektiven und emotionalen Bedeutungen verbunden ist, worauf ein großer Teil audiovisueller Metaphern in diesem Bereich beruht [9, S. 135]. So wird erneut ein Beispiel aus *The Shining* angeführt, das in einer Sequenz das Zurückweichen der Protagonistin vor ihrem Ehemann, der sich in bedrohlicher Haltung auf sie zubewegt, auf mehreren Ebenen darstellt. Die metaphorischen, in der emotionalen Semantik verankerten Konzepte *Angst ist ein Gegner in einem Kampf* und *Angst ist Wahnsinn* kommen hier durch viele Aspekte zum Ausdruck; etwa durch die Kamerabewegung, die das abwechselnde Einnehmen der Perspektive des Opfers oder Gegners zulässt, durch Einstellungsgrößen, Ton, Farben, Licht, Körpersprache und Gesichtsausdruck, wodurch die Szene auch vom Zuschauer sehr intensiv erlebt wird [9, S. 221–222].

### 3.6 Zusammenfassung

Dieses Kapitel stellt einen Überblick über themenrelevante Untersuchungen zu audiovisuellen Metaphern dar. Dazu wurde erst die generelle Umlegung des sprachlich orientierten Systems der rhetorischen Figuren auf ein anderes – in diesem Falle auf ein audiovisuelles – thematisiert. Zu Beginn des Kapitels wird zusätzlich kurz auf die hier zentralen Medien Film und Animation eingegangen, um für die Arbeit relevante Unterschiede hervorzuheben. Besonders der Animationsform eigene Stilmittel wie die Metamorphose und die uneingegrenzten Möglichkeiten in der Konstruktion der Körper- und Raumbilder sollen an dieser Stelle noch einmal betont werden. Durch die Erläuterung verschiedener Forschungsansätze zum Einsatz von Rhetorik und Metapher in den Medien Film und Animation wurde der Beleg für die in Abschnitt 1.2 erste formulierte Hypothese *Metaphern finden in Medien in audiovisueller Form Anwendung* erbracht. Dass das gewählte System bzw. Medium dabei ausschlaggebend ist, wurde ebenso erläutert.

Die Forschungsansätze zur Metapher im Film sind dabei Gesche Joosts Untersuchung zur audiovisuellen Rhetorik, wofür sie dem Film eigene rhetorische Figuren definiert, und Kathrin Fahlenbrachs Arbeit zu audiovisuellen Metaphern. Fahlenbrach trennt in ihrer Publikation Leit- von Submetaphern und verbindet die Metapher mit der menschlichen Perzeption, Kognition und Emotion. Ihre Ansätze zu den besonders wichtigen Raum- und Körpermetaphern, die sie als Leitmetaphern definiert, werden ebenfalls vorgestellt. Metaphern in der Animation sind unter anderem Thema in Charles Forcivilles Untersuchung zur multimodalen Metapher, also der Metapher, wo Herkunfts- und Zielbereich jeweils unterschiedliche Systeme nutzen. Dass besonders die Darstellung von Emotion durch Metaphern ergiebig ist und die audiovisuelle Metapher schon in ihrer Natur multimodal ist, wird hier festgestellt. Schließlich formuliert auch Paul Wells die Metapher als narrative Strategie, die im Animationsfilm zum Einsatz kommt. Am Ende des Kapitels ist somit auch die zweite Hypothese, *Es gibt audiovisuelle Metaphern, die speziell für das Medium Animation gelten*, belegt.

# Kapitel 4

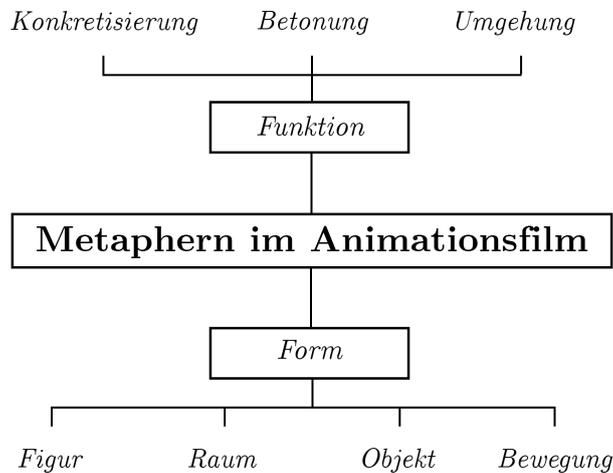
## Kategorisierung

### 4.1 Grundstruktur des Modells

Im folgenden Kapitel soll nun der Versuch, ein geeignetes Kategorisierungsmodell für Metaphern im Animationsfilm zu entwerfen, im Mittelpunkt stehen. Ziel ist es, die beiden in Kapitel 1 definierten Hypothesen *Audiovisuelle Metaphern übernehmen bestimmte Funktionen, die den Einsatz derselben begründen* und *Dieser Einsatz lässt sich in Teilbereichen kategorisieren* zu belegen. Zu betonen ist anfangs, dass dieser Kategorisierungsentwurf keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben soll. Viel eher soll das Modell einen Überblick über die am häufigsten eingesetzten Formen der Metapher und ihre Funktionen im audiovisuellen Gefüge darstellen, die jeweils von sprechenden Beispielen aus dem Bereich der Animation begleitet werden. Da sich die Untersuchung auf audiovisuelle Elemente konzentriert, werden auch hier verbale rhetorische Figuren nicht betrachtet. Sprachliche Metaphern, die etwa im Dialog zwischen Figuren, durch einen Erzähler, in Textform oder beispielsweise durch Zwischentitel aufgegriffen werden, sind von der Kategorisierung also ausgenommen.

Als Voraussetzung für eine sinnvolle Kategorisierung des Einsatzes von Metaphern muss im Anschluss an in Kapitel 3 genannte Forschungsansätze die Intention der Filmemacher angesehen werden. Es wird somit davon ausgegangen, dass die Verwendung der Stilfigur bewusst erfolgt, um beim Zuseher eine gewisse Wirkung zu erzielen. Dazu wird der von Gesche Joost formulierte Begriff der *Wirkungsintentionalität* verwendet (siehe Abschnitt 3.2). Der daraus resultierende Bedeutungsspielraum und eventuelle Fehlinterpretationen müssen dabei als mögliche Folge akzeptiert werden.

Für die folgende Modellbildung bietet sich eine erste grobe Unterscheidung von funktionalen und formalen Aspekten an (siehe Abbildung 4.1). Es gelingt so, sowohl Gründe für den Einsatz von audiovisuellen Metaphern abzubilden, als auch diesen Einsatz in formal-ästhetischer Hinsicht zu untersuchen. Der erste Oberbegriff fragt nach den Funktionen der Metapher.



**Abbildung 4.1:** Der Grundentwurf des Kategorisierungsmodells.

Der Einsatz der Metapher wurde in vorangegangenen Abschnitten bereits mit der Wirkungsintentionalität der Filmemacher in Verbindung gesetzt. Das Ziel ist es also, beim Rezipienten eine bestimmte Wirkung zu erreichen. Die funktionale Analyse soll nun genauer nach dem *Warum* fragen und Aspekte beleuchten, die den Einsatz einer audiovisuellen Metapher im Animationsfilm begründen. Somit soll betont werden, welchen Mehrwert das Stilmittel der Metapher im Vergleich zur direkten audiovisuellen Abbildung<sup>1</sup> darstellen kann. Somit kann auch von der *Aufgabe* der audiovisuellen Metapher gesprochen werden. Funktional gesehen kann die Metapher neben innerfilmischen, narrativen Aufgaben auch solche übernehmen, die auf die außerfilmische Realität verweisen, wie in Abschnitt 4.2.3 genauer ersichtlich wird. Generell wird sich zeigen, dass die Funktionen der Metapher im audiovisuellen Medium denen der Metapher in der Literatur oder Sprache sehr ähnlich sind.

Der zweite Teil des Modells fragt nach dem *Wie*, also nach der formal-ästhetischen Umsetzung von audiovisuellen Metaphern. Hier werden die gestalterischen Mittel analysiert, die für die Darstellung der Metaphern zum Einsatz kommen. In dieser Kategorie sollen also Elemente der visuellen und auditiven Ebene wie Formen, Relationen, Farben und Klänge betrachtet werden. Hierzu werde ich an Fahlenbrachs Hervorhebung von Körpern und Räumen aus Abschnitt 3.5 anschließen. Von einer Unterteilung nach formalen Gestaltungsmitteln an sich wie etwa Bild, Ton und Verknüpfung dieser Ebenen wird abgesehen, da im Falle einer audiovisuellen Metapher grund-

<sup>1</sup>Der Begriff der *Abbildung* soll – trotz der sprachlichen Konzentration auf die Bildebene – in diesem Kontext stets sowohl für die auditive als auch visuelle Ebene stehen.

sätzlich vom Zusammenspiel der visuellen und auditiven Ebene ausgegangen wird. Auf die gerade im Vergleich zum Realfilm weitreichenderen Gestaltungsmöglichkeiten soll hier besonders eingegangen werden. Im Gegensatz zu funktionalen Aspekten beziehen sich die Kategorien der Form in jedem Fall auf das innerfilmische.

Das Modell folgt also der Herangehensweise, dass ein Animationsfilm, in dem audiovisuelle Metaphern eingesetzt werden, nicht zwingend einer Kategorie zuzuordnen ist, sondern immer mehrere Typen zutreffen können, indem jeweils Teilaspekte des Filmes betrachtet werden. So kann ein Animationsfilm eine Metapher aus funktionalen Gründen wie der Konkretisierung eines abstrakten Konzeptes einsetzen und gleichzeitig auf formaler Ebene den Körper einer Figur zur Kommunikation dieser nutzen.

Von einer expliziten Abgrenzung in Form von Leit- und Submetaphern wird im Folgenden abgesehen. Hier wird Fahlenbrachs Ansatz verfolgt, indem die benannten Überkategorien die häufigste Formen der eingesetzten Metaphern darstellen und somit automatisch als Leit- oder auch zentrale Metaphern fungieren. Als Beispiele in den jeweiligen Kategorien sollen somit Filmsequenzen dienen, die eben jene Metapher in den Mittelpunkt stellen.

## 4.2 Funktion

### 4.2.1 Konkretisierung

Eine wesentliche Funktion der audiovisuellen Metapher ist die Konkretisierung, die ihr Einsatz ermöglicht. Wie bereits einführend in Abschnitt 2.3 erwähnt, können unbekannte oder schwer vorstellbare Vorgänge durch andere, bereits bekannte verständlicher beschrieben werden. Besonders zur Darstellung abstrakter Konzepte wie *Zeit*, *Tod*, *Gesellschaft* bietet die audiovisuelle Metapher vielfältige Einsatzmöglichkeiten. Vor allem auch Gefühle und Innenwelten können so in eine audiovisuelle Form gebracht werden. Zustände und Ereignisse, die sprachlich nur schwer oder unzureichend ausgedrückt werden können, bekommen durch das Medium der Animation die Möglichkeit, auf mehreren Ebenen übermittelt zu werden. Die Möglichkeit, Unsichtbares oder Sperriges sichtbar zu machen, bezeichnet Paul Wells als narratives Mittel der *Penetration* [31, S. 122]:

Abstract concepts and previously unimaginable states can be visualised through animation in ways that are difficult to achieve or which remain unpersuasive in the live-action context.

So kann zusätzlich zu der von Wells benannten grundsätzlich größeren Ausdrucksfreiheit im Animationsfilm die Metapher helfen, Zustände, Gefühle und Konzepte noch konkreter aufzugreifen, als es im Realfilm möglich



**Abbildung 4.2:** Oben: Die Figuren auf der Plattform in *Balance* halten diese im Gleichgewicht. Unten: Im Streit um die Box gerät dieses Gleichgewicht durcheinander – am Ende bleibt nur eine Figur übrig, von ihrem Objekt der Begierde getrennt [32].

wäre. Vor allem der Teilbereich der Personifikation (siehe Abschnitt 2.3.3) wird oft als Mittel zur Konkretisierung eingesetzt, da durch das Übertragen menschlicher oder menschenähnlicher Eigenschaften das Darstellen und somit auch das Verstehen vieler abstrakter Vorgänge leichter fällt.

### **Balance**

Der Stop-Motion-Film *Balance* [32] ist ein sprechendes Beispiel für den umfangreichen Einsatz audiovisueller Metaphern, von der Narration bis hin zur formalen Umsetzung. Die erste Szene zeigt fünf stumme, identisch aussehende Figuren, die sich nur durch die zweistellige Nummer auf der Hinterseite der langen grauen Mäntel unterscheiden. Wie auch in Abbildung 4.2 zu sehen, zeigt sich nach wenigen Sekunden, dass sie auf einer rechteckigen, schwerelosen Plattform stehen, die sich mit der Gewichtsverteilung der Figuren neigt. So muss die Plattform stets ausgeglichen werden, um ein Hinabstürzen der Protagonisten zu vermeiden.

Die fünf Figuren bewegen sich an den Rand der Plattform und werfen jeweils eine Angel aus, woraufhin die Figur mit der Nummer 51 ihren Fang, eine schwere Holzbox, auf die Plattform zieht. Die Box lässt sich aufziehen, und die Protagonisten sind von den Melodien, die aus ihrem Inneren dringen, fasziniert. Es beginnt ein Ringen um den Besitz der Kiste; die Figuren bringen die Plattform dazu nacheinander absichtlich aus dem Gleichgewicht, um so die anderen zu zwingen, sich für ein Ausgleichen von der Box zu entfernen.

Der Konflikt spitzt sich zu; die Figur mit der Nummer 23 schafft es nach einiger Zeit, seine Kontrahenten von der Plattform zu stoßen oder bringt sie durch das Ungleichgewicht zum Fallen. Letztendlich bleibt die Figur alleine auf einem Ende der Plattform zurück, der Box gegenüberstehend, gezwungen, dort zu verharren, um nicht ebenfalls in die Tiefe zu stürzen. Es ist ihm von dort aus nicht mehr möglich, die Musik zu vernehmen.

Die in dunklen Grautönen gehaltenen Szenen unterstützen den im Laufe des Films größer werdenden Eindruck der Rivalität zwischen den Figuren und der Skrupellosigkeit ihres Handelns. Die einfache Umgebung, die nur einen Hell-Dunkel-Verlauf zeigt, stellt das Agieren der Figuren in den Mittelpunkt und gewährleistet so die Aufmerksamkeit der Rezipienten. Die audiovisuelle Konkretisierung des Konzepts *Gesellschaft* und die Rolle des Individuums als Teil derselben bilden die Rahmenhandlung. Der Titel des Animationsfilms vermittelt hier bereits die zentrale Thematik des Gleichgewichts, was sich auf das Konzept Gesellschaft und so auf Zusammenarbeit und Zusammenhalt übertragen lässt. Die Interaktion der Figuren entpuppt sich als Gratwanderung zwischen notwendigem Miteinander und Konflikt über den Besitz der Box. In weiterer Folge ist es das Verlangen nach Besitz, die Habgierde, die den Konflikt in der gezeigten Gesellschaft auslöst. Dies lässt, wie auch Wells in seiner Analyse feststellt, einen Schluss auf die Darstellung einer kapitalistischen Gesellschaft zu [31, S. 89]. Die genannten Elemente des Films bieten jedoch auch größeren Interpretationsspielraum. So ist es für den Rezipienten beispielsweise schwierig, eine klare Bedeutung der Nummern auf den Mänteln der Figuren auszumachen. Auch der Inhalt der Box bleibt unbekannt. So könnte die Plattform laut Wells neben einer Repräsentation der Gesellschaft auch den Planeten Erde oder etwa ein Gefängnis darstellen [31, S. 89].

Trotz all der Deutungsfreiheit und dem scheinbaren Widerspruch des recht hohen Abstraktionsgrades der Elemente im Film im Kontrast zur Kategorie der Konkretisierung, besteht jedoch eine klare Verbindung zur realen Welt, die sich sowohl im Aussehen der Figuren, als auch in ihrem menschlichen Verhalten äußert, und Wells merkt an [31, S. 90]:

These grounding structural features enable the viewer to understand the film as a comment on human agency, and not as a piece of purely abstract choreography [...].

### **Obida (The Wound)**

Der animierte Kurzfilm *Obida (The Wound)* [42] zeigt Szenen aus dem Leben einer Frau, die mit einem dunklen, haarigen Wesen zusammenlebt, das nur für sie sichtbar ist. Die Figur fungiert als Manifestation der Enttäuschungen der Frau; mit zunehmendem Frust und Verbitterung wächst auch das Tier immer weiter. In Form von Rückblenden werden einschneidende Erlebnisse

aus der Vergangenheit einer alten Frau gezeigt. Dabei wird zuerst die Entstehung des Monsters nach einem traumatischen Erlebnis in der Kindheit der Protagonistin thematisiert. Nachdem sie weinend vor anderen Kindern unter ein Bett flüchtet, greift sie nach einem Stift und kritzelt wütend auf den Boden (siehe Abbildung 4.3, links oben). Die so entstandene schwarze Figur wird daraufhin lebendig – und zur Begleitung des einsamen Mädchens. Das zu Beginn noch sehr kleine Monster lebt in den darauffolgenden Jahren im Zuhause der Protagonistin und wird von ihr ignoriert, solange sie gut gelaunt und hoffnungsvoll ist. Es kommt jedoch immer wieder zu schmerzhaften Erfahrungen im Umgang mit ihren Mitmenschen, die sie zunehmend entmutigen. In solchen Situationen agiert das Monster als tröstender Freund und wächst mit jedem Mal zu einem größeren Wesen heran (siehe Abbildung 4.3, unten). Das Monster ist am Ende des Films bereits so groß und stark, dass es die Protagonistin nach einem Erlebnis auf der Straße aus eigener Kraft zurück in das Haus zerrt.

Der Film formuliert die Metapher *Depression ist ein Monster*, und konkretisiert die Gefühle des Frusts, der Enttäuschung und der Verbitterung, die die Protagonistin empfindet. Die titelgebende emotionale Wunde wird hier als unförmiges, dunkles Wesen dargestellt, und indem sie eine eigene Gestalt bekommt, lässt sich ihre Auswirkung auf die Frau konkret darstellen. Auch die Thematik des imaginierten Freundes als Zufluchtsort wird aufgegriffen, indem die Protagonistin die einzige ist, die mit der Figur interagiert und immer wieder von ihr getröstet wird. Das Monster, das für die Gefühlslage der Frau steht, wächst mit zunehmenden enttäuschenden Erfahrungen; es nimmt *Überhand* und entscheidet zunehmend über den Alltag der Protagonistin – Zuschreibungen, die sich auf die in der Einsamkeit gründende Depression umlegen lassen. Das Gefühl der Ausweglosigkeit wird durch die schlussendliche Macht des Monsters über die Frau dargestellt, die sie in die eigenen vier Wände zurückzerzt und so das erneute Zurückziehen in die Einsamkeit erzwingt.

#### 4.2.2 Betonung

Die Funktion der Betonung steht oft in engem Zusammenhang mit der zuvor erläuterten Kategorie der Konkretisierung. Indem etwa ein abstraktes Gefühl wie *Angst* durch eine bestimmte Darstellung *konkretisiert* wird, werden gleichzeitig aufgrund von Gestaltungsentscheidungen gewisse Aspekte dieser Gefühlslage *betont*. Hierbei steht die Aufmerksamkeitslenkung im Vordergrund. Durch die Verstärkung und Verdichtung sollen hervorzuhebende Eigenschaften dem Zuseher besonders deutlich vermittelt werden, während andere, unwichtige Aspekte eher weggelassen werden oder unbetont bleiben.

Man kann also auch von einer *partiellen Übertragung* sprechen, wie etwa Lakoff und Johnson in [20] erläutern. So zeigen sie anhand der Beispielmethapher *Theorien sind Gebäude* wie manche Teile aus dem Konzept *Gebäude*



**Abbildung 4.3:** Oben: Das kleine Mädchen aus *Obida (The Wound)* kritzelt wütend auf den Boden – das Monster entsteht. Unten: Das Monster tröstet die Frau und wächst mit jeder ihrer Enttäuschungen, bis sie die Größe der Protagonistin um ein Vielfaches übersteigt. [42].

verwendet werden, um das Konzept *Theorie* zu strukturieren (das *Fundament* einer Theorie), während andere ungenutzt bleiben (das *Treppenhaus* einer Theorie) [20, S. 66]. Der Herkunftsbereich der Metapher wird somit immer nur zum Teil genutzt.

### Fears

Im Kurzfilm *Fears* [36] wird die titelgebende Angst in Form von kleinen, dunklen Figuren dargestellt, die den Menschen in ihrem Alltag folgen. Sie sitzen dabei etwa auf ihren Schultern oder halten sich an ihren Haaren fest. Der Protagonist macht diese Entdeckung verwundert zu Beginn des Films; er selbst besitzt einen solchen Begleiter nicht. Es folgen kurze Ausschnitte aus Situationen, in denen die Angst Überhand gewinnt und die Menschen in ihrem Alltag beeinträchtigt. Ein Mann versucht, vor einer Menschenmenge auf der Bühne zu sprechen, wird daran aber von seiner Angst abgehalten, die ihm den Mund zuhält. Eine Frau wird von ihren plötzlich größer werdenden Angsttieren in einem Fahrstuhl in die Enge getrieben, als dieser plötzlich nicht mehr weiterfährt. Der Protagonist ist erleichtert, als er feststellt, dass er keinen solchen Begleiter mit sich herumträgt. In der nächsten Einstellung überquert er gedankenverloren die Straße und wird dabei von einem Auto angefahren. Als er im Krankenhaus aufwacht, wird ihm ein Exemplar der dunklen Figuren überreicht, das ihn von nun an begleiten soll. Es bewahrt ihn vor einem erneuten Unfall und hält ihn vor dem achtlosen Überqueren

einer Straße am Bein zurück, kurz bevor ein Bus diese entlanggerast kommt. Die letzte Szene zeigt, wie der Protagonist das Angsttier dankbar in die Arme schließt.

In *Fears* werden verschiedene Eigenschaften von *Angst* betont; in der ersten Hälfte des Films ihre negativen, in der zweiten Hälfte ihre durchaus positiven. Der Film orientiert sich dabei vor allem auch an sprachlichen Metaphern der Angst. Die übergreifende Metapher *Angst ist ein ständiger Begleiter* fungiert hier als Kernthema und wird so auch audiovisuell umgesetzt. Die Angst als eher negativ behaftetes Gefühl wird auch in ihrer düsteren, schwarzen Darstellung diesem Ruf gerecht. Die menschlichen Figuren im Film scheinen die Ängste in ihrer körperlichen Form auch nicht wahrzunehmen; hierauf lässt sich das leicht abgeänderte Konzept *Angst ist ein unsichtbarer Begleiter* zurückführen.

In ihrem Agieren stellen die Angstkreaturen auch die Gefühle, die sie bei Menschen auslösen, dar; so wirkt die sich ausbreitende Angst in der Fahrstuhlszene einengend und visuell Übermacht erlangend (siehe Abbildung 4.4, links unten). In der Szene, in der der Mann auf der Bühne vor ein Publikum tritt, bleibt ihm wortwörtlich die Luft weg, da ihm der Mund zugehalten wird (siehe Abbildung 4.4, rechts oben) und er fällt in Ohnmacht. Nach dem Unfall des Protagonisten übermittelt das Überreichen eines solchen Angsttiers im Krankenhaus die Botschaft *Angst ist Teil eines gesunden Menschen*. Am Ende des Films wird somit auch ein positiver Aspekt der Angst thematisiert: der Schutzmechanismus, der von ihr ausgelöst wird. In gefährlichen Situationen kann dieser sich als lebensnotwendig herausstellen, wie auch in der Schlusszene dargestellt wird.

### Skhizein

Ein weiteres Beispiel für die Betonungsfunktion der Metapher ist der Animationskurzfilm *Skhizein*. Der Protagonist erzählt hier in einer Therapie von einem einschneidenden Erlebnis; seit er eines Tages von einem Meteoriten getroffen wurde, ist er um 91 Zentimeter versetzt (siehe Abbildung 4.5). Er schildert im Folgenden die Schwierigkeiten, die ihm dieser neue Umstand bereitet. Während er im Haushalt durch kleine Hilfestellungen bereits gut mit der neuen Situation umgehen kann, fühlt er sich an seinem Arbeitsplatz zunehmend verloren und dem Druck ausgesetzt, sein außergewöhnliches Verhalten zu verbergen.

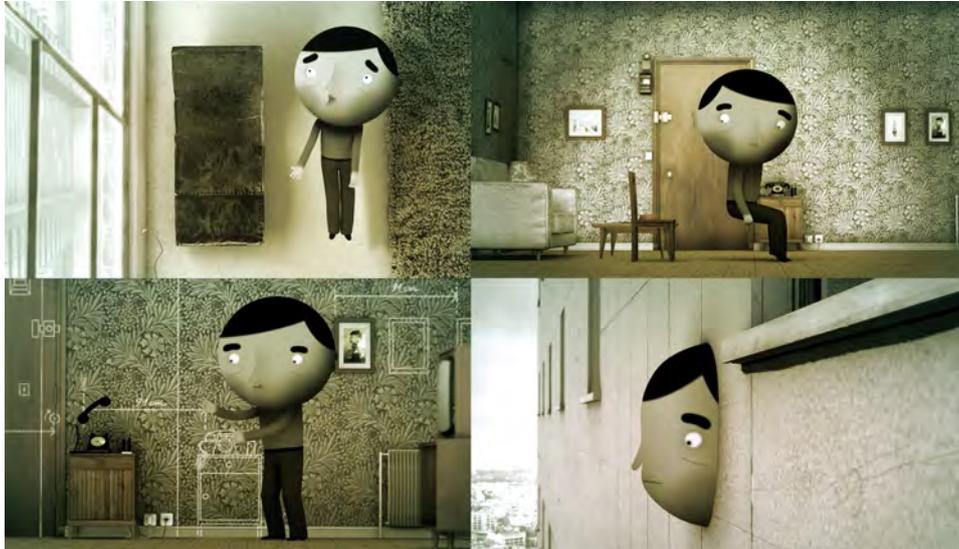
Der Protagonist sieht seine Chance, wieder an seinen ursprünglichen Platz zurückzukehren, schließlich nur durch einen erneuten Meteoritenaufprall. Als er es schafft, noch einmal getroffen zu werden, ist jedoch nicht alles beim Alten; zusätzlich zu seiner horizontalen Verschiebung ist er nun auch noch 74 Zentimeter nach unten versetzt. Der Film endet in einem Monolog des Protagonisten, indem er bedauert, dass einem nie gesagt werde, wie verrückt man wirklich sei.



**Abbildung 4.4:** Oben: In *Fears* wird die Angst als ständiger Begleiter des Menschen in Form einer dunklen Figur dargestellt. Unten: Der Film zeigt, dass neben negativen Auswirkungen der Angst auch positive existieren können [36].

Den humorvoll anmutenden Situationen liegt somit ein weitaus ernsteres Thema zugrunde: es wird bildhaft dargestellt, wie es sich anfühlt, einer psychischen Krankheit ausgeliefert zu sein. Neben den Mühen des Arrangierens mit den Umständen wird vor allem auch die Angst, andere Leute könnten die Krankheit bemerken, aufgegriffen. Dem Filmemacher gelingt es, durch den Rückgriff auf die Thematik des *Neben-Sich-Stehens* eine Darstellung für psychische Krankheit zu finden, die das direkte Einfühlen in die Situation des Protagonisten ermöglicht. Er bildet also die Metapher *Schizophrenie ist neben sich stehen* bzw. genereller *Psychische Erkrankung ist neben sich stehen*. Diese Metapher ist nach den Erkenntnissen Lakoffs und Johnsons und in Folge Fahlenbrachs den Vorstellungsmetaphern zuzuordnen, und in diesem Bereich noch genauer mit dem Gefäß-Schema zu erklären. Dieses Gefäß-Schema ermöglicht eine Trennung von *Innen* und *Außen*. Es gründet in der eigenen körperlichen Wahrnehmung, da wir unseren Körper als *Innen* und abgegrenzt von der Außenwelt erfahren. Die drei Grundelemente dieses Schemas sind daher laut Fahlenbrach *Innen – Außen – Grenze* [9, S. 82].

Somit lässt sich auch die Zuschreibung *neben sich stehen* nachvollziehen und im Kontext einer psychischen Krankheit anwenden, die das Gefühl geben kann, nicht die vollständige Kontrolle über Denken und Handeln zu haben und nicht *bei sich* zu sein. Der Eindruck, dass nur der Protagonist selbst diese physische Verschiebung wahrnimmt und sie in Wahrheit psychisch passiert, festigt sich im Laufe des Films, etwa durch die Fragen des



**Abbildung 4.5:** Der Körper des Protagonisten in *Skhizein* ist um 91 cm versetzt [45].

Therapeuten oder durch die Tatsache, dass am Arbeitsplatz niemand die offensichtliche Besonderheit registriert. Der Einschlag des Meteoriten kann als Platzhalter für ein erschütterndes Erlebnis verstanden werden, das die psychischen Probleme des Protagonisten ausgelöst oder verstärkt hat. Dass das erneute Herbeiführen des Einschlags nicht zu einer Lösung, sondern viel eher zu einer Verschlimmerung der Situation führt, zeigt den erfolglosen Versuch der Verdrängung und den Kampf gegen die Krankheit, der sich der Protagonist am Ende des Films bewusst wird.

### 4.2.3 Umgehung

Die dritte Kategorie umfasst die Umgehung gewisser Einschränkungen, die der Einsatz einer Metapher ermöglicht. Dabei kann es sich beispielsweise um Einschränkungen politischer oder gesellschaftlicher Art handeln, wie etwa Zensur oder Tabus. Diese Kategorie beschreibt eine Funktion der audiovisuellen Metapher, die meist nicht direkt auf die Narration gerichtet ist, sondern auf außerfilmische Zustände verweist. Hier lässt sich also eine Orientierung auf das *Äußere*, auf die Produktion der Animation verorten.

Die Gründe, eine Metapher an die Stelle der eigentlichen Sache zu platzieren, können dabei einerseits politischer Natur sein. Im Kampf gegen die politische Unterdrückung wurde die Metapher als Ausdrucksmittel in der Animation besonders beliebt, um der Zensur entgehen zu können. Beispiele hierfür lassen sich etwa in der tschechischen – vormals tschechoslowakischen – Animation finden. Die Auswirkungen der politischen Unterdrückung im

bis 1989 kommunistischen Staat auf die Kunst und Künstler beschreiben Joschko und Morgan in ihrem Artikel zur tschechoslowakischen Animation so [17, S. 69]:

The majority of early productions were aimed at children but, in many cases, Czech animators could successfully use the devices of fairy tale themes and allegory to address the political themes of repression without openly opposing the communist government, thereby ensuring their further production.

Andererseits können auch gesellschaftliche Einschränkungen wie Tabus den Einsatz einer Metapher begründen. So können an die Stelle von öffentlich zum Teil nur eingeschränkt thematisierten Gebieten wie Sexualität, Gewalt oder Tod audiovisuelle Metaphern treten. Die Umgehung kann auch eine Verdichtung und somit eine Verkürzung darstellen, etwa kann das erlöschende Licht einer Kerze für den Tod eines Menschen stehen. Durch die so erzielte Umgehung kann der konkrete Hergang eines Ereignisses – etwa *wie* der Mensch gestorben ist, um beim eben genannten Beispiel zu bleiben – ausgespart werden und so gleichzeitig anderen Faktoren, etwa wie der Verlust sich auf die Umwelt auswirkt, mehr Aufmerksamkeit beigemessen werden.

### **Byt (The Flat)**

Als Beispiel für die Umgehung politischer Einschränkungen eignet sich Jan Švankmajers Kurzfilm *Byt (The Flat)* [34] aus dem Jahr 1968. Der tschechische Filmemacher nutzt hier eine Mischform aus Realfilm und Stop-Motion-Animation, um am tschechoslowakischen Regime Kritik zu üben, ohne als Künstler der Zensur zum Opfer zu fallen.

Gezeigt wird ein Mann, der durch eine Tür in eine fensterlose Wohnung geschubst wird. Die Tür wird hinter ihm geschlossen und um den Türrahmen schlingen sich dicke, schwarze Nähte, die Tür und Rahmen fest aneinanderbinden. Wie in diesen ersten Einstellungen schon klar wird, folgt das Geschehen in der Wohnung nicht den bekannten physikalischen Gesetzen. Die hektische Musik unterstreicht dabei die Vorkommnisse, die nach und nach die Absurdität des Raumes offenbaren; ein Stuhl attackiert den Mann, die von der Decke hängende Glühbirne macht sich selbständig und schlägt ein Loch in die Wand, aus der Feuerstelle kommt Wasser, der Löffel, mit dem er aus einem Teller Suppe essen möchte, hat plötzlich Löcher, das Bett, in dem er schlafen möchte, löst sich in Sägespäne auf (siehe Abbildung 4.6). Gegen Ende des Films betritt ein Mann im Anzug die Wohnung und überreicht dem Protagonisten eine Axt. Der Unbekannte verlässt den Raum gemächlich durch eine zweite Tür, doch sobald der Protagonist auf diese zueilt, ist sie fest verschlossen. Daraufhin schlägt er mit der Axt auf diese Holztür ein, bis sie zerbricht. Wo wenige Sekunden zuvor noch der unbekannte Mann nach

draußen trat, ist nun nur eine solide Wand zu sehen, die von oben bis unten mit verschiedenen Namen beschriftet ist (siehe Abbildung 4.6). Der Film endet, nachdem der resignierende Protagonist seinen Namen auf die Wand schreibt.

Der zum Teil komödiantisch anmutende Kurzfilm lässt sich bei genauerer Auseinandersetzung als eine metaphorische Darstellung der Lebensumstände zur Zeit der Produktion unter der totalitären Regierung der Tschechoslowakei sehen. Der karge Raum ohne Fenster und mit verschlossenen Türen steht dabei für die Ausweglosigkeit und das Gefühl des Gefangen-Seins. Auch einzelne Szenen betonen dieses Gefühl; aus einem Loch in der Wand, durch das der Mann ins Freie zu blicken versucht, dringt plötzlich eine Faust, die ihn im Gesicht trifft. Die Vermutung des Zusehers, dass jeder Versuch zu entkommen oder auch nur, nach Außen zu blicken, aussichtslos ist und bestraft wird, wird in dieser Szene bekräftigt. Das Ende von *Byt*, an dem die Wand hinter der Tür in Erscheinung tritt und der Protagonist schließlich seinen eigenen Namen den vielen anderen hinzufügt, deutet auf die Fluchtversuche zahlreicher Vorgänger hin, und lässt sowohl den Protagonisten als auch den Zuseher mit einer endgültigen Resignation zurück.

Joschko und Morgan kommentieren den Kurzfilm in ihrer oben erwähnten Publikation so [17, S. 73]:

Svankmajer's metaphorical short animation *Byt* (*The Flat*, 1968) exemplifies the conditions of life offered by communist society, where rules and laws are not synonymous with fairness and justice. [...] *The Flat* clearly portrays the principles of false hope as experienced by citizens deprived of freedom and trapped in a totalitarian society.

Eine ähnliche Vorgehensweise nutzt auch Jiří Trnka's *Ruka* (*The Hand*) [44], ein wenige Jahre zuvor entstandener Animationsfilm, den auch Paul Wells in seinem Abschnitt über Metaphern anführt [31, S. 64]. Die Metapher wird hier noch eindeutiger visualisiert, indem der Protagonist, ein Künstler, Befehle von einer übergroßen Hand befolgen muss.

Die erwähnten Beispiele zeigen: ohne die Umstände der Entstehung im jeweils aktuellen politischen Kontext zu kennen, fällt es dem Zuseher schwer, die Intention der Filmemacher auszumachen. Eine Interpretation des Inhalts gestaltet sich somit schwieriger.

### **Father and Daughter**

Ein weiteres Beispiel für den Einsatz von Metaphern zum Zweck der Umgehung bietet der Kurzfilm *Father and Daughter* [35] aus dem Jahr 2000. Der mit simplen Formen und Farben gestaltete Kurzfilm zeigt zu Beginn einen Mann und seine Tochter, die mit dem Fahrrad nebeneinander fahren. Als die beiden auf einer Anhöhe am Rande eines Ufers ankommen, verabschiedet



**Abbildung 4.6:** Links: Der Raum in *Byt (The Flat)* folgt nicht den bekannten physikalischen Gesetzen. Mitte: Das Bett aus Holz wandelt sich zu einem Haufen Sägespänen. Rechts: Etliche Namen von früheren Gefangenen auf der Wand hinter der Tür [34].

sich der Vater von dem Mädchen. Danach steigt er in ein Boot, das am Ufer anliegt, und rudert auf das Gewässer hinaus, bis er in der Ferne verschwindet (siehe Abbildung 4.7). Das Mädchen bleibt alleine zurück. Geprägt von der Sehnsucht nach ihrem Vater kehrt die Protagonistin über die Jahre hinweg immer wieder an den Ort zurück, an dem sie ihn zum letzten Mal gesehen hat. Sie wächst dabei erst zu einer jungen, dann erwachsenen Frau heran, die selbst Kinder hat, bis sie schließlich als alte, geschwächte Dame, das Fahrrad schiebend, ein letztes Mal zurückkehrt. Sie steigt an das Ufer des inzwischen ausgetrockneten Sees hinab und findet dort das Boot wieder, in dem einst ihr Vater auf das Wasser hinausfuhr. In der letzten Sequenz erblickt sie in der Ferne ihren Vater wieder, und als sie auf ihn zuläuft, wird sie wieder zu einer jungen Frau, die letztendlich ihren Vater wieder in die Arme schließen kann.

Die audiovisuelle Darstellung der strukturellen Metapher *Das Leben ist eine Reise* dient hier als übergreifendes Konzept. Der Fokus liegt in den episodenhaften Sequenzen auch auf dem Fahrrad, das sowohl als Transportmittel auf der *Reise des Lebens* dient und gleichzeitig auch den Fokus auf die sich drehenden Räder als die fortlaufend vergehende Zeit und den Zyklus des Lebens richtet; die Konzepte *Zeit ist Bewegung* oder – noch genauer – *Zeit ist ein sich bewegendes Objekt* werden hier angewandt. Das Hinausrudern auf das offene Meer bis zum Verschwinden am Horizont kann hier für den Tod des Vaters stehen, mit Sicherheit verkörpert es die endgültige Trennung von der Tochter. Die Umgehung mithilfe einer Metapher bietet somit auch die Möglichkeit, etwas Tragisches, Unschönes anders darzustellen, zu umschreiben, und somit, wie in diesem Beispiel, besser in die Narration einzubetten, wo für den Vater diese letzte Fahrt mit dem Ruderboot das Ende seiner Reise darstellt. Durch die metaphorische Darstellung des Verschwindens des Vaters wird dem Grund des Verlassens weniger Bedeutung beigegeben, während das Gefühl der Sehnsucht der Tochter durch die ständige Rückkehr mit der Hoffnung auf ein Wiedersehen mehr in den Vordergrund



**Abbildung 4.7:** Der Vater rudert mit dem Boot auf die offene See hinaus und lässt seine Tochter am Ufer zurück [35].

rückt. Um diese Art der Umgehung durch eine Metapher zu interpretieren benötigt der Zuseher nicht wie im vorherigen Beispiel gezieltes Wissen über außerfilmische, aktuelle Zusammenhänge. Die Interpretation wird hier eher durch den Einsatz tradierter Darstellungsmöglichkeiten oder kulturelle bzw. gesellschaftliche Erfahrungen erleichtert.

## 4.3 Form

### 4.3.1 Figur

Im Anschluss an Kathrin Fahlenbrach werden die Körper von Figuren als zentrale Anschlussstelle für viele audiovisuelle Metaphern in den Mittelpunkt der formalen Analyse gestellt. Die Kategorie nicht wie Fahlenbrach als Körper- sondern stattdessen als Figur-Metaphern zu benennen, gründet in der im Animationsfilm weitreichenderen Möglichkeit zur Figurendarstellung. So ist die formale Umsetzung einer Figur sehr wohl oft an einen Körper gekoppelt, jedoch können auch etwa Objekte als Protagonisten agieren, die keinen Körper in dem Sinne besitzen – bekanntes Beispiel hierfür ist die Lampe *Luxo Jr.* von Pixar [40]. Besonders hervorzuheben ist zu Beginn, dass die Figur im Animationsfilm neben der Freiheit in der Gestaltung vor allem auch die Möglichkeit besitzt, sich grundlegend zu verändern, etwa durch die in Abschnitt 3.1.2 erwähnte Metamorphose.

Barbara Flückiger betont, dass durch den filmischen Apparat seit jeher die Körper von Darstellern fragmentiert, transformiert und erweitert wurden. Computergenerierte Bilder stellen in diesem Bereich jedoch einen „historischen Sprung dar“ [11, S. 417]. Auch Wells widmet sich den Fähigkeiten des Körpers in der Animation und definiert acht Aspekte, die seine Besonderheit im Medium unterstreichen [31, S. 188–189]:

- Der Körper ist *formbar*, er kann auseinandergezogen und zusammengedrückt werden.
- Der Körper ist *fragmentarisch*, er kann in Teile zerlegt werden und mit

andern Objekten verbunden werden.

- Der Körper ist ein *kontextabhängiger Raum*, er kann selbst als Raum fungieren, der betreten werden kann.
- Der Körper ist ein *Mechanismus*, er kann als Maschine dargestellt werden.
- Der Körper hat *unmögliche Fähigkeiten*, er kann fliegen oder schwere Verletzungen erfahren.
- Der Körper drückt *Emotionen direkt aus*, er kann sich vor Schrecken verdrehen.
- Der Körper kann anderen Körpern ungeachtet ihrer Spezies *gleichgestellt werden*, sei es in Größe, Kraft oder Ähnlichem.
- Der Körper kann spezies- und geschlechtsabhängige *Stereotypen neu bestimmen*.

All diese Aspekte können bei der Umsetzung von audiovisuellen Metaphern durch die Darstellung von Figuren umfassend genutzt werden. Zusätzlich gelten natürlich die bereits von Fahlenbrach genannten Eigenschaften wie Masse, Bewegung, Textur, Oberflächen und Farben als wichtige Bestandteile für die Inszenierung von Figurmetaphern.

Wells geht auch auf die in der Animation verbreitete Darstellung des *everymans* ein, also einer Figur, die repräsentativ für eine Gruppe von Menschen bzw. die Menschheit steht [31, S. 196]. Man kann auch bei dieser Repräsentation von einer Metapher sprechen. Als Beispiel führt er etwa den in Abschnitt 4.2.3 erwähnten Protagonisten Harlequin in *The Hand* [44] an, der für unterdrückte Künstler und unterdrückte Menschen im Allgemeinen stehen soll. Wells stellt fest, dass trotz des geschlechterneutralen Herkunftsbereichs der Menschheit in fast allen Fällen dieses Konzept des *Durchschnittsmenschen* auf Figuren übertragen wird, die als männlich dargestellt oder wahrgenommen werden [31, S. 196].

### The Spine

In Chris Landreths *The Spine* [49] folgt die Gestaltung der Protagonisten den emotionalen Zuständen, in denen sie sich befinden. Im Mittelpunkt steht dabei das Ehepaar Dan und Mary, das in einer Gruppentherapie gezeigt wird. Die Teilnehmer dieser Therapie verbindet das Problem der Co-Abhängigkeit in ihren Beziehungen. Die Geschichte des Protagonisten-Paares wird aus der Sicht einer weiteren Therapieteilnehmerin erzählt, die versucht, die Beweggründe des Ehemannes zu verstehen.

Dieser erscheint tief in sich zusammengesunken, mit scheinbar fehlender Wirbelsäule, sich vom Kopf lösenden Hautstücken und gräulicher, fahler Haut (siehe Abbildung 4.8). Neben ihm sitzt die stark übergewichtige Ehefrau Mary, unter deren Gewicht die Couch nach unten sinkt. Im Gegensatz zu ihrem Mann, dessen leise, schwache Stimme kaum verständlich ist, spricht sie

laut und selbstsicher und wirft ihm vor, ihr nicht genügend Aufmerksamkeit zu schenken. Die dysfunktionale Beziehung und ihre starken Auswirkungen auf die Protagonisten findet ihren Höhepunkt zurück im Haus des Paares; in einem Streit kündigt die Frau an, ihren Mann zu verlassen. Die nächste Therapiesitzung einige Zeit später zeigt einen völlig veränderten Dan; er erzählt von der erlösenden Beziehungspause, die ihn auch äußerlich völlig verwandelt hat. Er sitzt nun aufrecht, am Rücken rankt eine bunte, gläserne Wirbelsäule empor, und der zuvor noch leblose Blick ist ruhig und wach (siehe Abbildung 4.8, links unten). Die nächsten Szenen zeigen Dans neues Leben, doch eines Tages erscheint Mary überraschend in der gemeinsamen Wohnung. Es kommt zur Versöhnung und als Dan Mary umarmt, beginnt sich die gläserne Wirbelsäule zu lösen und er sinkt in ihre Arme, langsam in den ursprünglichen, kraftlosen Zustand zurückversetzt (siehe Abbildung 4.8, rechts unten).

Die physische Erscheinung der Figuren spiegelt in *The Spine* ihren seelischen Zustand wider. Dies folgt dem Prinzip von Landreths Stil, den er als *Psychorealismus* betitelt hat [27]:

[...] what I'm most interested in is not achieving photorealism in CGI, but in co-opting elements of photorealism to serve a different purpose—to expose the realism of the incredibly complex, messy, chaotic, sometimes mundane, and always conflicted quality we call human nature. I refer to this as 'psychorealism'.

Gleich mehrere der im vorherigen Abschnitt erwähnten Fähigkeiten des animierten Körpers kommen in *The Spine* zum Einsatz. So ist der Körper der Protagonisten *formbar*, da er im Falle von Mary auf ein Vielfaches seiner ursprünglichen Größe angeschwollen ist, und bei Dan in sich zusammengesunken ist. Als *fragmentarisch* kann der Körper des Protagonisten bezeichnet werden, da er mit dem künstlichen Objekt der gläsernen Wirbelsäule verbunden und von dieser aufrecht gehalten wird. Außerdem wird Dans Körper als *Raum* genutzt, als eine Therapieteilnehmerin über eine Öffnung in seinem Kopf in sein Innerstes zu blicken versucht und die Kamera diesem Blick folgt.

Die Darstellung des männlichen Protagonisten bezieht sich stark auf den Ausdruck *Rückgrat zeigen* bzw. *Rückgrat haben*. Indem die Wirbelsäule des Mannes die aufrechte Haltung des Körpers nicht gewährleistet, wird auf der visuellen Ebene gezeigt, dass er *kein Rückgrat besitzt*, also nicht willens- oder charakterstark ist, was sich in der offensichtlichen Unterdrückung durch seine Ehefrau zeigt. Hier wird vor allem auf das *Vertikalitätsschema* zurückgegriffen, das Kathrin Fahlenbrach als Teil der Vorstellungsmetaphern aufgreift [9, S. 82]. Dieses gründet auf der „sensomotorischen Selbst-Erfahrung des aufrechten Ganges“, wird also vom Menschen intuitiv erkannt. Die Wirbelsäule fungiert in der Wahrnehmung des aufrechten Ganges auch als Sinnbild für Stolz; ein weiterer Verweis auf die Persönlichkeit von Dan, der seinen



**Abbildung 4.8:** Oben: Das Ehepaar in *The Spine* besucht eine Gruppentherapie. Unten: Nach der Beziehungspause erlebt Ehemann Dan eine völlige Transformation und blüht auf – bis es zur Versöhnung kommt [49].

Stolz für kurze Zeit durch die gläserne Wirbelsäule wiedergefunden zu haben scheint. Mary scheint das unter ihrem Körper leidende Selbstwertgefühl vor allem in ihrer Rolle als Stütze für Dan zu finden, und das Bedürfnis, ihn zu umsorgen, wird am Ende des Films auch durch den unerfüllten Kinderwunsch des Paares erklärt. Die Aufopferung Dans, die audiovisuell so deutlich dargestellt wird, ist für den Zuseher somit verständlicher.

### Paradise

Das Animationsprojekt *Paradise* [43] stellt eine Neuinterpretation des mittleren Teils des Gemäldes *Der Garten der Lüste* von Hieronymus Bosch dar. Die in Zusammenarbeit mit einem niederländischen Museum entstandene animierte Installation zeigt unzählige verschiedene Figuren, die sich in Endlosschleifen im abgebildeten Garten bewegen.

Die Gestaltung der bunten Figuren ist dabei im Vergleich zum Original durchaus außergewöhnlich; einige besitzen deutlich menschliche Merkmale, während andere Tieren ähneln, wieder andere scheinen eine Kombination aus beidem zu sein. Der Großteil der Figuren lässt sich erst bei genauerer Beobachtung und durch ihre Bewegung erkennen. Die zugrunde liegende Idee ist eine metaphorische Darstellung der westlichen Gesellschaft des 21. Jahrhunderts, wie die Filmemacher in einem Interview mit der Onlinezeitschrift *Digital Arts Online* formulieren [51]. Konsum, Egoismus und Eitelkeit sind nur einige der Motive, die von den Figuren verkörpert werden.



**Abbildung 4.9:** Links: Die Installation *Paradise* zeigt zahlreiche verschiedene Figuren. Rechts: Drei Darstellungen näher betrachtet [43].

Rechts unten im Bild ist ein Schwein zu sehen, dessen Oberfläche aus Hackfleisch besteht (siehe Abbildung 4.9). Diese Verbindung aus Tier und Produkt soll die stark veränderte Beziehung zu Lebensmitteln und den durch den Konsumismus inzwischen größeren Bezug zum verarbeiteten Produkt als zum Tier selbst darstellen [51].

Eine Darstellung des Narzissmus lässt sich am unteren Bildrand in der Mitte finden; eine in sich selbst verschlungene Figur, zugleich eine als auch zwei Personen darstellend. Ab der Hüfte aufwärts teilt sich der Körper in zwei, und mündet in einem eng umschlungenem, durchgehenden Kuss, der die Selbstliebe der Figur zeigt. Die ungeteilte Aufmerksamkeit, die sie sich dabei selbst zukommen lässt, ohne rechts oder links zu schauen, betont die Thematik der Selbstzentriertheit.

Eine Mischung aus Krähe und Kamera stellt ein weiteres zeitgenössisches Motiv dar. Das rote Licht am vorderen Teil der Kamera deutet darauf hin, dass es sich um eine Überwachungskamera handelt. Die in alle Richtungen blickende Figur als Verbindung aus Natur und Technik kommt an mehreren Stellen im Bild vor, um die Allgegenwärtigkeit zu verdeutlichen. Die *Camera Crow* verkleidet sich als „harmloser Vogel und lässt unser Zeitalter der Überwachung wie ein natürliches Phänomen wirken“ [51].

Die Verbindung von klassischer Kunst und Popkultur wird zum beweglichen, kritischen Portrait einer Gesellschaft, das auf skurille und humorvolle Art ein recht düsteres Bild der Menschheit zeichnet.

### 4.3.2 Raum

Wie auch schon bei Kathrin Fahlenbrach in Abschnitt 3.5.1 ist der Raum die zweite zentrale Form, durch die audiovisuelle Metaphern in der Animation umgesetzt werden. Wie Fahlenbrach betont, ist die Wechselwirkung mit einer Figur, einem Objekt oder sonstigem Akteur wichtig, um die Umgebung erschließen zu können, sowohl logisch als auch zeitlich. Der Raum kann im Animationsfilm zudem um einiges deutlicher für das Innere einer Figur stehen, als es im Realfilm möglich wäre. So kann er sich während des Films passend zur Gefühlslage der Figur wandeln oder im Verlauf des Filmes etwa durch Zugriff von außen verändert werden. Ein weiterer Unterschied zum Realfilm lässt sich in seiner Reduktion finden; der Raum kann aus einfachen Formen oder Flächen bestehen und trotz seiner grafischen Reduzierung als solcher erkannt werden. In der audiovisuellen Gestaltung kann vielfältig auf Metaphern zurückgegriffen werden. Vor allem auch der Klang kann die Wirkung des Raumes beeinflussen und es dem Betrachter möglich machen, über die Grenzen der visuellen Ebene hinaus mehr wahr- bzw. anzunehmen. Die in Abschnitt 3.1.1 bereits erwähnte oft von Grund auf metaphorische Beziehung zwischen Klang und Quelle verdeutlicht hier einmal mehr die Relevanz von Metaphern.

Der Raum kann im Animationsfilm nach verschiedenen Modellen strukturiert werden. Isabella Samhaber erstellt dazu in ihrer Masterthesis basierend auf bestehenden Modellen ein Kategorisierungsmodell für den filmischen Raum in animierten Kurzfilmen [28]. Sie definiert sechs unterschiedliche Kategorien: Den *Realität limitierenden Raum*, den *wandelnden Raum*, *Perspektivenspiel*, *Raum als Charakter*, den *zerstörten Raum* und den *Nicht-Raum* [28, S. 56]. Schon die Beschreibung der verschiedenen Kategorien zeigt die Vielfältigkeit der Räume in Animationsfilmen auf und weist auf ihre potentiellen Funktionen hin. Im Folgenden werden zwei Beispiele näher erläutert, die audiovisuelle Metaphern mithilfe des Raumes einbinden.

#### Modern Love: Beyond Years

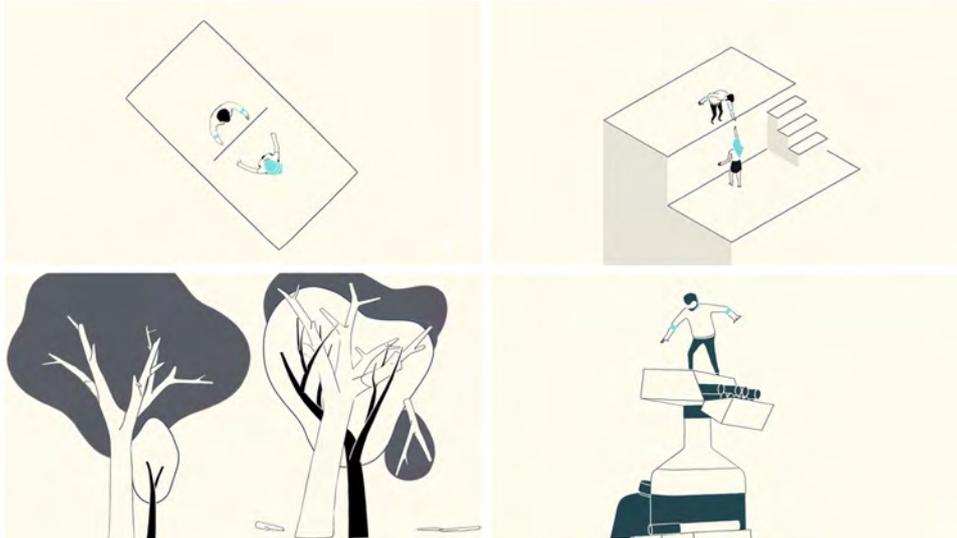
Ein Beispiel für die Nutzung des Raumes zur Einbindung von Metaphern bietet die für eine Kolumne der *New York Times* entstandene Animation *Modern Love: Beyond Years* [41]. Das Beispiel eignet sich besonders, um die Wechselwirkung von Figur und Raum zu unterstreichen und aufzuzeigen, wie der Raum als Darstellung des Inneren der Figur agieren kann. Auf der auditiven Ebene erzählen ein Mann und eine Frau von ihrer Beziehung, die einem 22-jährigem Altersunterschied trotz, und den Herausforderungen, die diese mit sich bringt. Ausgangspunkt dafür ist der Herzinfarkt des 48-jährigen Mannes, der dem Paar die unmittelbaren Auswirkungen der Altersdifferenz ein erstes Mal klar und deutlich vor Augen führt. Über eher abstrakt gehaltene Szenen wird der konkret formulierte Text über Ängste

und Schwierigkeiten transportiert.

Die audiovisuelle Umsetzung des Textes nutzt dabei einige Metaphern. Der sehr reduzierte Raum transformiert sich fließend von Szene zu Szene und stellt zu Beginn etwa den Altersunterschied als unterschiedlich hohe Plattformen dar, auf denen die zwei Protagonisten voneinander getrennt stehen (siehe Abbildung 4.10, rechts oben). Die unterschiedlichen Lebensphasen, in denen sich beide befinden, werden so auch visuell verdeutlicht. Dabei wird die Orientierungsmetapher *mehr ist oben* genutzt, um das – dieser Metapher sprachlich folgend – *hohe Alter* darzustellen. Das Gefühl der schwer überbrückbaren Altersdifferenz wird somit auch als physisch schwer zu überbrücken erlebt. Aus einem anderen Blickwinkel stellt sich die Situation jedoch anders dar; von oben wirken die Podeste wie eine schmale Grenze zwischen den Figuren, die sich auflöst, sobald die Protagonisten mit offenen Armen aufeinander zugehen. Eine Darstellung, die den Willen des Paares aufzeigt, das Gemeinsame vor das Trennende zu stellen.

Die Frau spricht danach von der Zukunft, die sie mit einem um viele Jahre älteren Mann erwartet. Audiovisuell unterstreicht dies das Bild zweier Bäume, einer höher und mit größerer Krone, der andere klein und schmaler (siehe Abbildung 4.10, links unten). Der Kontrast bildet die unterschiedlichen Lebensabschnitte ab, in denen sich die beiden befinden. Der kleinere Baum beginnt daraufhin zu wachsen und seine Äste unter dem anderen Baum auszubreiten, der sich unter Ächzen und Knacksen neigt. Nach und nach verliert dieser vormals größere Baum einige Äste, während der nun erstarkte Baum als Stütze fungiert. Eine Darstellung, die sich auf das Paar übertragen lässt; das Verhältnis der zu Beginn körperlich ebenbürtigen Partner wird sich über die Zeit hinweg wandeln, und der alternde Mann wird in der Zukunft in manchen Bereichen Unterstützung brauchen – genauso wie der Baum in der Darstellung wird die jüngere Frau also auch die Rolle der *Stütze* einnehmen.

Ein weiteres Beispiel für den Raum, der mit dem Handeln und Denken der Figur zusammenhängt, zeigt eine Szene zum Schluss. So stapeln sich überdimensionale Flaschen, Flachmänner und Zigaretten übereinander zu einem wackeligen Gebilde, auf dessen Spitze der Mann unter großer Anstrengung balanciert. Zeitgleich erzählt die männliche Stimme von den Lastern in der Vergangenheit und der Rücksichtslosigkeit, mit der er seine Gesundheit aufs Spiel gesetzt hat. Die im Verhältnis zur Figur übergroßen Gegenstände weisen auf die große Bedeutung der Suchtmittel im Leben des Mannes hin. Zusätzlich macht die Instabilität des umgebenden Gebildes es der Figur schwierig, im Gleichgewicht zu bleiben. Hier wird durch den Akt des Balancieren das zu den Vorstellungsmetaphern gehörige Balance-Schema genutzt, das Metaphern wie *aus dem Gleichgewicht geraten* bildet. Die Fragilität der Gesundheit und die Unsicherheit des rücksichtslosen Lebensstils werden für den Mann durch die Umlegung auf den Raum zu einer physisch gefährlichen Situation.

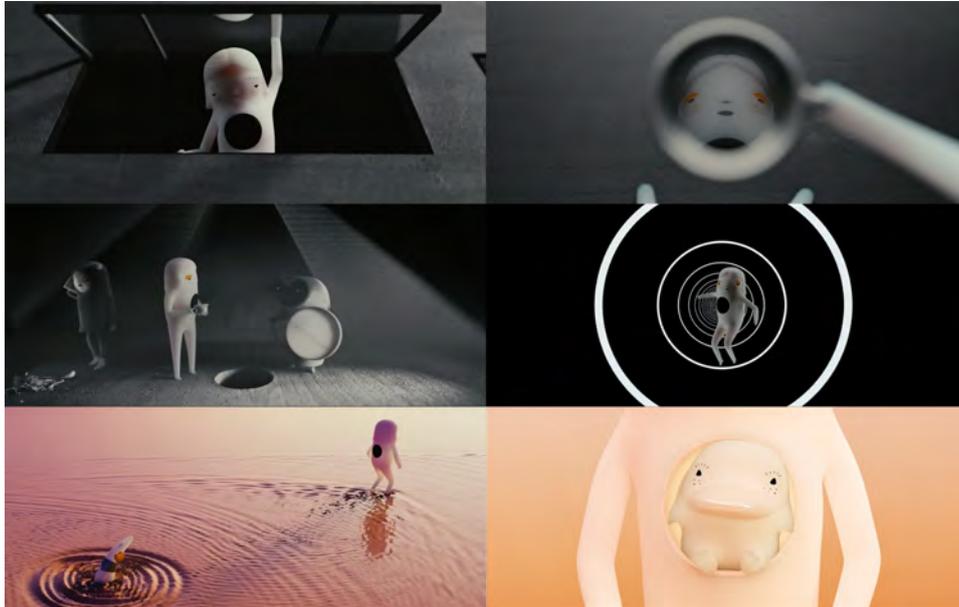


**Abbildung 4.10:** Oben: Der Raum in *Modern Love: Beyond Years* wird genutzt, um die Aspekte des Altersunterschiedes darzustellen. Unten links: Der jüngere Baum dient dem älteren als Stütze. Unten rechts: Der Raum beschreibt die Vergangenheit der Figur [41].

## Whole

Auch der zwölfminütige Animationsfilm *Whole* [50] bindet Raummetaphern in die Erzählung ein, indem das Kernkonzept sowohl in das Design der Figuren als auch des Raumes stark einfließen. Die Handlung zeigt die junge Protagonistin Mira, die von Liebeskummer geplagt wird. Visuell wird die Leere, die sie empfindet, durch ein großes, rundes Loch in ihrem Bauch dargestellt. Eine Freundin versucht, Mira durch Alkohol und Ausgehen abzulenken, doch am Weg zu einer Party treffen sie auf einen Schamanen, der einen anderen Rat hat: Er versichert, Mira müsse erst ihr sogenanntes Krafttier finden, um über den Verlust hinwegzukommen. Er versetzt die junge Frau in eine Trance und sie landet in einer bunten Parallelwelt, in der sie letztendlich nicht nur ihr Krafttier findet, sondern auch die Wahrheit über ihre Freundin erfährt, die heimlich aus dem Verlust der Protagonistin Vorteile zieht. Als Mira aus ihrer Trance erwacht, hat sie ihr Selbstvertrauen wieder zurückerlangt, was sich auch visuell in der durch das gefundene Krafttier geschlossenen Lücke in ihrem Bauch zeigt.

Die zugrundeliegende Thematik wird an mehreren Stellen des Films vor allem durch die Umgebung aufgegriffen. Die Form des Kreises kommt immer wieder vor – das runde Loch, durch das Mira in die Parallelwelt gelangt, die runde Trommel des Schamanen und die sich kreisförmig ausbreitenden Wellen im Wasser sind nur einige prägnante Beispiele – und spiegelt somit die Protagonistin selbst und ihre Gefühlswelt wider. Diese baut auf den



**Abbildung 4.11:** Der Kreis fungiert in *Whole* als wiederkehrendes gestalterisches Element und wird gleichzeitig als Basismetapher für die Erzählung genutzt. Die Parallelwelt (unten) hebt sich durch die bunte Erscheinungsform deutlich von der alltäglichen Welt ab [50].

Metaphern *Traurigkeit ist Leere* oder *Verlust ist Leere* auf und lässt sich durch *Traurigkeit ist ein Loch* passend weiterführen. Auch sprachlich wird bei einem einschneidenden Erlebnis wie etwa dem Verlust eines geliebten Menschen von dem Gefühl gesprochen, in *ein tiefes Loch zu fallen*. Daran angelehnt tauchen an verschiedenen Stellen des Filmes immer wieder Kreise oder runde Löcher auf. Auch als Mira in die Trance versetzt wird, erlebt der Zuschauer die Reise in die Parallelwelt durch die schnelle Fahrt durch kreisrunde grafische Formen (siehe Abbildung 4.11). Der Kreis als Symbol des Vollkommenen wird zu Ende des Films in Szene gesetzt, als das Krafttier die Aushöhlung in der Körpermitte der Protagonistin ausfüllt und sie so wieder vervollständigt.

### 4.3.3 Objekt

Eine Kategorie, die die von Fahlenbrach angeführte Theorie erweitern soll, ist die der Objekt-Metaphern. Diese umfassen solche Metaphern, die sich weder einer Figur noch einem Raum eindeutig zuschreiben lassen. Erwartungsgemäß stehen Objekte dabei in enger Verbindung zu Räumen oder Figuren oder beiden. Die Interaktion einer Figur mit einem Objekt oder die Funktion eines Objekts in einem Raum etwa ist Voraussetzung für ihre narrative Relevanz. Jedoch soll auch die Eigenständigkeit von Objekten

bei der Metaphernbildung hervorgehoben werden, weshalb diesem Bereich eine eigene Überkategorie gewidmet wird. Gegenstände stellen somit einen weiteren Anschlusspunkt für audiovisuelle Metaphern dar.

Gerade im Animationsfilm, wo ein Objekt beliebige Formen und Funktionen annehmen kann, sind die Möglichkeiten für Metaphernbildung weitreichend. Hiervon abzugrenzen sind Objekte, die in der Animation den Status von Figuren einnehmen, wie bereits in Abschnitt 4.3.1 erwähnt. Darunter fallen etwa anthropomorphisierte Objekte wie die bereits erwähnte Lampe *Luxo Jr.* aus dem gleichnamigen Kurzfilm [40]. Um die Grenze zwischen Objekt und Figur etwas klarer ausmachen zu können, bietet sich erneut Jens Eders Definition an, der das Vorhandensein einer Handlungsintention als Grundvoraussetzung für eine Figur beschreibt [7, S. 64]. Eine eindeutige und allgemeingültige Abgrenzung zur Form des Raums ist ebenfalls schwierig zu formulieren. Für dieses Modell wird die Unterscheidung zwischen eigenständigem Objekt und Objekt als Teil des Raumes folgendermaßen getroffen: Einerseits muss das Element klar als eigener Gegenstand erkennbar sein, der auch unabhängig vom umgebenden Raum existieren kann ohne seine Bedeutung zu verlieren. Andererseits muss eine narrative Relevanz Voraussetzung sein, die sich oft durch Interaktion mit Figuren oder Räumen ergibt. Werden diese Kriterien erfüllt, lassen sich durch den Gegenstand gebildete Metaphern als Objekt-Metaphern beschreiben.

### **Load**

Der Animationskurzfilm *Load* [39] thematisiert die eigene Vergangenheit und den Umgang damit in der Gegenwart. Dargestellt wird dies in einer reduzierten Szenerie: Ein alter Mann rudert in einem Boot auf einem endlos wirkenden Gewässer entlang. Das kleine Boot ächzt unter der Last eines riesigen Berges an Bildschirmen (siehe Abbildung 4.12). Auf diesen bläulich leuchtenden Bildschirmen sind Ausschnitte aus dem Leben des Mannes zu sehen; sie zeigen aus der Egoperspektive Personen, die ihm nahe standen und Situationen, die ihn prägten.

Die Anstrengung, das schwer beladene Boot vorwärts zu bewegen, setzt dem Mann sichtlich zu. Das Ruderboot droht im Laufe des Films unter der Last der etlichen Bildschirme zu sinken; der Mann entscheidet sich, nach und nach einzelne im Wasser zu versenken, um nicht unterzugehen. Die Situation spitzt sich zu, und nachdem der Protagonist wutentbrannt viele der Bildschirme im Wasser versenkt hat, bleibt letztendlich nur ein einziger in seinen Händen übrig. Der Mann blickt lange auf den Bildschirm, bevor ein Schnitt das Boot verlassen auf dem Wasser treibend zeigt; allein der letzte Bildschirm ist noch im Boot verblieben.

*Load* beschäftigt sich mit der Frage des Loslassens und der Bedeutung der Vergangenheit für die eigene Gegenwart. Es zeigt den inneren Kampf des alten Mannes, den seine Vergangenheit zwar ausmacht, ihn jedoch auch zu



**Abbildung 4.12:** Szenen aus *Load*, wo die Vergangenheit des Protagonisten durch Bildschirme repräsentiert wird [39].

überwältigen droht. Die Vergangenheit wird hier durch die zahlreichen gestapelten Bildschirme visualisiert, die Erinnerungen an bestimmte Situationen und Erlebnisse immer wieder abspielen. Die Objekte sind somit Gestalt gewordene Erinnerungen, die Visualisierung der sonst unsichtbaren Rückblicke, die der Mensch immer wieder vor sein inneres Auge holen kann. Das wird auch durch die Perspektive der Aufnahmen betont, die alle aus der Sicht des Protagonisten aufgezeichnet wurden. Die gebildete Metapher *Vergangenheit ist eine Last* oder *Erinnerungen sind eine Last* wird hier visuell sehr deutlich umgesetzt. Dazu trägt auch der Vergleich des winzigen Bootes mit der schier untragbaren Menge an Bildschirmen bei, die zu einem hohen Berg geformt die Übermacht der Last darstellt, die den alten Mann zu überwältigen droht.

### Balance

Nachdem *Balance* [32] bereits als Beispiel für die Funktion der Konkretisierung in Abschnitt 4.2.1 angeführt wurde, soll anhand des Stop-Motion-Films auch der metaphorische Einsatz von Objekten illustriert werden. Wie bereits erwähnt stellt der Film eine Gruppe identisch aussehender Figuren dar, die sich auf einer schwebenden Plattform befinden. Mit der Verteilung ihres Gewichtes schaffen die fünf Akteure es, das Gleichgewicht der Plattform beizubehalten. Nacheinander werfen sie nun ihre Angeln aus und kurz darauf zieht die Figur mit der Nummer 51 eine braune, schwere Box auf die Plattform. Mit Neugierde inspiziert 51 die rechteckige Kiste, woraufhin auch das Interesse der anderen Figuren geweckt wird. Die Box besitzt auf ihrer Rückseite einen Aufziehschlüssel, und das Drehen lässt Musik in ihrem In-



**Abbildung 4.13:** Die Kiste als Objekt der Begierde in *Balance* [32].

neren erklingen, hörbar jedoch nur für den, der ihr am nächsten steht. Die Protagonisten, fasziniert von den Klängen aus der Box, versuchen nun nach der Reihe, sie für sich zu gewinnen. Sie bringen die Plattform dazu absichtlich aus dem Gleichgewicht, um so die restlichen Figuren zu zwingen, sich von der Kiste weg an das jeweils andere Ende zu bewegen. Nach und nach stürzen so die Protagonisten von der Plattform in die Tiefe, bis nur noch die Figur mit der Nummer 23 übrig bleibt. Der Film endet mit einer Totale, die den Protagonisten am einen, die Holzkiste am anderen Ende der Plattform zeigt, getrennt durch die Notwendigkeit, alles in Balance zu halten (siehe Abbildung 4.13).

Wie in Abschnitt 4.2.1 bereits erläutert, kann die Darstellung der fünf Figuren als audiovisuelle Konkretisierung des Konzepts *Gesellschaft* interpretiert werden. In dieser Gesellschaft übernimmt die Kiste die Rolle des Besitzes, nach dem jeder Einzelne strebt. Da die Box nie geöffnet wird, bleibt auch ihr Inneres für den Zuseher verborgen. Sie ist jedoch in ihrer Funktion für den Verlauf des Films unerlässlich; sie fungiert mit ihrer Melodie als das Objekt der Begierde, für das die Protagonisten ans Äußerste gehen. Passend dazu hebt die minimalistische Geräuschkulisse die Bedeutung der Musik aus der Box, die nur an wenigen Stellen des Films kurz erklingt, auf der akustischen Ebene hervor. Die Kiste löst neben dem erwähnten auch noch einen zweiten, gegensätzlichen Effekt aus: um sie nicht zu verlieren, sind die Protagonisten gezwungen, zusammenzuarbeiten, um die Plattform im Gleichgewicht und somit auch die Kiste zu behalten. Die Box als Metapher für materiellen Besitz und somit Überlegenheit, nach der die Figuren streben, kann als Auslöser für das gesellschaftliche Ungleichgewicht gesehen werden.

#### 4.3.4 Bewegung

Das letzte formale Element zum Einsatz von Metaphern im Animationsfilm ist die Bewegung. Hier soll die Fähigkeit des Animationsfilms beschrieben werden, die Bewegung auf solche Art zu nutzen, dass durch sie Metaphern ausgebildet werden können. Hiervon abzugrenzen ist die einfache Bewegung von Figuren oder Objekten, die auf Eigenschaften wie Masse zurückzuführen und somit den jeweiligen Kategorien zuzuordnen sind.

Dieser Bereich schließt zum Teil auch das dem Animationsfilm eigene Stilmittel der Metamorphose ein, das wie im folgenden zweiten Beispiel ersichtlich mit der Metapher wechselwirkend eingesetzt werden kann. Hierzu ist besonders auf den Begriff der *Whole-Screen Metamorphosis* einzugehen, der von Ryan Pierson in seinem Artikel zur Kamera in der Animation [23] erläutert wird. Er beschreibt die Problematik, die sich aus der Verwendung des Begriffs *Kamerabewegung* ergibt, der für Zuschreibungen in der Animation oft unzureichend ist. Nicht nur eine Kamera im physischen Sinne fehlt im Animationsfilm in vielen Fällen, sondern auch die Art der Bewegung lässt sich oft nicht der Nachahmung einer Kamera zuordnen. Pierson erwähnt die Lösungsvorschläge von Lev Manovich, der den Begriff der *virtuellen Kamera* benutzt, und Donald Crafton, der die Kamera im Falle eines physisch nicht existierenden Objekts unter Anführungszeichen setzt [23, S. 7]. Pierson selbst stellt fest, dass ein Weiterverwenden des Überbegriffs Kamera unter bewusstem Einbeziehen sämtlicher perspektivischer Bewegung, egal ob real oder animiert, eine mögliche Lösung darstellt [23, S. 7–8]. Auf davon auszunehmende Bewegungen, die sich der Definition nicht vollständig zuschreiben lassen, geht Pierson im Folgenden anhand der *Whole-Screen Metamorphosis* ein. Ist die perspektivische Bewegung die Ansicht einer Welt, so stellt die Metamorphose nicht die Bewegung, sondern die Welt in Frage – in Piersons Worten wird die perspektivische Bewegung hier zu „einer Bewegung der Perspektive an sich“ [23, S. 15]. Das Potenzial für den metaphorischen Einsatz dieses Stilmittels wird somit ersichtlich und im Folgenden anhand von Beispielen aufgezeigt. Das formale Element der Bewegung ist in manchen Beispielen nicht eindeutig von den anderen Kategorien abzugrenzen, aufgrund der vielfältigen Einsatzmöglichkeiten und Einzigartigkeit im Medium soll der Stellenwert der Bewegung jedoch durch eine eigene Kategorie betont werden.

#### Jumping

Der Animationskurzfilm *Jumping* [38] von Osamu Tezuka nutzt das Sichtfeld eines Protagonisten, um durch den etwa sechsminütigen Film zu führen. Der Rezipient nimmt das Geschehen aus der Perspektive einer nicht gezeigten Figur wahr, die sich anfangs gehend und kurz darauf hüpfend durch eine Straße bewegt. Während die Sprünge immer höher werden, steigert

sich auch die Distanz, die mit jedem Sprung zurückgelegt wird. So springt die Figur zu Beginn über ein entgegenkommendes Auto, kurz darauf schon über Dächer und Baumkronen. Der Eindruck des Springens wird vor allem zu Beginn schnell verdeutlicht, indem das Luftholen der Figur beim Wegspringen und dumpfe Geräusche der am Boden aufkommenden Füße beim Landen zu hören sind.

Im Laufe des Filmes kommt es zu einer Mischung aus Ausschnitten aus Alltagsszenarien und tragischen Extremsituationen. So führen die Sprünge sowohl an spielenden Kindern, Fabriksgebäuden und einer sonnenbadenden nackten Frau als auch etwa an einem Mann, der auf Zuggleisen liegt und auf seinen herannahenden Tod wartet, und Kriegsschauplätzen vorbei (siehe Abbildung 4.14). Gegen Ende des Filmes breitet sich ein Atompilz über dem Blickfeld aus und führt den Zuseher letztendlich weit unter die Erdoberfläche in die Hölle. Es gelingt der Figur, zu entkommen und man findet sich auf der Straße der Wohnsiedlung wieder, dort, wo der Film begonnen hat. Nach einer kurzen Pause und einem erleichterten Seufzen werden die Sprünge langsam fortgesetzt.

*Jumping* ist ein Beispiel für den Einsatz der oben beschriebenen perspektivischen Bewegung und ihre Möglichkeit, Metaphern zu bilden. Der Zuschauer selbst wird durch den Ausschnitt und die Bewegung der Kamera zum Protagonisten, und die ständige Auf- und Abbewegung dient als Montage-technik und Ersatz für klassische Schnitte. Auch die sich schnell ändernde Soundkulisse trägt ungeachtet der fehlenden Schnitte zur Abgrenzung verschiedener Situationen bei. Die nicht näher beschriebene Figur – allein durch die manches Mal hörbare Stimme lässt sich auf eine junge Person schließen – trägt zur Identifikation des Rezipienten bei, da weder Geschlecht, noch Aussehen oder Herkunft näher beschrieben werden. Die kurze Verweildauer und das plötzliche, rücksichtslose Eindringen an den verschiedenen Orten betont die Undifferenziertheit, mit der der Protagonist die Situationen wahrnimmt. Das beschreibt auch Paul Wells in seiner Publikation unter dem narrativen Aspekt der Verdichtung [31, S. 79f]:

This merely illustrates the *relativity* of existence, and draws attention to the ways in which humankind ignores or dismisses things, refusing to distinguish between what is important and what isn't. [...] The implication is that humankind is so preoccupied by elevating itself and moving forward—*jumping* ahead, that it doesn't consider the cost.

Der Künstler schafft durch die finalen Passagen im Krieg und schließlich in der Hölle eine Metapher für den Kurs der Zerstörung, den die Menschheit verfolgt. Dass die Figur nach der unversehrten Rückkehr an den Anfangsort nach kurzer Pause wieder beginnt zu springen, impliziert die Wirkung, dass der Mensch aus Vergangem oft nichts zu lernen scheint. Ausgehend



**Abbildung 4.14:** *Jumping* beginnt auf einer ruhigen Straße und führt mit Hilfe von extrem hohen und weiten Sprüngen durch verschiedenste Szenarien, bis der Protagonist schließlich in der Hölle landet [38].

von der einfachen Sprungbewegung entwickelt der Filmmacher somit einen Kreislauf, der auf metaphorischer Ebene als Kritik an der Menschheit interpretiert werden kann, und die Möglichkeiten des Mediums der Animation auf fast spielerische Art und Weise ausschöpft.

### **The Metamorphosis of Mr. Samsa**

Der Kurzfilm *The Metamorphosis of Mr. Samsa* ist eine audiovisuelle Interpretation des literarischen Klassikers von Franz Kafka und exemplarisch für die oben beschriebene *Whole-Screen Metamorphosis*. Caroline Leaf wendet hier die Technik der Sand-auf-Glas-Animation an, um eine fließende Ästhetik zu ermöglichen, die mit wenigen Schnitten auskommt.

Die Handlung des Films setzt wie im Buch im Zimmer des Protagonisten ein. Ein lautes Urticken begleitet die ersten Szenen, in denen das Zimmer gezeigt wird. Dann erscheint unter der Bettdecke der Protagonist, Gregor Samsa, der die Gestalt eines mehrbeinigen Ungeziefers angenommen hat. Während die Figur mit seiner neuen Erscheinungsform ringt, wird die Familie im Nebenraum vorgestellt. Seine Eltern und seine Schwester versuchen vergeblich, Gregor aus seinem Zimmer zu locken. Die Lage eskaliert schließlich, als der Protagonist die Tür öffnet und aus dem Zimmer kriecht. Die Familie flüchtet verängstigt vor dem Ungeziefer, der Vater schafft es, es in das Zimmer zurückzudrängen. Dort verharrt Gregor Samsa, begleitet von dem ständigen Ticken der Uhr, unfähig, aus seinem Gefängnis zu entkommen. Der Film endet mit der Ansicht des Ungeziefers, das am Boden

liegend durch den Türschlitz dem Musizieren der Schwester lauscht (siehe Abbildung 4.15, unten rechts).

Die Künstlerin setzt die Metamorphose genauso wie ein ständiges Spiel mit der Perspektive als markante Stilmittel ein. Die düstere Geschichte wird formal durch das ständige Ticken der Uhr, die den Eindruck des Einengens und der Isolation des Protagonisten steigert, und die dunkle Farbe des Sandes unterstrichen. Die Ästhetik des kontrastreich gehaltenen Filmes lässt sich vor allem an der Nutzung von negativem und positivem Raum festmachen, also an den mit Sand gefüllten und ungefüllten Bereichen, die Figuren, Objekte und Raum definieren. Durch die ständigen Transformationen ändert sich auch die Gewichtung von gefüllten und ungefüllten Flächen und trägt so zur Aufmerksamkeitslenkung bei.

Die Wahl des Mediums und die Umsetzung der Transformationen greift hier schon die ursprüngliche Thematik der Geschichte auf. Die Metamorphose wird hier zur Metapher, indem eine fehlende Orientierung und Verwirrung des Protagonisten auf das Bild übertragen werden. Die Welt, in der die Geschichte dargestellt wird, ist instabil, und ist somit eine Projektion des Innenlebens der Figur des Gregor Samsa auf die Umwelt. Die Entfremdung, die der Protagonist erfährt, wird auch vom Zuschauer durch den ständigen Blickpunktwechsel mithilfe der Metamorphose erlebt. Dies folgt auch der Definition des Begriffs der *Whole-Screen Metamorphosis*. Pierson beschreibt Leafs Film unter diesem Aspekt als Beispiel für eine ständige Bewegung der Perspektive [23, S. 16]:

It feels more like moving through a fluid. [...] We sink into it. [...] When Gregor becomes-animal, it is as if he had boiled himself into a soup and boiled all the solid parts of his surroundings with him.

#### 4.4 Zusammenfassung

In diesem Kapitel wurde aufbauend auf bestehenden Untersuchungen ein Entwurf für ein Kategorisierungsmodell von audiovisuellen Metaphern im Animationsfilm vorgestellt. Das Modell ermöglicht eine Beschreibung sowohl nach funktionalen als auch formalen Elementen. Dabei können immer mehrere Kategorien auf ein Beispiel, das Metaphern einsetzt, zutreffen. Der erste Oberbegriff der Funktionen fragt nach dem *Warum* und soll die Gründe für den Einsatz erläutern. Die häufigsten Funktionen, die die audiovisuelle Metapher im Animationsfilm übernimmt, sind *Konkretisierung*, *Betonung* und *Umgehung*. Die Konkretisierung, die es erlaubt, abstrakte Konzepte oder Vorgänge zu verdeutlichen, wurde anhand des Stop-Motion-Films *Balance* und *Obida (The Wound)* illustriert. Die zweite Funktion, die Betonung, stellt bestimmte Aspekte einer Sache in den Vordergrund, was besonders für



**Abbildung 4.15:** Oben: *The Metamorphosis of Mr. Samsa* zeigt in kontrastreichen Bildern das Erwachen des Protagonisten als Ungeziefer. Die Eltern und Schwester versuchen unwissend, ihn aus dem Zimmer zu locken. Unten: Die Wartenden reagieren schockiert, als sich der Protagonist zeigt. Nur die Schwester kann sich im Laufe des Filmes dazu überwinden, in das Zimmer zu treten, um Essen zu bringen [47].

den Metaphereneinsatz in den Kurzfilmen *Fears* und *Skhizein* gilt. Als letzte Funktion wurde die Umgehung definiert, die es einem Animationsfilm ermöglicht, durch das Verwenden von Metaphern politische oder gesellschaftliche Einschränkungen zu umgehen. Beispiele hierfür sind *Byt (The Flat)* und *Father and Daughter*.

Der zweite Hauptbegriff im Modell, der Begriff der Form, meint die Umsetzung der Metapher im Medium des Animationsfilms. Hier wurden die Elemente *Figur*, *Raum*, *Objekt* und *Bewegung* als vier häufigste Umsetzungsmöglichkeiten bestimmt. Die Figur, die Kathrin Fahlenbrachs Theorie folgend als zentraler Anschlusspunkt für Metaphern dient, besitzt im Animationsfilm besonders weitreichende Gestaltungs- und Agierungsmöglichkeiten. Wie diese für die Verwendung von Metaphern eingesetzt werden können, sollte anhand des Kurzfilms *The Spine* und der Installation *Paradise* verdeutlicht werden. Als zweite Form wurde der Raum definiert, der vor allem in Wechselwirkung mit der Figur oder einem anderen Akteur Bedeutung transportieren kann. Dass er sehr stark als Metapher für das Innere der Protagonisten stehen kann, wurde anhand der Beispiele *Modern Love: Beyond Years* und *Whole* gezeigt. Die Form des Objekts kann im Animationsfilm ebenfalls für den audiovisuellen Einsatz von Metaphern genutzt werden, obwohl sich eine Abgrenzung von Figuren und Räumen in manchen Fällen als schwierig erweist. Die Kurzfilme *Load* und – ein zweites Mal – *Balance* wur-

den hier als Beispiele angeführt. Die letzte Kategorie der Bewegung geht auf die Besonderheiten im Animationsfilm ein, die etwa durch perspektivische Kamerabewegungen oder Metamorphosen entstehen können. Der Animationsfilm *Jumping* sollte ersteres illustrieren, während *The Metamorphosis of Mr. Samsa* ein Beispiel für die Metamorphose sein sollte.

Anhand der praktischen Beispiele soll die Fülle der Möglichkeiten, audiovisuelle Metaphern in Animationsfilmen einzubinden und diese als Rezipient auch dementsprechend erkennen und interpretieren zu können, abgebildet werden. Nichtsdestotrotz sind in Teilen des Kategorisierungsmodell noch Probleme festzustellen – vor allem die Schwierigkeit der Abgrenzung mancher Kategorien voneinander kann als solches bezeichnet werden. Das entworfene Modell zur Beschreibung der Metaphern soll jedoch eben auch als Entwurf angesehen werden und eine erste übersichtliche Hilfestellung bieten. Die zwei letzten Hypothesen *Audiovisuelle Metaphern übernehmen bestimmte Funktionen, die den Einsatz derselben begründen* und *Dieser Einsatz lässt sich in Teilbereichen kategorisieren* wurden somit belegt.

# Kapitel 5

## Analyse *in sensu*

### 5.1 Synopsis

Der parallel zur Thesis entstandene Animationskurzfilm *in sensu* [37] thematisiert das Erleben psychischer Probleme, die sich in der Form von Zwangsstörungen äußern. Im Mittelpunkt steht dabei ein Ausschnitt aus dem beruflichen Alltag eines Psychotherapeuten, der im Speziellen Klienten mit Zwangsstörungen empfängt. Während auf der auditiven Ebene Ausschnitte aus den Gesprächen zwischen dem Therapeuten und seinen Klienten im Therapieraum zu hören sind, zeigt die visuelle Ebene die Gedankenwelt des Therapeuten. Dieser sieht seine Klienten in einer abstrakten Welt, in der sie ihren Ängsten begegnen und die Auswirkungen auf ihre Gefühlswelt auf physische Art und Weise sichtbar werden. Am Ende der Sitzung zeigt sich, dass es dem Psychotherapeuten nicht gelingt, die Erlebnisse und Gefühle seiner Klienten von seinem eigenen Wahrnehmen zu distanzieren; die Welt außerhalb seines sicheren Therapieraumes entpuppt sich als die abstrakte, zwanghafte Umgebung aus der Vorstellung des Protagonisten, und kaum verlässt er seinen Arbeitsplatz und tritt in diese Umgebung hinaus, ist er den vielen Zwängen seiner Klienten schutzlos ausgeliefert.

Die Motivation für den Kurzfilm stellt der Versuch dar, die für Außenstehende oft absurd anmutenden Zwangsstörungen auf solche Art und Weise zu zeigen, dass sich aus der audiovisuellen Umsetzung auf die beklemmende Gefühlslage der betroffenen Klienten schließen lässt. Die oft schwierig in Worte zu fassenden Zwangsgedanken und Zwangshandlungen sollen durch die audiovisuelle Interpretation greifbarer werden.

Der Einsatz von Metaphern und der Rückgriff auf weitere rhetorische Stilfiguren ist hier von besonderer Bedeutung, da abstrakte Gefühle und Befürchtungen audiovisuell dargestellt werden sollen. Die Situationen, in denen die Klienten ihren Zwangshandlungen nachgehen, werden zum Teil metaphorisch dargestellt.

## 5.2 Anwendung des Kategorisierungsmodells

Im Folgenden soll versucht werden, das zuvor definierte Modell zur Metaphernkategorisierung auf einige Teile des Kurzfilms anzuwenden und Funktionen und Formen der Metapher hier ausfindig zu machen. Es soll auch erneut gezeigt werden, dass innerhalb eines Filmes mehrere Metapherarten vorkommen können.

### 5.2.1 Konkretisierung

Eine besonders große Rolle spielt die Konkretisierung des Themas Zwangsstörung, die unter anderem durch den Einsatz von Metaphern erreicht werden soll. Dabei sollen nicht unbedingt bestimmte Abläufe oder Tätigkeiten konkretisiert werden, vielmehr geht es darum, den Gefühlszustand der Betroffenen durch abstrakte Szenarien darzustellen. Die Klienten werden in Extremsituationen gezeigt, wo die meist hauptsächlich psychische Belastung auf eine physische Erfahrung umgelegt wird. Die Auflösung der drei Szenen soll jeweils auf metaphorische Weise darstellen, wie es sich für die Klienten anfühlt, der Zwangsstörung ausgeliefert zu sein. So stürzt der erste Klient ins Nichts, die zweite Klientin ist gefangen in einem ewigen Kreislauf, der die Wirklichkeit verzerrt und der dritte Klient wird von seinem Zwang schließlich wortwörtlich verschlungen.

Die Zuspitzung der Situationen bis zum Ende der Sitzungen sollen auch die steigende Belastung für den Therapeuten zeigen, der sich in die Szenarien hineinversetzt. Es soll so die Last gezeigt werden, die der Protagonist auf sich nimmt, da er die Probleme seiner Klienten nicht von seiner eigenen Persönlichkeit trennen kann. Diese Darstellung soll die Schwierigkeit für den Therapeuten aufzeigen, der sich zwar in die Betroffenen hineinversetzen muss, aber gleichzeitig das eigene Empfinden von dem seiner Klienten differenzieren muss. In *in sensu* gelingt ihm das nicht. Dies wird am Ende des Films klar, als durch einen Blick aus dem Fenster des Therapieraumes klar wird, wie sein Alltag abseits der professionellen Fassade aussieht – gefüllt von Zwängen, die ihn nicht mehr loslassen.

### 5.2.2 Betonung

Als zweite Funktion lässt sich die Metapher als Betonung ausfindig machen. Bestimmte Aspekte der Krankheit werden durch die Wahl der audiovisuellen Darstellung besonders betont. Der Hauptaugenmerk sollte dabei allein auf den betroffenen Personen und deren Gefühlen liegen. Bewusst ausgespart wurde deshalb etwa die Darstellung von Reaktionen anderer Menschen auf das Zwangsverhalten der Klienten. Indem die Szenen vollständig auf die jeweiligen Klienten fokussiert sind, sollte auch die Wahrnehmung der Betroffenen in solchen Situationen betont werden; der Drang, dem Zwang



**Abbildung 5.1:** Der Therapeut in seinem Arbeitszimmer, wo er die Klienten empfängt [37].

nachzugehen, soll als wichtiger dargestellt werden als jener, ihn vor Außenstehenden zu verstecken. Zusätzlich sind die Szenarien reduziert gehalten und zeigen nur wenige, für die Handlungen wichtige Elemente. Das Gefühl, mit der Krankheit anders als andere und somit gewissermaßen alleine zu sein, wird somit zusätzlich audiovisuell unterstrichen.

### 5.2.3 Raum

Vor allem der Raum und die Umgebung sind es, die im Film in mehreren Formen als Metaphern und Bedeutungsträger fungieren. So ist das Verhältnis von Innen und Außen ein zentraler Punkt des Films, dem vor allem am Ende zusätzliche Bedeutung zugeschrieben wird. Der zu Beginn etablierte, konkret dargestellte Therapieraum – die *Außenwelt* – steht im Kontrast zur abstrakten, instabilen Gedankenwelt – der *Innenwelt* – die der Therapeut während der Sitzungen konstruiert. Die Grenze des Realen und Imaginierten wird zum Schluss aufgehoben, wenn sich zeigt, dass draußen anstelle einer Landschaft die weite Szenerie aus der zuvor etablierten Gedankenwelt zu sehen ist. Sobald der Therapeut durch die Tür nach draußen schreitet, ist auf der auditiven Ebenen zu hören, wie er – seinem letzten Klienten gleich – jeden seiner Schritte mit dem zwanghaften Aufsagen eines Liedes unterlegt.

Die sehr bildhafte Auflösung des Filmes soll auf metaphorische Art die psychische Belastung für den Therapeuten zeigen, der durch die fehlende Distanz beim Hineinversetzen in seine Klienten deren Probleme auf seine eigene Persönlichkeit umlegt. Der Versuch, sich möglichst lebhaft in die Situation seiner Klienten einzufühlen, führt so weit, dass es ihm nicht mehr gelingt, dieses Nachempfinden am Ende einer Sitzung wieder zu beenden. Sein Alltag fernab von seiner professionellen Fassade im Therapieraum ist also voll von den Zwangsgedanken und Zwangshandlungen, in die er sich im Laufe der Sitzungen eingefühlt hat, was durch die audiovisuelle Repräsentation der Welt vor dem Fenster verdeutlicht werden soll. Zugleich wird hier durch die Trennung von Innen und Außen ein Widerspruch möglich;

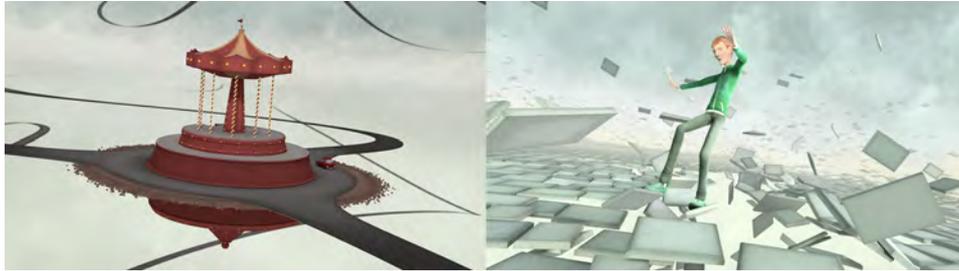
außerhalb des Therapieraumes ist innerhalb der Psyche.

Doch nicht nur die Funktion als Grenze, auch die räumliche Darstellung der Innenwelt ist ein weiterer Anknüpfungspunkt für Metaphern. Der Raum wird hier als Stellvertreter für den Zwang zum Antagonisten für die Klienten und die teilweise Absurdität der Konstruktionen der Innenwelt spielt dabei auf die für Außenstehende oft absurd wirkenden Zwangshandlungen an. Die generelle Instabilität des Raumes in der Gedankenwelt des Therapeuten ist auch ein Verweis auf die psychischen Probleme der Betroffenen. So sollen die Einschränkungen, die Zwangshandlungen mit sich bringen, auf metaphorische Art gezeigt werden, indem sie als tatsächliche physische Auswirkungen auf die Betroffenen übersetzt werden. Die Instabilität des Raumes steigert sich in allen drei Szenen analog zur Dauer der Zwangshandlungen, und trägt wechselwirkend dazu bei, dass die Ausführung der Zwänge für die Klienten immer schwieriger wird. Dadurch soll der Kreislauf verdeutlicht werden, dem es den Klienten nicht zu entkommen gelingt.

So beginnen sich die Fliesen, die der Klient in der ersten Szene ohne das Berühren der Zwischenfugen zu betreten versucht, loszulösen und unter seinem Gewicht nachzugeben, was am Ende dazu führt, dass der Klient auf eine Fuge tritt und durch den sich vollständig auflösenden Raum in die Tiefe stürzt (siehe Abbildung 5.2). Die weibliche Klientin, die ihrem Kontrollzwang folgend immer wieder denselben Weg zurücklegt, wird von ihrer Umgebung in diesen Kreislauf zurückgezwungen, sobald sie anhält; die Straßen selbst beginnen sich zu verbiegen und drehen. Passend zur sich ständig wiederholenden Situation wird ihre Wegstrecke als Kreisverkehr dargestellt. Der dritte Klient, der gezwungen ist, die Stufen einer Treppe immer nach einem bestimmten Rhythmus hochzulaufen, scheint dabei nicht zu bemerken, dass er sich in einem unendlichen Treppenkonstrukt befindet. Ähnlich wie bei der zweiten Klientin wird somit zusätzlich das Problem der ständigen Wiederholung betont. Auch hier wird die Stabilität des Raumes in Frage gestellt, wenn sich die Stufen wie bei einer Rolltreppe in Bewegung setzen und es dem Klienten nicht mehr möglich ist, seinem vordefinierten Muster wie geplant zu folgen.

#### 5.2.4 Objekt

Das Karussell in der Szene der zweiten Klientin, die über ihren Kontrollzwang spricht, ist eine sehr bildhafte Beschreibung der ständigen Wiederholung. Als zentrales Element erweitert es die Umgebung und folgt passend zum Kreisverkehr der Thematik des Kreislaufs, der immer wiederkehrenden Handlung (siehe Abbildung 5.2). Anstelle von Sitzgelegenheiten in Tierform oder Ähnlichem sind Fahrzeuge im Kreisverkehr die Modelle, die vom Karussell angetrieben werden. Gleichzeitig soll die Hilflosigkeit der Klientin dargestellt werden, die sich mit ihrem Auto als Teil des Karussells nicht in der Lage sieht, aus dem Kreislauf auszubrechen.



**Abbildung 5.2:** Links: Das Karussell als Metapher für die ständige Wiederholung. Rechts: Der Raum löst sich rund um den Klienten auf [37].

### 5.2.5 Bewegung

Als metaphorischer Einsatz der Bewegung kann die zum Teil perspektivische Bewegung der Kamera bezeichnet werden. Dies wird einerseits beim Übergang vom realen Raum in die Gedankenwelt des Therapeuten zu Beginn des Films deutlich. Hier bewegt sich die Kamera über die Schulter des Therapeuten hinein in sein aufgeschlagenes Notizbuch, woraufhin eine Überblendung in die Innenwelt stattfindet. Diese dem Blick des Therapeuten folgende Bewegung kann als das *Eintauchen* des Zuschauers in die Gedankenwelt des Protagonisten verstanden werden. Das Hineinversetzen in den Blickwinkel des Therapeuten wird somit durch die Bewegung auf das Notizbuch, in dem er seine Gedanken festhält, unterstützt.

Andererseits wird dies durch die Bewegungen der Kamera in der Innenwelt erreicht, die oft die Situation der Betroffenen widerspiegeln. Besonders deutlich wird dies in der ersten Gedankenwelt-Szene, wo die Kamera in ihren Bewegungen dem Verhalten der instabilen Fliesenlandschaft ähnelt. Genau so wie es für den Klienten immer schwieriger wird, das Gleichgewicht und die Orientierung zu behalten, kippt auch die Kamera immer stärker und soll das Gefühl der Haltlosigkeit für den Zuschauer verdeutlichen.

## 5.3 Weitere rhetorische Figuren

Neben der Metapher werden in *in sensu* auch weitere rhetorische Stilmittel eingesetzt. Anhand der bereits in Abschnitt 3.2 erwähnten von Gesche Joost erstellten Liste rhetorischer Figuren des Filmes sollen exemplarisch einige davon kurz erläutert werden [16, S. 151–154]. So lassen sich etwa im Therapieraum mehrere Gegenstände finden, die auf die Innenwelt verweisen. Am deutlichsten wird dies mit dem Beispiel des Modellautos auf dem Schreibtisch, das gleich zu Beginn des Films in einer Einstellung sichtbar ist (siehe Abbildung 5.3). Es ist das gleiche Auto, in dem auch die Klienten fährt, die im zweiten Gespräch ihren Kontrollzwang umschreibt. Auch

die Gemälde, die den Therapieraum schmücken, verweisen auf später im Film vorkommende Elemente. Das dem Künstler Piet Mondrian nachempfundene Bild mit geometrischen Formen soll auf die erste Szene des Klienten verweisen, der seinen Weg über einen geometrisch angeordneten Fliesenboden sucht. Das zweite Bild zeigt eine surrealistisch anmutende Treppe, die sich ewig fortzusetzen scheint. Sie wird in der dritten Sitzung aufgegriffen, wo ein Klient immer wieder gezwungen ist, eine endlose Treppe nach einem bestimmten Schema hinauf zu laufen.

Diese Beispiele lassen sich als der Metapher ähnlichen Figur der Synekdoche bezeichnen, wo ein Teil für das Ganze steht. Teile des Therapieraums spiegeln somit die Innenwelt wider und sollen auch darauf hinweisen, dass der Therapeut die Vorstellung der Zwangssituationen aus ihm bekannten und vertrauten Gegenständen aufbaut. Gleichzeitig wird somit die Grenze zwischen echter und imaginerter Welt in Frage gestellt.

Einhergehend mit dem Einsatz der Metapher ist im Beispiel *in sensu* auch das Stilmittel der Hyperbel, also der Übertreibung „über das Glaubwürdige hinaus“ [16, S. 152]. Die überzeichnete Darstellung der körperlichen Auswirkungen der Zwangshandlungen ist ein wichtiges Element, um ein audiovisuelles Äquivalent zur Schwere der psychischen Belastung zu finden. Im Besonderen durch die Überlagerung zweier verschiedener Raumsituationen – während das Gespräch im Therapieraum stattfindet und auf der auditiven Ebene zu hören ist, zeigt die visuelle Ebene die Vorstellung des Therapeuten – sind auch die von Joost erwähnten audio-visuellen Korrelationsfiguren wichtige Elemente [16, S. 154]. Dabei lassen sich sowohl *Kongruenz* als auch *Komplementarität* finden, wenn es um die Beziehung von Bild und Ton zueinander geht. Kongruenz, also eine Übereinstimmung, spricht für den generellen Aufbau der Szenen. Illustrative Sequenzen stellen dar, was der Klient oder die Klientin über die Zwangshandlungen und -gedanken erzählt. Noch wichtiger jedoch ist das Stilmittel der Komplementarität, bei dem sich die auditive und visuelle Ebene „ergänzen und steigern“ [16, S. 154]. Genau dieser Zusammenhang kommt bei den Therapiegesprächen zum Einsatz; Be- und Umschreibungen der Klienten rufen beim Therapeuten die visuelle Vorstellung der Situationen hervor, die Dinge zeigen, die nicht explizit erwähnt werden. Gleichzeitig steigert sich die Bedeutung der Aussagen durch das Dargestellte. Dieser evokative Zusammenhang zwischen auditiver und visueller Ebene stellt den Mittelpunkt der Therapiesitzungen dar.

## 5.4 Zusammenfassung

Als umfassendes praktisches Beispiel schließt die Analyse des eigenen Abschlussfilms *in sensu* die Arbeit ab. Indem nach einer kurzen inhaltlichen Zusammenfassung das zuvor erstellte Kategorisierungsmodell angewandt wird, um den Metaphereneinsatz genauer beschreiben zu können, soll einerseits die



**Abbildung 5.3:** Links: Das Modellauto im Therapieraum. Rechts: Das Auto, das der Therapeut sich vorstellt, während eine Klientin ihren Kontrollzwang beschreibt [37].

Relevanz der bestimmten Kategorien und andererseits der Zusammenhang zwischen theoretischer und praktischer Arbeit aufgezeigt werden. Der funktionale Mehrwert der Konkretisierung und Betonung wird vor allem durch den metaphorischen Einsatz von Raum, Objekt und Bewegung erreicht. Am Ende der Analyse wird unter Beachtung der eingangs erwähnten Forschung auch ein kurzer Einblick in die Anwendung weiterer rhetorischer Stilmittel gegeben.

# Kapitel 6

## Fazit

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der weitreichenden Bedeutung der aus dem Sprachgebrauch stammenden Rhetorik im Bereich der audiovisuellen Medien. Im Speziellen wurde die rhetorische Figur der Metapher in den Mittelpunkt der Untersuchung gerückt und die Einsatzmöglichkeiten für den Animationsfilm ausgelotet.

Mithilfe eines groben Beschreibungsmodells wurde diese Skizzierung des Metaphereneinsatzes ermöglicht. Die dabei definierten Übergruppen – Funktion und Form – wurden in drei bzw. vier Kategorien geteilt und mithilfe von jeweils zwei Beispielen aus dem Bereich der Animation erläutert. Dieses erstellte Modell soll dabei keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit erheben – viel eher soll ein Überblick entstehen, aus welchen Gründen und in welchen Formen die Metapher im Animationsfilm am häufigsten zu finden ist. Die Grenzen zwischen den Kategorien sind zum Teil jedoch nicht eindeutig definierbar, was zur Folge hat, dass das Kategorisierungsmodell auf einige Beispiele weniger gut anwendbar ist als auf andere. Diese Problematik zeigt, dass das Modell noch als Entwurf angesehen werden muss, der durchaus weiterentwickelt werden kann. Dementsprechend lässt sich abschließend auch ein Ausblick auf mögliche Weiterführungen der Thematik formulieren.

So wäre etwa eine Erweiterung des Modells denkbar. Neben weiteren Kategorien oder Unterkategorien für Funktionen und Formen der Metapher wäre auch eine Kategorisierung anhand formaler Elemente wie Farben, Formen, Verhältnisse im visuellen Bereich oder etwa Tönen oder Leitmotiven im auditiven Bereich möglich. Bisher wurden diese formalen Einheiten zusammengefasst und zur jeweiligen Beschreibung der definierten Kategorien Figur, Raum, Objekt und Bewegung genutzt, um einerseits an bestehende Theorien zur Metapher anknüpfen zu können und um andererseits im Hinblick auf bekannte Beispiele und das eigene Thesis Project möglichst klare Kategorien schaffen zu können. Ebenfalls denkbar wäre eine Analyse der Herkunft der Metaphern. Dabei könnte man genauer auf die verschiedenen Systeme (also Sprache, Bild, Bewegtbild, Musik, etc.) eingehen, die

Metaphern nutzen, und etwa Unterschiede zwischen sprachlichen Metaphern und im Medium erst gebildeten audiovisuellen Metaphern untersuchen. Dies würde eine Fortführung der in Abschnitt 3.3 beschriebenen und von Charles Forceville benannten multimodalen Metapher darstellen [13].

Auch die Betrachtung weiterer rhetorischer Stilmittel im Animationsfilm neben der Metapher bietet sich als Anschlusspunkt an. Indem sich im audiovisuellen Bereich eigene rhetorische Figuren bilden und vor allem im Bereich des Realfilms bereits theoretische Auseinandersetzungen existieren (siehe Kapitel 3), könnte man weitere Untersuchungen auf besonders in der Animation vorkommende Stilmittel ausweiten.

Die Möglichkeiten, die sich durch den Einsatz von Metaphern in der Animation ergeben, sind beinahe grenzenlos und der Interpretationsspielraum, der sich dadurch oft ergibt, eine wichtige Eigenschaft des Animationsfilms. Wie anhand der verschiedenen Beispiele gezeigt werden sollte, ist der Einsatz auch keinerlei von Genre oder Entstehungszeit abhängig und somit für Filmemacher ein sehr wichtiges Stilmittel, um Bedeutung zu erzeugen. Das Ziel, die im einleitenden Abschnitt 1.2 formulierten Thesen zu untersuchen und zu belegen, konnte erreicht werden. Auch die Schnittmenge der theoretischen Auseinandersetzung mit der praktischen Arbeit des Thesis Projects wurde am Ende thematisiert, und kann als gewinnbringend betrachtet werden.

# Anhang A

## Inhalt der CD-ROM/DVD

**Format:** CD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

### A.1 PDF-Dateien

**Pfad:** /

Treml\_Lisa\_2017.pdf . Masterarbeit (Gesamtdokument).

### A.2 Online Literatur

**Pfad:** /literatur

\*.pdf . . . . . Archivierte Online-Quellen.

### A.3 Abbildungen

**Pfad:** /abbildungen

\*.png . . . . . In der Masterarbeit eingebundene  
Abbildungen.

# Quellenverzeichnis

## Literatur

- [1] Aristoteles. *Rhetorik*. Übersetzt und herausgegeben von Gemot Krappinger, Erstveröffentlichung der Originalausgabe um 340–355 v. Chr. Stuttgart: Reclam, 2007 (siehe S. 4).
- [2] David Bordwell. *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985 (siehe S. 25).
- [3] Michel Chion. *Audio-vision. Sound on screen*. 6. Aufl. Übersetzt und herausgegeben von Helmut Rahn. New York: Columbia University Press, 1994 (siehe S. 16, 24, 25).
- [4] Marcus Tullius Cicero. *De oratore. Über den Redner*. Übersetzt und herausgegeben von Harald Merklin, Erstveröffentlichung der Originalausgabe 55 v. Chr. Stuttgart: Reclam, 1986 (siehe S. 4).
- [5] N. Roy Clifton. *The Figure in Film*. Newark: University of Delaware Press, 1983 (siehe S. 14).
- [6] Umberto Eco. *Einführung in die Semiotik*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1972 (siehe S. 5).
- [7] Jens Eder. *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. 2. Aufl. Marburg: Schüren Verlag, 2014 (siehe S. 26, 51).
- [8] Bart Eerden. „Anger in Asterix: The metaphorical representation of anger in comics and animated films“. In: *Multimodal Metaphor*. Hrsg. von Charles J. Forceville und Eduardo Urios-Aparisi. Berlin: Walter de Gruyter, 2009. Kap. 5, S. 111–134 (siehe S. 20, 21).
- [9] Kathrin Fahlenbrach. *Audiovisuelle Metaphern. Zur Körper- und Affektästhetik in Film und Fernsehen*. Marburg: Schüren Verlag, 2010 (siehe S. 13, 14, 22–27, 37, 44).
- [10] Barbara Flückiger. *Sound-Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. 3. Aufl. Marburg: Schüren Verlag, 2007 (siehe S. 15, 16, 26).
- [11] Barbara Flückiger. *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren Verlag, 2008 (siehe S. 42).

- [12] Charles Forceville. „Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for reasearch“. In: *Multimodal Metaphor*. Hrsg. von Charles J. Forceville und Eduardo Urios-Aparisi. Berlin: Walter de Gruyter, 2009. Kap. 2, S. 19–42 (siehe S. 20).
- [13] Charles J. Forceville und Eduardo Urios-Aparisi, Hrsg. *Multimodal Metaphor*. Berlin: Walter de Gruyter, 2009 (siehe S. 20, 68).
- [14] Maureen Furniss. *Art in motion. Animation aesthetics*. Eastleigh: John Libbey, 2007 (siehe S. 16, 17).
- [15] Oliver Jahraus. „Bild-Film-Rhetorik. Medienspezifische Aspekte persuasiver Strukturen und die Eigendynamik einer bildgestützten Konzeption von Filmrhetorik“. In: *Rhetorik. Ein internationales Jahrbuch. Band 26: Rhetorik und Film*. Hrsg. von Hans-Edwin Friedrich. Bd. 26. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 2007. Kap. 2, S. 11–28 (siehe S. 15).
- [16] Gesche Joost. *Bild-Sprache. Die audio-visuelle Rhetorik des Films*. Bielefeld: transcript Verlag, 2008 (siehe S. 18, 19, 64, 65).
- [17] Lucie Joschko und Michael Morgan. „Learning from the Golden Age of Czechoslovak Animation: The Past as the Key to Unlocking Contemporary Issues“. *animation: an interdisciplinary journal* 3 (1 2008), S. 66–84 (siehe S. 39, 40).
- [18] Klaus Kanzog. *Grundkurs Filmrhetorik*. München: diskurs film, 2001 (siehe S. 15).
- [19] Thomas Koebner. *Reclams Sachlexikon des Films*. 3. Aufl. Stuttgart: Reclam, 2011 (siehe S. 15).
- [20] George Lakoff und Mark Johnson. *Leben in Metaphern. Konstruktion und Gebrauch von Sprachbildern*. 6. Aufl. Aus dem Amerikanischen übersetzt von Astrid Hildenbrand. Heidelberg: Carl-Auer Verlag, 2008 (siehe S. 5, 8–12, 24, 34, 35).
- [21] Anke-Marie Lohmeier. „Symbol, Allegorie, Vergleich. Zur Konstitution uneigentlicher Bedeutung im Film“. In: *Rhetorik. Ein internationales Jahrbuch. Band 26: Rhetorik und Film*. Hrsg. von Hans-Edwin Friedrich. Bd. 26. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 2007. Kap. 1, S. 1–10 (siehe S. 15).
- [22] Christian Metz. *Language and Cinema*. Berlin: Walter de Gruyter, 1974 (siehe S. 14).
- [23] Ryan Pierson. „Whole-Screen Metamorphosis and the Imagined Camera (Notes on Perspectival Movement in Animation)“. *animation: an interdisciplinary journal* 10 (1 2015), S. 6–21 (siehe S. 54, 57).
- [24] Heinrich F. Plett. *Einführung in die rhetorische Textanalyse*. 9. Aufl. Hamburg: Buske Verlag, 2001 (siehe S. 6).

- [25] Marcus Fabius Quintilianus. *Ausbildung des Redners*. 5. Aufl. Übersetzt und herausgegeben von Helmut Rahn, Erstveröffentlichung der Originalausgabe um 95. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft (WBG), 2011 (siehe S. 4, 6).
- [26] Paul Ricoeur. *The Rule of Metaphor. The creation of meaning in language*. London: Routledge, 2003 (siehe S. 8).
- [27] Barbara Robertson. „Psychorealism“. *Computer Graphics World* 27 (7 2004) (siehe S. 44).
- [28] Isabella Samhaber. „Animated Worlds: Die Kategorisierung des filmischen Raums in animierten Kurzfilmen“. Masterarbeit. Hagenberg, Austria: University of Applied Sciences Upper Austria, Digital Arts, Dez. 2015. URL: <http://theses.fh-hagenberg.at/thesis/Samhaber15> (siehe S. 47).
- [29] Erhard Schüttelpelz. *Figuren der Rede. Zur Theorie der rhetorischen Figuren*. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 1996 (siehe S. 6).
- [30] Bernd Steinbrink und Gert Ueding. *Grundriß der Rhetorik: Geschichte - Technik - Methode*. 5. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler, 2011 (siehe S. 4–6, 8, 10, 14).
- [31] Paul Wells. *Understanding Animation*. 2. Aufl. London: Routledge, 2007 (siehe S. 16, 17, 21, 22, 31, 33, 40, 42, 43, 55).

## Filme und audiovisuelle Medien

- [32] *Balance*. Animationsfilm. Regie: Christoph Lauenstein, Wolfgang Lauenstein. 1989. URL: <https://vimeo.com/ondemand/lauenstein> (siehe S. 32, 52, 53).
- [33] *Blade Runner*. Film. Regie: Ridley Scott, Drehbuch: Hampton Fancher, David Peoples. 1982 (siehe S. 25).
- [34] *Byt (The Flat)*. Animationsfilm. Regie: Jan Švankmajer. 1968 (siehe S. 39, 41).
- [35] *Father and Daughter*. Animationsfilm. Regie: Michael Dudok de Wit. 2000 (siehe S. 40, 42).
- [36] *Fears*. Animationsfilm. Regie: Nata Metlukh. 2015. URL: <https://vimeo.com/126060304> (siehe S. 35, 37).
- [37] *in sensu*. Animationsfilm. Regie: Alexander Köpplmayr, Wendelin Schwarzer, Lisa Treml, Produktion: University of Applied Sciences Upper Austria, Campus Hagenberg. 2017 (siehe S. 60, 62, 64, 66).
- [38] *Jumping*. Animationsfilm. Regie: Osamu Tezuka. 1984 (siehe S. 54, 56).

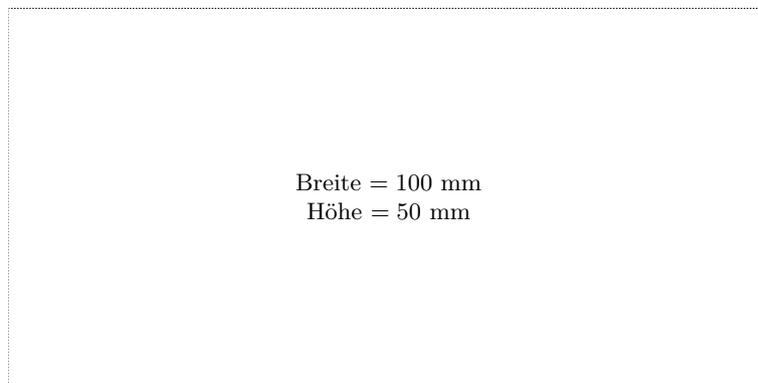
- [39] *Load*. Animationsfilm. Regie: Robert Moreno, Niv Shpigel. 2014. URL: <https://vimeo.com/182830886> (siehe S. 51, 52).
- [40] *Luxo Jr.* Animationsfilm. Regie und Drehbuch: John Lasseter. 1986 (siehe S. 42, 51).
- [41] *Modern Love: Beyond Years*. Animationsfilm. Produktion: The New York Times, Animation: Freddy Arenas. Basierend auf einer Kolumne von Tim McEown. 2014. URL: <https://vimeo.com/97535156> (siehe S. 47, 49).
- [42] *Obida (The Wound)*. Animationsfilm. Regie: Anna Budanova. 2013. URL: <https://vimeo.com/63658207> (siehe S. 33, 35).
- [43] *Paradise*. Installation. Regie: Studio Smack in Zusammenarbeit mit Museum of the Image (MOTI). 2016. URL: <https://vimeo.com/191632804> (siehe S. 45, 46).
- [44] *Ruka (The Hand)*. Animationsfilm. Regie: Jiří Trnka. 1965 (siehe S. 40, 43).
- [45] *Skhizein*. Animationsfilm. Regie: Jérémy Clapin. 2008. URL: <https://vimeo.com/36824575> (siehe S. 38).
- [46] *Star Wars: Episode II. Attack of the Clones*. Film. Regie: George Lucas, Drehbuch: George Lucas, Jonathan Hales. 2002 (siehe S. 26, 27).
- [47] *The Metamorphosis of Mr. Samsa*. Animationsfilm. Regie: Caroline Leaf, Story: Franz Kafka. 1978 (siehe S. 58).
- [48] *The Shining*. Film. Regie: Stanley Kubrick, Drehbuch: Stanley Kubrick, Diane Johnson. 1980 (siehe S. 26, 27).
- [49] *The Spine*. Animationsfilm. Regie: Chris Landreth. 2009. URL: <https://www.nfb.ca/film/spine/> (siehe S. 43, 45).
- [50] *Whole*. Animationsfilm. Regie: William Reynish, Produktion: The National Film School of Denmark. 2014. URL: <https://vimeo.com/97310663> (siehe S. 49, 50).

## Online-Quellen

- [51] Miriam Harris. *This animated version of Hieronymus Bosch's painting succeeds in being even more weird*. Nov. 2016. URL: <http://www.digitalartsonline.co.uk/features/motion-graphics/this-animated-version-of-hieronymus-boschs-painting-succeeds-in-being-even-more-weird/> (siehe S. 45, 46).

# Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —