## Die Potenziale metaphorischer Darstellung mittels visueller Effekte

### CLEMENS GAISBAUER



### MASTERARBEIT

 ${\it eingereicht~am} \\ Fachhochschul-Masterstudiengang$ 

Digital Arts

in Hagenberg

im Januar 2015

© Copyright 2015 Clemens Gaisbauer

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

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die aus anderen Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe.

Hagenberg, am 21. Januar 2015

Clemens Gaisbauer

# Inhaltsverzeichnis

Erklärung Kurzfassung							
						Abstract	
1	Einleitung						
	1.1	Them	eneinführung	1			
	1.2		tzung und Struktur	2			
	1.3		fsbestimmung	3			
		1.3.1	Film	3			
		1.3.2	Visueller Effekt	3			
		1.3.3	Metaphorik	3			
<b>2</b>	Met	taphor	ik in der Filmtheorie	5			
	2.1	Grund	dlagen visueller Metaphorik	5			
		2.1.1	Die Bedeutung im Film	5			
		2.1.2	Die Metapher im Film	8			
		2.1.3	Tote Metaphern	12			
	2.2	Die Ve	ertreter	14			
		2.2.1	Sergei Eisenstein	14			
		2.2.2	N. Roy Clifton	17			
		2.2.3	Christian Metz	19			
3	Vis	uelle E	Effekte und ihre metaphorische Inszenierung	21			
	3.1	Effekt	e als narratives Element im Film	21			
		3.1.1	Historie und das Spektakel	21			
		3.1.2	Erweiterter Inszenierungsraum	26			
	3.2						
		3.2.1	Orientierungsmethoden	31			
		3.2.2	Das abstrakte Bild und sein Sinngehalt	32			
		3.2.3	Ikonizität und Sehen-als	35			
	3.3	3.3 Metaphorik und ihr filmisches Genre					
		3.3.1	Surrealismus	39			

1 1 1	
Inhaltsverzeichnis	1
IIIIIaitsveizeieiiiis	•

	3.3.2 Das Kurzformat	44					
4	Darstellungsformen mittels visueller Effekte	52					
	4.1 Form und Gestalt	52					
	4.2 Metamorphose	54					
	4.3 Illusion und Irrealität	56					
	4.4 Physikalische Aufhebung	58					
	4.5 Overlay-Elemente	60					
	4.6 Farbe	61					
	4.7 Kamera	63					
	4.8 Zeit	64					
5	Schlussbemerkungen	67					
$\mathbf{A}$	Projektbeschreibung – Still ist es Lauter als zuvor						
	A.1 Thematik	69					
	A.2 Inhalt	69					
	A.3 Bezug zur Masterarbeit	70					
В	Inhalt der CD-ROM						
	B.1 Masterarbeit	71					
	B.2 Onlinequellen	71					
	B.3 Abbildungen	71					
$\mathbf{Q}_{1}$	ellenverzeichnis	73					
-	Literatur						
	Filme und audiovisuelle Medien	75					
	Online-Quellen						

## Kurzfassung

Der Film hat, wie jedes andere Medium auch, die Aufgabe Bedeutungen zu vermitteln. Dies tut er jedoch nicht immer in direkter Form. Die filmische Metaphorik ist in diesem Zusammenhang ein wichtiges Ausdrucksmittel und rhetorisches Stilelement, doch in ihrer fotografischen Bildästhetik ist sie möglicherweise zu konkret, um ihre volle Intensität erlangen zu können. Diese Arbeit beschäftigt sich genau mit dieser Problematik des Naturalismus und versucht, die Potenziale der visuellen Effekte, mit Schwerpunkt auf ihre digitale Form, in der Gestaltung metaphorischer Darstellungen zu durchleuchten. Dabei werden Aspekte der erweiterten Inszenierung, Abstraktion, Aufmerksamkeit und Verdichtung näher betrachtet und versucht die Formen ihrer Darstellung zu erkennen.

Das Ziel dieser Arbeit ist es, die Möglichkeiten metaphorischer Gestaltung mittels visueller Effekte auszuloten und einen möglichen Mehrwert in ihrer effektvollen Darstellung festzustellen. Der Fokus liegt dabei auf der Gegenüberstellung von fotografischem Filmbild und generiertem oder manipuliertem Filmbild. Dabei wird zuerst der klassische Film in seiner metaphorischen Bildästhetik untersucht, um sie anschließend mit jener der visuellen Effekte vergleichen zu können. Schlussendlich sollen die narrativen Fähigkeiten der Gestaltungsform erkannt und ihr Stellenwert in filmischer Metaphorik konkretisiert werden.

### Abstract

Film, like all media, has to express certain meanings, however this is not always done in literal, but also in figurative ways. Visual metaphors are important instruments of expression and rhetorical style, but in regard to photographic naturalism, film could be too detailed and precise to embody their full metaphorical intensity. This problem of naturalism is the main focus of this thesis and will be confronted with the metaphorical potentials of visual effects, especially in their digital form. I will primarily look at aspects of extended mise-en-scène, abstraction, attention and compression of visual content and furthermore try to classify their types of presentation.

The aim of this thesis is to discuss the possibilities of metaphorical design through visual effects and determine their ability to increase figurative value within cinematic images. The focus lies on the juxtaposition of photographic and visual effects film. First, image aesthetics of the classical film are going to be analysed in order to compare them with image aesthetics of generated or manipulated film. Ultimately, the narrative capabilities of this form of visual expression should be clarified, as well as its significance for cinematic metaphor.

### Kapitel 1

## Einleitung

### 1.1 Themeneinführung

Die Metapher ist ein wichtiges Instrument unserer Kommunikation und unseres Lebens. Es ist ein Konzept, nach dem wir denken und handeln, und ist damit tief verwurzelt in unserer Gesellschaft. Sie existiert dabei nicht ausschließlich in der poetischen Literatur, sondern umringt uns im alltäglichen Leben. In der Verbalsprache werden ständig metaphorische Begrifflichkeiten verwendet, meist jedoch ohne deren Existenz bewusst zu erkennen. Diese Sprachbilder besitzen aber auch eine visuelle Form. Sie stellen einen besonders interessanten Sachverhalt dar, da die visuelle Kommunikation ein intuitiver Prozess ist und über die Grenzen einer bestimmten Sprachverständlichkeit hinausgeht. Das Bild ist also nahezu unabhängig von Ort und Kultur und wird auf der ganzen Welt einigermaßen gleich interpretiert. Die Verschiebung von Sinn ist dabei, wie in der verbalen Sprache, ein wichtiges Ausdrucksmittel und nimmt somit auch im Bereich des Films einen hohen Stellenwert ein. Dieser lebt mehr oder weniger von der Erschaffung indirekter Bedeutung und ermöglicht dies einerseits durch die visuelle Gestaltung seiner Einheiten und andererseits durch dessen Aneinanderreihung. Mit den Prinzipien der Metaphorik ist es außerdem möglich, den Betrachter aktiver in den visuellen Kommunikationsprozess einzubinden, da sein Interesse am Bild verstärkt werden kann. Damit können seine kognitiven und emotionalen Anforderungen an den Film besser befriedigt werden. Es stellt sich jedoch die Frage, inwiefern es der klassische Film mit seiner fotografischen Bildlichkeit schafft, auf visueller Ebene metaphorischen Inhalt zu präsentieren – und das vor allem im Bild selbst und nicht über das Prinzip der Montage. Hier sehe ich ein bestimmtes Defizit und den Bedarf einer theoretischen Auseinandersetzung.

Auffallend ist der Einsatz metaphorischer Darstellung in Filmen mit visuellen Effekten – vor allem auch in Kurzformat-Bereichen wie z.B. der Werbung. Die Bildästhetik von visuellen Effekten ist ohne Zweifel mit beson-

1. Einleitung 2

derer Qualität gefüllt und überzeugt mit grenzenloser Darstellungsfreiheit. Sie ermöglicht dabei dem fotografischen Film eine völlig neue Ebene des Ausdrucks. Aus diesem Grund möchte ich herausfinden, ob und wie visuelle Effekte das Medium Film im Sinne einer visuellen Metaphorik bereichern können und wie ihre Formen des Ausdrucks sind.

### 1.2 Zielsetzung und Struktur

Das Ziel dieser Arbeit ist es, den Eigenschaften einer metaphorischen Darstellung mit visuellen Effekten auf den Grund zu gehen und möglicherweise ihren Mehrwert feststellen und definieren zu können. Dabei wird vor allem die fotografisch konkrete Qualität des klassischen Films eine wichtige Rolle spielen. Sie ist jene Eigenschaft, die sie maßgeblich von der digitalen Bilderzeugung unterscheidet und bildet damit unter anderem die Basis meiner Analysen. Es stellt sich jedoch die Frage, wie sich die Bildlichkeit von manipulierten oder generierten Filmbildern unterscheidet. Es soll zuerst herausgefunden werden wie das Medium Film tiefere Bedeutung erzeugen kann und wie es metaphorische Inhalte präsentiert, um es anschließend auf den Bereich der visuellen Effekte umlegen und erweitern zu können. Es ist mir ein Anliegen, das Potenzial der visuellen Effekte in narrativen Strukturen, vorwiegend in ihrer digitalen Form, besser verstehen zu lernen und das Vorurteil der oberflächlichen, auf das Spektakel ausgerichteten Erzählung aufweichen zu können.

Im diesem einleitenden Kapitel soll einerseits das Thema und der Grund der Arbeit präzisiert werden, andererseits Begrifflichkeiten, die im Rahmen der Arbeit wichtig sind, abgeklärt und definiert werden. Das zweite Kapitel Metaphorik in der Filmtheorie (siehe 2) befasst sich anfangs mit den Grundlagen der Bedeutungsvermittlung im Film und dessen theoretischen Methoden. Weiters wird die Metapher im Film definiert und Theorien der drei Filmtheoretiker Sergei Eisenstein, Roy Clifton und Christian Metz näher betrachtet. Dabei dient stets der klassische fotografische Film als Basis der Ausarbeitungen. Im dritten und umfangreichsten Kapitel Visuelle Effekte und ihre metaphorische Darstellung (siehe 3) werden die Grundzüge der visuellen Effekte in Bezug auf deren narrativen Fähigkeiten und Erweiterungspotenziale des Inszenierungsraums erörtert. Anschließend wird die filmische Aufzeichnung auf seinen naturalistischen Charakter hin analysiert sowie die Unterschiede und möglichen Vorteile des abstrahierten Bildes festgelegt. Schließlich wird die metaphorische Darstellung im Film in Bezug auf ihr Genre thematisiert und festgestellt, in welchen Bereichen sie häufig zum Einsatz kommt und ob sie die Anwendung von visuellen Effekten verlangt. Das vierte Kapitel Darstellungsformen mittels visueller Effekte (siehe 4) beinhaltet eine Kategorisierung metaphorischer Inszenierungsbereiche und -methoden, die den vielfältigen Eisatz visueller Effekte im Zusammen1. Einleitung 3

hang mit filmischer Metaphorik aufzeigen und ihre Wichtigkeit rechtfertigen sollen. Das abschließende Kapitel *Schlussbemerkungen* (siehe 5) gibt einen kurzen Überblick über die wesentlichen Erkenntnisse dieser Arbeit und soll einen Ausblick für weiterführende Entwicklungen geben.

### 1.3 Begriffsbestimmung

#### 1.3.1 Film

In der Gegenüberstellung von Film und manipulierten oder generierten Bewegtbildern, also dem Film mit visuellen Effekten, beziehe ich mich vorwiegend auf das Medium und weniger auf ein bestimmtes Format. Ich möchte also meine Analysen beispielsweise nicht unbedingt auf den Spielfilm anwenden, auch wenn viele Filmbeispiele dieser Arbeit aus diesem Bereich stammen, sondern sie auf die gemeinsame Form der Bildlichkeit beziehen. Es geht darum, die metaphorischen Darstellungsqualitäten visueller Effekte herauszukristallisieren und sie mit den Bildeigenschaften des klassischen (fotografischen) Films zu vergleichen. Die unterschiedlichen narrativen Strukturen der verschiedenen Längen- und Anwendungs-Formate sind dabei für diesen Zusammenhang in erster Linie nicht relevant. Es geht viel mehr um die visuelle Metapher innerhalb des Bildes und nicht darum, sie innerhalb der gesamten Erzählung zu bewerten.

#### 1.3.2 Visueller Effekt

Der in dieser Arbeit verwendete Begriff Visueller Effekt, der im Zentrum der Ausarbeitungen steht, soll im weitesten Sinne aufgefasst werden. Ich möchte mich bewusst vom englischen Begriff "Visual Effects" oder "VFX" abgrenzen, weil damit in der Regel die rein digitale Bilderzeugung und -manipulation verstanden wird. Es geht in erster Linie um den Bildeffekt selbst, der egal ob in analoger oder digitaler Form durchleuchtet werden soll – die gemeinsame Ausdrucksform steht dabei im Vordergrund. Dennoch werde ich im Rahmen dieser Arbeit den Fokus meist auf die digitale Form legen, da sie die Möglichkeiten des analogen Effekts miteinbezieht und erweitert.

### 1.3.3 Metaphorik

Die Metapher (griechisch für "Übertragung" bzw. "anderswohin tragen") ist ein ursprünglich sprachliches Ausdrucksmittel zur uneigentlichen Rede [4, S. 521]. Ein Begriff wird dabei aus seinem eigentlichen Bedeutungszusammenhang gerissen und stellvertretend für den eigentlichen Begriff eingesetzt [68]. Der Sachverhalt soll damit anschaulicher oder rhetorisch reicher dargestellt werden. Metaphorik basiert auf einer Ähnlichkeit der Begriffspaare, grenzt sich jedoch vom direkten Vergleich ab, da dieser zu eindeutig und wört-

1. Einleitung 4

lich aufgefasst wird – "Herbert ist ein Bär" oder "Herbert ist wie ein Bär". Die metaphorische Bezeichnung wirkt intensiver und verstärkt die Tätigkeit der Imagination [36, S. 97f]. Die Metapher ist jedoch nicht nur auf den sprachlichen Ausdruck beschränkt, sondern existiert auch in der visuellen Kommunikation. Dabei gelten dieselben Grundprinzipien der uneigentlichen Übertragung von Bedeutung.

Die Metapher ist eine Figur aus der rhetorischen Gruppe der Tropen, die die Ersetzung eines Ausdrucks durch einen anderen gemeinsam haben [69]. Dazu gehören auch Figuren wie die Allegorie, Synekdoche oder Metonymie – sie unterscheiden sich untereinander nur in Details. Neben dieser expliziten Eingliederung und Definition der Metapher als literaturwissenschaftliches Produkt, wird der Begriff auch allgemein für jeglichen bildhaften Ausdruck verwendet [32, S. 176]. Sie beschreibt also damit im Wesentlichen die Grundzüge der Trope. In dieser Arbeit wird der Begriff der Metapher, im Speziellen jener der metaphorischen Darstellung, genau mit dieser Definition verwendet. In der Analyse von sinnübertragender Bildgestaltung mittels visueller Effekte erscheint mir dabei die allgemeine Form des Ausdrucks selbst als die wichtigste Eigenschaft und weniger die genaue Unterscheidung der rhetorischen Vertreter.

### Kapitel 2

## Metaphorik in der Filmtheorie

Die Filmtheorie soll die Basis dieser Arbeit bilden. Erst wenn hier die Vermittlung von Bedeutung im Allgemeinen und die metaphorische Inszenierung im Speziellen klargestellt ist, können weiterführende Erarbeitungen im Bereich der visuellen Effekte folgen. Dazu werden einerseits die Grundlagen des fotografischen Films in Bezug auf dessen Bedeutung und Metaphorik erörtert, und andererseits Ansätze und Überlegungen zur Metapher anhand von drei bedeutenden Filmtheoretikern beschrieben.

### 2.1 Grundlagen visueller Metaphorik

### 2.1.1 Die Bedeutung im Film

Der Film überliefert, wie jedes andere Medium, auch spezielle Bedeutungen, um sich verständlich zu machen. Das kognitive und emotionale Erreichen eines Rezipienten ist das Maß aller Dinge. Die darunterliegenden Kommunikationswege werden dabei in zwei Arten unterschieden, der Denotation und der Konnotation. Jede Art von Kommunikationsapparat besitzt eine denotative Bedeutung, manche aber in höherem Ausmaß als andere. Fotografische Filmbilder stellen dabei eine ganz neue Dimension der Massenmedien dar. Die Denotation beschreibt eine direkte Bedeutung des Zeichens, die ein Rezipient entschlüsseln muss – in der verbalen Sprache wäre es das gesprochene oder geschriebene Wort, in der filmischen Abbildung ist es das, was zu sehen ist. In keinem anderen Fall geht dies so schnell und intuitiv vonstatten wie beim Film oder der Fotografie. Das Objekt im Film ist was es ist und der Betrachter muss sich nicht bemühen, es zu entschlüsseln [29, S. 172]. Dies ist die große Stärke des Films: jeder kann seine denotative Bedeutung verstehen ohne eine Sprache oder ein anderes Kommunikationsmittel lernen zu müssen. Außerdem bietet das filmische Bild eine viel detailreichere und vor allem realitätsgetreuere Beschreibung einer Situation als es die Verbalsprache, aber auch als die Malerei jemals konstruieren könnte. Dieser Naturalismus stellt mit der filmischen Fähigkeit, Bewegung abbilden zu können, die wichtigste Eigenschaft des Mediums dar. Die denotative Bedeutung beschreibt also auch die "unmittelbare Sprachlichkeit" des Films. Im Vergleich dazu besitzt die verbale Sprache ihre Stärke nicht in dieser denotativen Präzision, sie ist viel eher auf eine abstrakte, konnotative Bedeutung ausgerichtet. Sie beschreibt die Welt der Ideen und Abstraktionen und lässt viel Freiraum zur Interpretation und Imagination. Im klassischen Film ist dies nicht wirklich möglich. James Monaco beschreibt dies folgendermaßen [28, S. 179]:

Film is what you can't imagine.

Dieser Aspekt wird einer der Grundthesen meiner Arbeit sein und zu späterem Zeitpunkt noch öfters im Zentrum der Diskussion stehen.

Der Film beschränkt sich jedoch nicht nur auf die Vermittlung seiner konkreten Bedeutung, sondern hat durchaus bedeutenderes Potenzial. Die Konnotation beschreibt die tiefere Bedeutung eines Zeichens und was es auszudrücken versucht. Zum einen umfasst der Film Methoden anderer Künste und Kommunikationswege und erlangt daher schon konnotative Bedeutung (z.B. Aufzeichnung von Sprache, Einbindung von Schrift) und zum anderen bildet er unumgänglich Objekte und Situationen ab, die kulturell bedingt eine bestimmte Assoziation auslösen. Der Film hat jedoch auch seine eigene konnotative Fähigkeit. Jeder Filmemacher hält ein gewünschtes Objekt nicht rein zufällig fotografisch fest, sondern bestimmt spezielle Parameter, wie diese inszenierte Realität abgebildet werden soll: Kameraausschnitt, winkel und -bewegung, Licht und Farbe, Anordnung, Form u.v.m.. Mit diesen Instrumenten wird viel mehr Preis gegeben als es die rein technische Reproduktion einer Realität vorgesehen hat. Damit werden spezielle, dem Film eigene Konnotationen geschaffen (vgl. [29, S. 173]). Trevor Whittock spricht sogar davon, dass im künstlerischen Medium Film keine Bilder ohne Konnotationen existieren [38, S. 28]:

If they are dissatisfied with what was captured on celluloid, human beings alter it or film it again. If they are surprised by something unexpected found there, and they think it carries unintended meanings, they can choose to develop or suppress those meanings. In the making of films, there are no "neutral" shots—they always carry a significance over and above that of being mere reproductions of that which was filmed.

Die Art der Konnotation wird im Zwei-Achsen-Modell von Paradigma und Syntagma, zurückgehend auf Arbeiten von Roman Jaconson, unterschieden (vgl. [20, S. 51]). Das Paradigma bezeichnet die Einstellung an sich, also die visuelle Inszenierung des Bildes. Es steht eine schier unendliche Anzahl an Möglichkeiten zur Verfügung, ein bestimmtes Objekt zu zeigen. Dabei ist die Darstellung im Film keineswegs zufällig, was dem Betrachter meist die Frage stellt, warum es sich genau um diese Art der Visualisierung handelt.

Er muss das Bild somit (meist unterbewusst) analysieren und interpretieren und lässt sich dabei von filmischen Gestaltungsmitteln lenken.

Eine verbale Bezeichnung eines Objekts besitzt in der Regel eine Reihe von Synonymen – das Wort "Haus" kann als "Anwesen, Gebäude, Unterkunft, Bude, Hütte, Villa" bezeichnet werden. Diese Wortersetzungen bezeichnen zwar dasselbe Objekt, können aber leichte Sinnveränderungen oder unterschwellige Bedeutungstendenzen mitschwingen lassen. Im Film gibt es diese formale Form nicht wirklich. Filmemacher bedienen sich zwar schemenhafter Konventionen, besitzen jedoch kein konkretes Lexikon an kategorisierten, zur Verfügung stehenden Filmbildern [31, S. 545]. Durch die paradigmatische Struktur können jedoch Objekte unterschiedlich aufgenommen und inszeniert werden. Trevor Whittock spricht dabei von "filmischen Synonymen", die durch "camera placement, lenses, framing, filters, lighting, camera speed, type of film stock, and so on" [38, S. 34] konstruiert werden. Diese filmischen Synonyme sind jedoch fähig, auf konnotativ stärkerer Ebene zu fungieren, da sie durch ihre Komplexität der Abbildung bekanntlich mehr als tausend Worte sagen.

Neben dem Paradigma gibt es in der Semiotik noch eine weitere Form der konnotativen Bedeutung: das Syntagma. Es beschreibt die zeitliche Abfolge von Bildzeichen beziehungsweise Einstellungen, die zu einer Sequenz zusammengefasst werden. Es definiert sich also nicht über die Art der Bildkomposition und die Auswahl seiner Komponenten, sondern über den Vergleich mit anderen Bildern im Kontinuum des Films. Vorausgehende und folgende Einstellungen erlauben dabei Rückschlüsse auf die Bedeutung der einzelnen Filmbilder. Wir sprechen hier über den Bildschnitt oder, um im Filmjargon zu bleiben, über die Montage. Diese Art der Konnotation ist die wesentlichste Form einer gesamtheitlichen und kontextuellen Bedeutungsvermittlung im klassischen Film. Damit können breitgestrickte Bedeutungen und Ideen, welche sich über einen längeren Zeitraum etablieren, vermittelt werden. Vor allem aber werden auch Objekte und Situationen in kurzen Sequenzen in enge Verwandtschaft gestellt und können damit eine syntagmatische Konnotation zulassen (vgl. [19, S. 49–70]). Detaillierte Theorien über die Montage im Film, die besonders von Sergei Eisenstein geprägt wurden, werden später noch genauer erörtert. Im Rahmen dieser Arbeit ist es jedoch hauptsächlich die paradigmatische Konnotation, welche im Zentrum der Debatte und späteren Analysen steht. Sie ist primär auch jene, die gegenüber effektvollen, phantastischen oder abstrakten Filmbildern angemessen untersuchbar ist. Dennoch spielt auch die Montage im Zusammenhang mit visuellen Effekten, im speziellen mit der digitalen Kamera, eine bestimmte Rolle.

Zur Erklärung von Denotation und Konnotation im Film muss an dieser Stelle noch eine weitere Methode vorgestellt werden, die das Bildzeichen einordnet und definiert. Angelehnt an C. S. Peirce beschreibt Peter Wollen in seinem Buch Signs and Meaning in the Cinema [39] die Zeichenhaftigkeit des Films in drei Arten [39, S. 122f]:

**Ikon:** Ein ikonisches Zeichen repräsentiert sein Objekt hauptsächlich durch seine Ähnlichkeit zu dem, was es vertritt.

Index: Ein indexialisches Zeichen ist nicht unbedingt durch seine Ähnlichkeit zum Bezeichneten definiert, sondern durch eine hinweisende Beziehung.

**Symbol:** Ein symbolisches Zeichen ist willkürlich. Es hat weder eine direkte, noch eine hinweisende Beziehung zum Bezeichneten. Es wird aufgrund von Konventionen dargestellt.

Diese drei Arten werden nach James Monaco primär denotativ eingeordnet [29, S. 175]. Das Ikon ist die dem filmischen Bild näheste Art des
Zeichens – es besticht durch die Ähnlichkeit zum Objekt, welches im Fall
der fotografischen Abbildung eigentlich immer gegeben ist. Der Index stellt
einen kausalen Zusammenhang zwischen Bildzeichen und realem Objekt dar
– das Zeichen verweist dabei direkt auf dieses Objekt. Rauch ist beispielsweise ein Index für das verursachende Feuer, eine Uhr deutet auf Zeit hin. An
dieser Stelle geht laut Wollen das Zeichen ins Konnotative. Beim Symbol gibt
es zwischen Zeichen und Bezeichnetem in der Regel keinen Zusammenhang,
sie sind nur aufgrund von kulturellen Konventionen entschlüsselbar.

Ikon und Symbol sind die zwei grundlegenden Zeichenarten des Films. Das eine ist das denotative "Kurzschluss-Zeichen" [29, S. 175] des fotografischen Abbilds, das andere sind Bildzeichen, die zwar Konnotationen aufweisen, jedoch durch kulturelle und filmische Regeln angelernt wurden. Der Index ist dabei jener, der in Bezug auf die Konnotation einen wichtigen Sachverhalt darstellt. Er ist ein Zeichen, welches zwischen dem fotografischen Ikon und dem konventionalisierten Symbol steht und ein Typ von Denotation, welcher direkt auf die Konnotation abzielt (vgl. [29, S. 175]). Dinge wie Freude, Angst oder Kälte und Hitze sind in der verbalen Sprache einfach zu beschreiben, weil ihre Konnotation gelernt ist. Im fotografischen Bildzeichen ist dies nicht so einfach, der Index stellt hier jedoch einen Ausweg bereit. Gemeinsam mit der großen Stärke, viele Dinge gleichzeitig zu sagen, ist der klassische Film in der Lage, eine große Vielfalt an Konnotation abzubilden. Diese Art der Zeichenhaftigkeit beschreibt somit auch die Basis der metaphorischen Darstellung im Film [29, S. 176].

### 2.1.2 Die Metapher im Film

Eine metaphorische Bedeutungsvermittlung im Film ist also ein bedeutendes Element in der Funktion des Films und seiner Fähigkeit des Geschichtenerzählens. Die Bedeutung eines filmischen Bildes wird durch viele Faktoren bestimmt, ganz gleichgültig ob sie eine direkte oder indirekte Bedeutung haben. Eine grundsätzliche Kategorisierung davon beschreibt Trevor Whittock in seinem Buch Metaphor and film folgendermaßen [38, S. 39]:

• Gegenüberstellung mit anderen Filmbildern,

- die Rolle und Positionierung im narrativen Prozess des gesamten Films,
- Anlehnung an bekannte Konventionen anderer Künste,
- die Stellung in sozialen Ansichten und Gewohnheiten,
- kultureller und historischer Inszenierungsort.

Bei dieser Gliederung vergisst er jedoch zu diesem Zeitpunkt im Buch einen besonderen Gesichtspunkt<sup>1</sup>, jenen der auch in dieser Arbeit im besonderen Maße behandelt werden soll:

• Wechselwirkung zwischen bildinternen Inhalten

Dieser Faktor ist gemeinsam mit der Gegenüberstellung von Filmbildern meines Erachtens der wichtigste Teil bei der Konstruktion von visueller Metaphorik im Film. Die Gestaltung eines Bildes so zu beherrschen, dass dessen Elemente in metaphorischen Kontext gestellt und interpretiert werden, ist eine große Herausforderung für Filmkonstrukteure. Dem Medium stehen dabei viele Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung: Darsteller, Requisiten, Licht, Farbe, Bewegung, Kameraausschnitt, u.v.m. Auf die Möglichkeiten der metaphorischen Bildgestaltung im klassischen Film werde ich im späteren Verlauf zwar nicht detailliert eingehen, jedoch werden sie teilweise im Hauptteil der Arbeit in Bezug auf visuelle Effekte analysiert.

Um noch einmal auf den wichtigen Stellenwert der Bildmetapher im Film zurückzukommen, verweise ich auf den Filmemacher und Autor von vorwiegend politischen Inhalten, Yves de Laurot, der behauptet, dass die metaphorische Darstellung das wesentliche Instrument im Film ist. Metaphorik ist kaum zu vermeiden und der Filmemacher muss es aus einer inneren Notwendigkeit benutzen, um seine Visionen und Ideen vermitteln zu können. Um seinen Standpunkt zu veranschaulichen, verwendet er dazu ein Beispiel und vergleicht die Eigenschaften einer Bank mit jenen eines Tempels. Dabei kommt es auf "framing, composing, pacing, sound, rhythm, tonalities" an, um die Assoziation des Tempels bei gezeigten Bildern von Geld, Anzugträgern und allgemeinen Bankaktivitäten dem Publikum vermitteln zu können [23, S. 581]:

The result is that trough the visible, we render the invisible: [...] The appearance is only a bank, but the real truth is that it is a temple. All this without explicitly saying it, without masterminding the audience. The miracle of the "wishful viewer" happens: that is to say: the viewer, creates, co-creates, the metaphor himself. Nobody tells him, "this is like this"; he arrives at the conclusion himself.

Im filmisch metaphorischen Prozess spielt also auch der Rezipient eine große Rolle in der erfolgreichen Konstruktion indirekter Bedeutung. Diese

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Whittock vergisst diesen Aspekt jedoch keinesfalls gänzlich, sondern behandelt ihn im Laufe seiner Ausarbeitungen noch näher.

Tatsache ist aber natürlich schon von anderen Künsten und Kommunikationsapparaten bekannt. Der Empfänger stellt immer einen wichtigen Teil der Kommunikation dar, auch wenn sie monolog und nicht wechselseitig ist. Der Prozess der Interpretation von Filmbildern ist stets abhängig von der Erfahrung und Intelligenz des Betrachters. Wenn diese Faktoren ausgeprägt genug sind und er bestimmte Dinge in Verbindung setzen kann, können darunterliegende Konzepte und Ideen wahrgenommen und entschlüsselt werden (vgl. [38, S. 23]). Der britische Professor und Autor Graham Dunstan Martin erklärt dies im Zusammenhang mit Sprache folgendermaßen:<sup>2</sup>

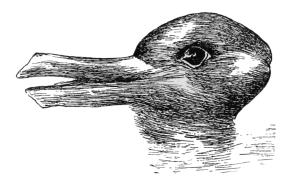
When a term is extended into a new content, or used as a metaphor, it forces into consciousness—or at least into the fringes of consciousness—certain connotations, make them "interplicit".

Das filmische Bild ist also nicht nur unbedingt das, was es repräsentiert – es wird gemeinsam von Sender (Filmemacher) und Empfänger (Publikum) transformiert, sodass eine komplexere Bedeutung zum Vorschein kommen kann. Der Empfänger bedient sich dabei einerseits seiner kulturell angelernten Erfahrung, andererseits seinem Wissen über künstlerische und filmische Konventionen. Zum gewissen Grad müssen Filmbilder immer interpretiert werden, da sie bewusst geschaffene Inszenierungen einer Situation und aus diesem Grund alleine schon mehr als wahllose Abbildungen der Realität sind. Diese Tatsache ist jedoch noch kein Anzeichen oder Beweis für filmische Metaphorik. Dafür braucht es viel eher Strukturen, die aus der kulturellen und filmischen Konvention ausbrechen. Jonathan Culler beschreibt dies, in Form des ästhetischen Ausdrucks, in seinem Buch Saussure folgendermaßen [8, S. 100]:

[...] aesthetic expression aims to communicate notions, subtleties, complexities which have not yet been formulated, and therefore, as soon as an aesthetic code comes to be perceived as a code ( as a way of expressing notions which have already been articulated) then works of art tend to move beyond this code. They question, parody, and generally undermine the code while exploring its possible mutations and extensions.

Die visuelle Metapher als ästhetische Ausdrucksform im Film könnte durchaus auf diese Art und Weise definiert werden. Sie ist keinesfalls mit rein paradigmatischer oder syntagmatischer Konnotation gleichzusetzen. Filmische Metaphorik ist erst dann als solche zu beschreiben, wenn sie bekannte Inszenierungs- und Darstellungsmuster umgeht und damit völlig neue Bedeutung zu konstruieren versucht.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>Graham Dunstan Martin. Language, Truth and Poetry: Notes Towards a Philosophy of Literature. Edinburgh: University Press, 1975, S. 208f. Zitiert nach [38, S. 26].



**Abbildung 2.1:** Optisch illusionistisches Bild eines Hasen und einer Ente. Bildquelle: [70].

Um diesen Zusammenhang zu verdeutlichen, möchte ich noch einen weiteren Sachverhalt beschreiben. In der Wahrnehmung von Bildern ist der Begriff Sehen-als eine wichtige Komponente und wurde von vielen Theoretikern bereits thematisiert [81, 40]. Er bezeichnet den kognitiven Prozess der Wahrnehmung und die Interpretation des Visuellen. Filmische Metaphern können damit auch als solches definiert werden. Sie bezeichnen nicht das, was der Betrachter sieht, sondern was er in seinem Geiste konstruiert – er sieht das Bild also als etwas anderes. Umgekehrt muss jedoch nicht jedes Sehen-als gleichermaßen metaphorischen Charakter aufweisen. Ein Beispiel, das bereits von Wittgenstein im Zusammenhang mit Sehen-als verwendet wurde, ist das Hase-Ente-Bild (siehe Abbildung 2.1). Das optisch-illusionistische Bild einer Ente und eines Hasen zeigt, dass beide dieser Objekte als ein neues Ganzes gesehen werden, jedoch ohne eine gesamtheitliche, neuartige Bedeutung zu erzeugen. Was dabei fehlt, sind Verknüpfungen, bestimmte Ideen und der Kontext zwischen den Teilen – es findet kein metaphorischer Prozess zwischen Bild und Rezipient statt (vgl. [38, S. 27]). Im filmischen Kontext muss dieser Aspekt jedoch etwas anders aufgefasst werden, obwohl durch Form und Gestalt durchaus ähnliche illusionistische Effekte erzielt werden können. Viel mehr ist hier mit Sehen-als ohne metaphorischen Wert eine direkt-assoziierte Bedeutung gemeint, die der Betrachter unbewusst dekodiert. Zeigt die Anfangssequenz eines Films beispielsweise das Bild des Eiffelturms, wird nicht nur dieses Ding alleine wahrgenommen, sondern durch seinen Standort als die Stadt Paris gesehen. Diese Assoziation des Turms ist keine Metapher, sondern ein gelerntes Kurzschluss-Zeichen. Würde der Turm im filmischen Kontext eingebunden sein und für eine tiefgründigere Idee stehen, könnte man vielleicht von metaphorischem Wert sprechen. In der reinen Form der

fotografischen Repräsentation kann man jedoch nicht davon ausgehen. Diese Art des Sehen-als im filmischen Diskurs bezeichnet also nicht gleichzeitig eine visuelle Metaphorik und bildet den Ausgangspunkt eines weiteren Aspekts.

### 2.1.3 Tote Metaphern

Die filmische Erzählung hat bereits eine längere Vergangenheit hinter sich. Rhetorische Mittel zur Vermittlung von Inhalten, Ideen und Emotionen entwickelten sich dabei stets weiter. Daher entstanden im Laufe der Zeit filmische Codes, die einst neuartige Bedeutungen inne hatten, welche aber zu filmischen Konventionen wurden. Die verbale Sprache basiert ausschließlich auf solchen Konventionen, denn ohne diese würden aneinandergereihte Wörter nicht verstanden werden. Im Film ist das normalerweise nicht der Fall, denn seine Denotation ist grundsätzlich nicht konventionell sondern mimetisch (d.h. direkt abgebildet und erkennbar) [38, S. 32]. Es gibt jedoch Ausnahmen, die Trevor Whittock als "visuelle Clichés" bezeichnet. Dazu zählt er beispielsweise die vom Wind umgeblasenen Seiten eines Tageskalenders, welches das Verstreichen von Zeit darstellt [38, S. 32]. Zwei spezielle Formen der Metapher sind im Film besonders vorherrschende rhetorische Figuren und daher nur in speziellen Fällen mit zeichenhaften Eigenschaften ausgestattet. Gemeint sind die Metonymie und Synekdoche. Sie definieren sich durch Auslassung und Detailabbildung von Bildinhalten [38, S. 36]:

A gloved hand pushes the door open, stealthy footstps cross the dark room—the sinister intruder is conveyed by such details. But if what has to be filled in has perfectly literal status, one cannot claim there is metaphor here.

Der Unterschied von Bezeichnung und Bezeichnetem ist zu gering, um von einer metaphorischen Bedeutung sprechen zu können. Dieser Prozess des Lückenfüllens ist in der Wahrnehmung filmischer Bilder nicht wegzudenken, ja sogar essenziell für die Konsumation des Mediums. Für die Konstruktion einer Bildmetapher braucht es demnach viel mehr als einen eingeschränkten Bildausschnitt – wesentlich ist eine klare Gegenüberstellung zweier Objekte unterschiedlicher Kategorien, dessen Resultat eine neue Bedeutung mit sich bringt. Dieser Aspekt beschreibt gemeinsam mit den visuellen Clichés den Bereich der toten Metapher. Sie sind nicht nur in verbaler, sondern auch in visueller Kommunikation Gang und Gebe. Vorhandene Strukturen und Konventionen werden eingesetzt, weil sie das Publikum intuitiv wahrnimmt und daher schnell und erfolgreich versteht. Neue metaphorische Konstruktionen, wie es auch einst das Umblasen von Kalenderseiten war, werden durch regelmäßigen Gebrauch in ihrer Metaphorik "getötet". Das bedeutet, dass diese gelernten Codes heute intuitiv verstanden werden und nicht erst verstanden werden müssen. Das Publikum wird damit in seiner visuellen Rezeption und in ihrem filmischen Wissen fortlaufend geschult. Die Folge ist, dass Filmemacher ihre Bilder permanent erweitern müssen, um sie mit geistreicher, innovativer Bedeutung ausstatten zu können.

Metaphorische Kommunikation ist also im steten Wandel, daher sind bildrhetorische Strategien in diesem Bereich auch schwer festzulegen – sie verändern sich im gleichen Maße wie sich Kultur, Bildung, Gewohnheiten und Denkweisen von Menschen ändern. Filme, die einst nicht verstanden wurden, waren möglicherweise nur ihrer Zeit voraus. Das filmische Publikum muss an neue Kommunikationswege herangeführt werden, um sie schrittweise erlernen zu können. Diese Weiterentwicklung metaphorischer Bildgestaltung soll oder darf dabei nicht stagnieren – das kunstaffine Publikum möchte herausgefordert werden und verlangt dabei mehr oder weniger die ständige Veränderung dieser Ausdrucksform. Nur so bleibt der Film auch interessant und behält den Charakter eines Kunst-Mediums.

### 2.2 Die Vertreter

#### 2.2.1 Sergei Eisenstein

Sergei Eisenstein war ein sowjetischer Regisseur und Filmtheoretiker und ist sozusagen ein Urgestein in der Filmtheorie. Bekanntheit erlangte er vor allem durch seine Ausarbeitungen zur narrativen Montage im Film. Dabei steht für ihn auch die Vermittlung metaphorischer Inhalte an hoher Stelle. Eisenstein behauptet, dass dem Film nicht die Reproduktion realer Gegenstände als Hauptaufgabe zugeordnet sei, sondern die Kommunikation einer Vision und Idee. Die vom Rhetor bestimmte fiktionale Realität und dessen Bedeutung ist der entscheidende Faktor in seinen Überlegungen. Das Publikum muss seine Vision verstehen, es muss denken und fühlen können wie der Filmemacher [38, S. 71]. Die Kunst der Montage ist es, dass der Betrachter in seinem Geiste die einzelnen Bildzeichen zu einem vollständigen Ganzen verbindet und so Bedeutungen kommuniziert werden können. Ein Künstler muss somit mit den gleichen inneren Prozessen sein Kunstwerk schaffen, mit dem es der Betrachter des Werks wieder entschlüsselt (vgl. [12, S. 34f]).

Eisenstein führt in seinen Schriften die Methodik der horizontalen und der vertikalen Montage ein (vgl. [14]). Die vertikale Montage beschreibt, im Gegensatz zur zeitlich horizontalen und im herkömmlichen Sinne verstandene Montage, die Gegenüberstellung aller im Bild vorhandenen Elemente. Dazu gehört neben Licht, Farbe, Form, Bühnenbild und Schauspieler auch der Ton und Text. Sie ist somit vergleichbar mit dem Paradigma. Nichtsdestotrotz bezeichnet Eisenstein die horizontale Montage als das entscheidende Instrument zur Erzeugung von tiefer Bedeutung. Er ist davon überzeugt, dass eine Gegenüberstellung zweier Einstellungen zu höherer Bedeutung führen kann, als die Summe an Bildelementen einer Einstellung. Diesen Aspekt heißt es in dieser Arbeit noch auf den Grund zu gehen. Meine Vermutungen, dass visuelle Effekte hier einen Ausweg schaffen könnten, werden im Hauptteil der Arbeit thematisiert und auf Richtigkeit geprüft.

An dieser Stelle muss jedoch Eisensteins Montagetheorie zur Vermittlung metaphorischer Bedeutung noch näher betrachtet werden. Er schreibt davon, dass zwei Filmbilder jeder Art in ihrer Gegenüberstellung automatisch neue Bedeutung erlangen [12, S. 14]:

[...] two film pieces of any kind, placed together, inevitably combine in a new concept, a new quality, arising out of the juxtaposition.

Dieser Aspekt der scheinbar unweigerlichen Konnotation mag wohl richtig sein, muss jedoch nicht unbedingt metaphorischer Natur sein. Er beschreibt folgend ein Beispiel: Man nehme das Bild eines Grabes und stelle es dem Bild einer weinenden Frau gegenüber. Der Betrachter wird sofort den Zusammenhang erkennen und die Bedeutung der Einzelbilder in ein neues

Konzept verschmelzen lassen – die Frau ist eine Witwe [12, S. 14]. In seinem Beispiel entsteht vielmehr eine direkt assoziierte Idee als ein metaphorischer Bedeutungswert. Eisenstein wollte dabei aber auch nicht unbedingt das metaphorische Potenzial der Montage bekräftigen, sondern lediglich das Vermögen des Films, mehrere Details zu einem gesamtheitlichen Konzept entstehen lassen zu können, thematisieren. (vgl. auch [38, S. 74]) Er kritisiert jedoch auch das amerikanische Filmemachen zu seiner Zeit, im Speziellen Werke von D. W. Griffith, und dessen Unvermögen, die Montage zur metaphorischen Bedeutungsvermittlung einzusetzen. Er behauptet, dass die bildhafte Montage ("montage trope" [11]) eine Erfindung des sowjetischen Films sei, die sich nicht in der reinen repräsentativen Aneinanderreihung von Bildern auszeichne, sondern eine klare Gegenüberstellung von fremden Bildinhalten beabsichtige [13, S. 228]:

Griffith's cinema does not know this type of montage construction. His close-ups create atmosphere, outline traits of the characters, alternate in dialogues of the leading characters, and close-ups of the chaser and the chased speed up the tempo of the chase. But Griffith at all times remains on a level of representation and objectivity and nowhere does he try through the juxtaposition of shots to shape import and image.

Um diesen Sachverhalt zu verdeutlichen nimmt er als Beispiel eine Szene des Films Intolerance [52] von D. W. Griffith heraus. Der US-amerikanische Regisseur wurde dabei vom Poeten Walt Whitman inspiriert und griff dabei eine Textstelle von ihm auf – "Out of the cradle endlessly rocking [...] uniter of here and hereafter" [80]. Diese Passage, die den unendlichen Kreislauf und die Wiederholung von geschichtlichen Ereignissen und Epochen metaphorisch beschreibt, versuchte Griffith in bildhafte Sprache zu übersetzen und im Film verteilt einzubauen. Laut Eisenstein tat er dies jedoch unstrukturiert und ohne den Einsatz einer ausdrucksvollen Montage. Die isolierte, konkrete Darstellung der schaukelnden Wiege ist nicht in der Lage, die eigentlich intendierte Bedeutung zu vermitteln. Die Wiege ist zu lebensähnlich, um metaphorisch verstanden werden zu können – das Publikum sah die Szene eher als Belästigung im narrativen Verlauf des Films [13, S. 228].

Weiters nennt Eisenstein auch ein sowjetisches Beispiel. Am Ende des Films Earth [43] von Alexander Dovzhenko wird eine lange Begräbnis-Szene gezeigt, die mehrmals von einer Einstellung einer nackten Frau in einem kleinen Raum unterbrochen wird. Dovzhenko wollte damit die sinnlich lustbetonte Fruchtbarkeit und Lebendigkeit in starken Kontrast zum Tod stellen. Eisenstein kritisiert dabei das Aufnahmematerial dieser Zwischenschnitte. Die Darstellung der nackten Frau äußert sich in weiten Einstellungen, die neben der Frau auch den gesamten Raum abbilden (siehe Abbildung 2.2). Dies bedeutet für ihn ein Versagen in der gesamtheitlich rhetorischen Intention der Szene – ihre visuelle Metaphorik gelangt nicht ans Licht. Das







**Abbildung 2.2:** Die Begräbnis-Szene aus dem Film *Earth.* Links: eigentlicher Handlungsstrang des Bestattungszuges. Mitte und rechts: Zwischenschnitte auf nackte Frau. Bildquelle: [43].

Problem liegt für Eisenstein in der zu lebensähnlichen Situation, in der sich diese Frau befindet. Der gekonnte Einsatz von Nahaufnahmen und die damit einhergehende Reduktion des Naturalismus hätte dabei die Szene wohl gerettet [11, S. 242]:

[Metaphorical meaning] was prevented by the ovens, pots, towels, benches, tablecloths—all those of everyday life, from which the woman's body could easily have been freed by the framing of the shot, so that representational naturalism would not interfere with the embodiment of the conveyed metaphorical task.

Siegfried Kracauer sieht diesen Aspekt des naturalistischen Abbilds noch extremer und behauptet, dass der repräsentative Charakter des fotografischen Bildes grundsätzlich im Zwiespalt mit bildhafter Bedeutung steht. Die Gefahr liegt für ihn darin, dass der Betrachter im Endeffekt mit keiner metaphorischen Figur konfrontiert wird, sondern mit einer ziellosen Ansammlung von zu konkreten Bildern [38, S. 76] [21, S. 208]. Dieses Problem des Naturalismus im Film stellt im Rahmen meiner Arbeit einen interessanten und wichtigen Sachverhalt dar und wird später in Bezug auf visuelle Effekte noch genauer analysiert (siehe Abschnitt 3.2).

Sergei Eisentein hat grundlegende Thesen in der filmischen Bedeutungsvermittlung, vor allem jene der Montage, entwickelt und theoretisch aufbereitet. Trevor Whittock konkretisiert dabei seine Gedanken zur filmischen Metaphorik und unterteilt sie in vier Bereiche [38, S. 76]:

- 1. Wegen des repräsentativen Charakters des Films ist die alleinige Gegenüberstellung montierter Bilder nicht gleichzeitig ein Beweis für Metaphorik.
- 2. Einzelne Filmbilder müssen in gewissem Maß von ihrer naturalistischen Qualität abstrahiert werden visuelle Gestaltungsmittel wie Beleuchtung oder die Auswahl des Bildausschnitts sind in der Lage, dies zum

Teil zu ermöglichen. Der Betrachter hat dadurch die Möglichkeit, Metaphorik erfolgreich zu erkennen.

- 3. Die metaphorische Gestaltung einer kleinen filmischen Einheit (Einstellung oder Sequenz) sollte immer in Bezug auf das gesamtheitliche Konzept des Films vorgenommen werden.
- 4. Um von einer filmischen Metapher sprechen zu können, darf das Filmbild nicht nur eine mitgelieferte Bedeutung besitzen, sondern muss eine neue Idee repräsentieren.

### 2.2.2 N. Roy Clifton

Roy Cliftons Buch *The Figure in Film* [6] ist die größte und bekannteste Studie über den Einsatz rhetorischer Funktionen im Film. Sie beinhaltet weit mehr als 1000 Filmbeispiele von mehreren hundert Filmen. Dabei befasst er sich natürlich auch stark mit der visuellen Metaphorik im Film. Clifton trennt den rhetorischen Vergleich stark von der metaphorischen Funktion ab. Wenn ein Filmbild dem Betrachter automatisch den Gedanken "A ist wie B" aufdrängt und beide Teile der rhetorischen Figur in ausgeglichener Intensität existieren, dann kann man laut Clifton nicht von einer eindeutigen Metaphorik sprechen [6, S. 86]:

In the metaphor, on the other hand, the two members blur into one, the image and the meaning beyond it being taken in at the same moment, as if the image has lost its own identity and could only convey the figurative meaning contrived for it.

Der Vergleich ist also nicht gleichzeitig ein Beweis für eine visuelle Metapher. In der Anfangssequenz des Films Dr. Strangelove [42] von Stanley Kubrik ist dieser Sachverhalt zu erkennen. Ein Passagier-Flugzeug dockt in tausenden Meter Höhe an eine zweite Maschine an, um diese über eine lange Leitung mit neuem Treibstoff betanken zu können. Der Betrachter erkennt hier möglicherweise mehr als nur die dargestellte Aktion: Flugzeuge sind wie Säugetiere, die in einem erotischen Akt Flüssigkeit austauschen. Hier existiert ganz klar ein Vergleich, eine völlig neu entstandene Bedeutung ist in der Darstellung jedoch nicht zu erkennen.

Clifton beschreibt in seiner Analyse auch die Rolle des Betrachters selbst. Sie ist ein essenzieller Faktor in der Funktion eines metaphorischen Bildes und kann über dessen Erfolg oder Misserfolg entscheiden. Der Rezipient muss sich mit dem Visuellen aktiv auseinandersetzen und die intendierte Idee des Bildes oder der Bilder selbst konstruieren [6, S. 87]:

[...] viewers must make the metaphor: they are given cement and gravel, but they must mix the concrete.

Dieser Prozess ist manchmal jedoch nicht richtig vorhersehbar, denn jeder Betrachter muss Filmbilder individuell interpretieren. Dies kann folglich dazu führen, dass die Übersetzung der filmrhetorischen Figur nicht hundertprozentig dem entspricht, was der Rhetor beziehungsweise Regisseur angedacht hat. Der Betrachter sieht demnach oft auch das, was er zu sehen wünscht. Diese Freiheit stellt natürlich im metaphorischen Prozess einen schönen Nebeneffekt dar und ist meines Erachtens ein wichtiger Teil des filmischen Erlebens. Der Filmemacher ist aber dennoch verstärkt in der Lage, beabsichtigte Ideen in die richtige Richtung zu drängen.

Basierend auf bereits existierenden Definitionen der rhetorischen Metapher, entwickelte Clifton seine eigene theoretische Betrachtungsweise. Ein Teil der Metaphorik ist dabei die Darstellung auf der Leinwand, der andere Teil ist kognitiver Natur. Diesen Aspekt definiert er als "Gloss" (Glanz) des Bildzeichens. Es beschreibt den Glanz eines Bildes als Bedeutung, die über das konkrete Bild gelegt wird, um sie anzureichern und die Intention des Filmemachers ausdrücken zu können [6, S. 87].

The gloss is also a glass, through which we see the image differently; or a glaze to color an image that could exist without it. All these are ways of saying what a metaphor does, being as it is an image on the screen, enriched by a gloss or glaze added by the director.

Als Beispiel nennt Clifton eine Szene aus dem Film The Lady Killers (1955) [63] von Alexander Mackendrick. Der Film handelt von einer alten Witwe, die gezwungenermaßen und ahnungslos eine Komplizin eines Überfalls wird. Sie entlarvt jedoch die Verbrecher, die sich in ihrem Haus eingemietet haben und möchte, dass sie sich der Polizei stellen. Daraufhin überlegen die Männer, was sie nun in dieser heiklen Situation tun sollen. Als sie in der Runde beisammensitzen, trifft einer der Männer eine Entscheidung, zückt dabei sein Springer-Messer und wirft es ausgeklappt auf den Tisch. Die Darstellung ist konkret (das am Tisch liegende Messer), doch die Bedeutung beziehungsweise der von Clifton definierte "Gloss" beschreibt etwas anderes: die Witwe muss sterben [6, S. 87].

Clifton erwähnt neben vielen Formen von filmischer Metaphorik auch die "tote Metapher" und dessen wichtigen Stellenwert in der filmischen Erzählung. Metaphern verlieren nach Clifton mit ihrem regelmäßigen Gebrauch über längere Zeit ihre spezielle Ladung und funktionieren daher nicht mehr im Sinne der eigentlichen Metaphorik [6, S. 88f]. Er betrachtet den Kamerawinkel, also vor allem die Über- und Untersicht, als eines in die filmische Konvention übergegangenes Gestaltungsmittel und bezeichnet ihn daher als tote Metapher. Gleiches gilt für manch szenische Elemente, wie beispielsweise das Schließen von Portalen oder hinaufsteigende Vögel nach einem Todesfall (vgl. [6, S. 88f]).

#### 2.2.3 Christian Metz

Christian Metz, Semiotiker, Filmtheoretiker und Vertreter der psychoanalytischen Filmtheorie beschäftigt sich in seinem längsten Werk Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino [27] unter anderem mit den Aspekten von Metapher und Metonymie im Film. Anders als Roy Clifton versucht er nicht, das klassische rhetorische System und damit auch den Bereich der Trope auf den Film zu überführen, sondern nahm sich viel mehr zur Aufgabe, generelle Prinzipien der Rhetorik herauszuarbeiten, welche sich gleichermaßen auf den Film und die Verbalsprache anwenden lassen [27, S. 209]. Metz kritisiert, dass die klassische Rhetorik zu eng gefasst ist, in zu kleinen Einheiten beschrieben wird und ausschließlich ein Katalog an wort-basierten Figuren ist [27, S. 214]. Damit beschränkt sich die Zuordnung von Bedeutung auf einzelne Wörter und schließt größere Abschnitte aus dem Diskurs aus. Mit diesem System ist es nach Metz nicht möglich, den Film rhetorisch zu analysieren [27, S. 214–217].

Metz greift einige Begriffspaare, darunter Metapher/Metonymie und Syntagma/Paradigma, auf und versucht ihre Gegensätzlichkeit aufzuweichen. Vor allem die Gegenüberstellung von Metapher und Metonymie sieht er als ein ineinander verwachsenes Konzept. Sie können zusammenwirken und tun dies auch im filmischen Zusammenhang regelmäßig. Dabei bildet die Metonymie die Basis der Metapher [79]. Metz behandelt die figurative Bedeutung im Film verstärkt angelehnt auf das Syntagma. Sie wird gemeinsam mit der paradigmatischen Struktur im Zwei-Achsen-Modell nach Roman Jakobson [19] klargelegt und auf den Film übertragen. Das Paradigma (vertikal) bezeichnet wie bereits im letzten Abschnitt erörtert die Einstellung an sich, also die visuelle Inszenierung des Bildes. Das Syntagma (horizontal) beschreibt die zeitliche Abfolge von Zeichen beziehungsweise Einstellungen, die zu einer Sequenz zusammengefasst werden. Es definiert sich also nicht unbedingt über die Art der Bildkomposition, sondern über den Vergleich mit anderen Bildern im zeitlichen Verlauf des Films [20, S. 51]. Die vorausgehenden und folgenden Einstellungen erlauben also Rückschlüsse auf die Bedeutung der einzelnen Filmbilder. Metz hat die für ihn so wichtigen Montage-Strukturen fortgeführt und acht Typen filmischer Syntagmen entwickelt, die den Entstehungsprozess von Bedeutung im Film beschreiben sollen [27]. Folgende Auflistung ist aus Semiologie des Films [77] abgeleitet:

- 1. Autonome Einstellung: Eine isolierte Einstellung, die nicht zu einer Sequenz zusammengefasst wird.
- 2. Paralelles Syntagma: Zwei Handlungsstränge werden ohne zeitlichen oder räumlichen Bezug aneinander montiert.
- 3. Syntagmen der zusammenfassenden Klammerung: Eine Serie von kurzen Sequenzen, die bewusst keinen zeitlichen Bezug zueinander haben.
- 4. Deskriptives Syntagma: Klassische Form zur Beschreibung eines Sach-

- verhaltes. Die meisten Einführungssequenzen sind deskriptive Syntagmen [29].
- 5. Alterniertes Syntagma: Klassische Parallelmontage, zwei Handlungsstränge werden zusammengeführt.
- 6. Szene: Der Unterschied zur Sequenz ist durch ihren klar definierten Handlungsort und ihre klar definierte Handlungszeit festgelegt.
- 7. Sequenz durch Episoden: Zwei oder mehrere Szenen werden aneinandergefügt und ergeben nur im Kollektiv einen Sinn. Ein Interviewter erzählt z.B. von einem vergangenen Ereignis, daraufhin wird dieser Vorfall inszeniert dargestellt.
- 8. Gewöhnliche Sequenz: Definiert eine in sich geschlossene Handlung.

Mit der Beschreibung dieses Systems halte ich mich bewusst sehr kurz, da die Montage als metaphorisches Instrument bereits im Rahmen von Sergei Eisenstein näher erörtert wurde und sie an dieser Stelle keine Ausformulierung benötigt. Christian Metz' Texte zur Bedeutungsvermittlung im Film stellen einen wichtigen Baustein der Filmtheorie dar. Seine Theorien dürfen daher in einer Arbeit zur filmischen Metapher keinesfalls fehlen, jedoch besteht im Sinne einer weiterführenden Analyse der Metapher in Bezug auf visuelle Effekte wenig Substanz zur Verfügung, um darauf aufbauen zu können.

### Kapitel 3

# Visuelle Effekte und ihre metaphorische Inszenierung

Dieses Kapitel wird den Hauptteil meiner Arbeit umfassen und beschäftigt sich mit der Rolle der visuellen Effekte in Verbindung mit metaphorischen Darstellungen. Wie definiert sich diese Ausdrucksform? Wo liegen mögliche Vorteile? Wo werden visuelle Effekte im Rahmen der Metaphorik eingesetzt? Dabei wird ihre Eigenschaft des Spektakels erörtert und ihr Stellenwert in der filmischen Inszenierung durchleuchtet. Weiters soll das fotografische Abbild mit den Abstraktionsmöglichkeiten visueller Effekte betrachtet werden und ihr Zusammenhang mit Metaphorik geklärt werden. Schlussendlich werden noch Genres bzw. Formate untersucht und dabei die reine fotografische Form der metaphorischen Darstellung in Frage gestellt.

### 3.1 Effekte als narratives Element im Film

#### 3.1.1 Historie und das Spektakel

Schon seit den frühen Anfängen filmischer Inszenierung spielen Effekte und die magischen Eigenschaften der Illusion eine tragende Rolle des Mediums. Der Film an sich ist ja genau genommen bereits ein visueller Effekt, er reproduziert die Wirklichkeit mittels technischer Apparatur. Dies ist zwar das grundlegendste Konzept des fotografischen Films, jedoch verstehen wir als visuelle Effekte, genau den gegenteiligen Ansatz: Eine gegebene Wirklichkeit wird durch den Einsatz spezieller illusionistischer Mittel gebrochen und damit einerseits der Horizont filmischer Möglichkeiten erweitert, andererseits ein magischer Schauwert intensiviert. Die Definition eines visuellen Effektes ist jedoch stets in Bewegung. Was zu sehr früher Zeit vielleicht als einer galt, beispielsweise die Bewegung der Kamera oder der optische Zoom, wird heute längst nicht mehr als solcher angesehen, jedenfalls nicht in dieser Form. Viele dieser illusionistischen Visualisierungen werden heute als filmische Konven-

tion eingestuft.

George Melies, ein französischer Zauberkünstler und Filmregisseur war ein Vorreiter der effektvollen Inszenierung in bewegten Bildern. Er verzauberte sein Publikum durch die geschickte Anwendung filmischer Mittel und gilt als der Vater der visuellen Effekte<sup>1</sup>. Vor allem die "unsichtbare" Montage wurde dazu verwendet, dem Publikum einen Art Zaubertrick vorzuführen. Dabei wird an einer bestimmten Stelle die Kamera gestoppt und ein Teil der Szenerie verändert. Danach wird weiter gedreht. Somit war es möglich, Dinge für das Publikum nahezu unbemerkbar erscheinen oder verschwinden zu lassen und Schauplätze oder Darsteller zu verändern. Mit diesen und weiteren fotografischen Effekten (z.B. Überblendung und doppelte Belichtung) war es möglich die Realität zu täuschen, abstrakte Geschichten rein visuell zu ermöglichen und das Interesse an filmischer Kunst weiter zu steigern [16, S. 57]:

By using optical tricks, [impressionist directors] attempted to illustrate the impressions of the film characters: Dreams, memories, visions and thoughts.

Im Laufe der filmischen Entwicklung kamen immer mehr visuelle Raffinessen zum Einsatz, die sich nicht nur auf optische Tricks beschränkten. Dazu zählen pyrotechnische Effekte, Matte Paintings, Miniaturmodelle, Kreaturen-Modelle, spezielles Make-up und vieles mehr [26, S. 6]. Diese Effekte bedeuteten eine große Auswahl an Tools, um Geschichten emotional und sinngemäß realisieren zu können. Die filmische Inszenierung lebt bis heute von diesen Entwicklungen, auch wenn dieser Aspekt oft in Vergessenheit gerät [33, S. 226]:

Visual effects have played key roles in the history by freeing filmmakers from the constraints of available locales and the story situation that would support these. Visual effects enabled filmmakers to travel anywhere in the imagination an create images of fanciful domains on the other side of the looking glass [...].

Die Entstehungsgrundlage war jedoch nicht der große Wunsch oder unbedingte Bedarf an breiteren narrativen Möglichkeiten. Es war viel eher das Verlangen nach immer eindrucksvolleren Bildern, um das Publikum im Affekt staunen lassen zu können. Eine Handlung war nebensächlich, Wert wurde auf die Vorführung des Visuellen gelegt. Diese sehr frühe Art des Filmemachens wurde von Tom Gunning als "Kino der Attraktionen" bezeichnet [18]. Damit meint er das filmische Schaffen bis Anfang des 20. Jahrhunderts. Das mit der filmischen Aufnahmetechnik verbundene narrative Inszenierungspotenzial wurde erst später mehr und mehr erkannt und ausgeschöpft.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Vor dem Einsatz digitaler Effekte nannte man sie sinngemäßer Spezialeffekte.

Der Begriff wird aber auch vermehrt auf das Geschehen der letzten Jahrzehnte angewandt. Ende der 1980er/Anfang 1990er Jahre wurden mit der Digitalisierung wieder vermehrt Effekte in Filmen vor allem wegen ihrem besonderen Schauwert eingesetzt. Filme wie The Abyss [62] und The Terminator [65] von James Cameron waren Vorreiter des neuen Kino der Attraktionen [34, S. 18]. In diesen Filmen spielen visuelle Effekte eine entscheidende Rolle. Tiefe Narration wird einerseits von Seiten der Filmemacher, andererseits vom Rezipienten selbst in den Hintergrund gestellt und durch visuelles Spektakel kompensiert. Dabei wird auch des Öfteren von "Eye-Candy" für das Publikum gesprochen [33, S. 37ff]. Vor allem noch nie zuvor gesehene, digital konstruierte Bilderwelten wurden als besonders spektakulär wahrgenommen und wurden daher vorwiegend aus diesem Grund massiv eingesetzt. Es war die visuelle Inszenierung, die eine spezielle Wirkung zu erzielen versuchte, und nicht der narrative Wert ihrer Bilder oder des gesamten Films (vgl. [34, S. 18]).

Bis heute nimmt dieses spektakuläre Filmemachen einen großen Platz in der Branche ein, funktioniert nach wie vor und lässt Filmemacher weiterhin mit oft mittelmäßig bis schlecht konzipierten Scripts davonkommen, beziehungsweise sogar großen Erfolg haben. Viele Kritiker fechten dabei die Stellung der digitalen visuellen Effekte an und unterstellen ihnen sogar, dass sie der Grund für anspruchslose und stumpfsinnige Filme wären [30, S. 122]:

High-tech special effects films and films composed largely of digital images undermine the homogeneity of the narrative by their proximity to ways of seeing closer to those introduced and developed by forms of popular entertainment.

Diese Aussage ist schon sehr gewagt formuliert und kann so bestimmt nicht ohne Weiteres festgehalten werden. Dass ein "Visual (Special) Effects Film" grundsätzlich Narrationen im Film untergräbt, ist meiner Ansicht nach absolut nicht richtig, es ist viel mehr die Inszenierung des bombastischen Spektakels, die die Geschichte in den Hintergrund zu stellen versucht beziehungsweise stellen muss – eine komplexe Geschichte wäre neben derartigen Bilderfluten wohl eine maßlose Überforderung für den Rezipienten. Wie es der Autor Andrew Darley schon sinngemäßer formuliert, ist das Spektakel "the antithesis of narrative". In ihrer reinsten Form besteht es nur aus Bildern, welche das Auge und den Verstand des Betrachters überwältigen und dabei stimulieren sollen [9, S. 104]:

Drained of meaning, bereft of the weight of fictional progress, the cunning of spectacle is that it begins and ends with its own artifice; [...].

Der Einsatz einer Vielzahl von visuellen Effekten ist also nicht gleichzusetzen mit der affektiven Inszenierung im Kino der Attraktionen. Andere

Kritiker, wie beispielsweise Martin Barker, behaupten wiederum, dass visuelle Effekte im Film nutzlos sind, wenn sie keinen spektakulären Wert innehaben. Sie müssen beim Publikum einen "Wow"-Effekt auslösen, genauso wie es auch beim Betrachten eines Feuerwerks der Fall ist [2, S. 191]. Diese Beschreibung stammt jedoch schon aus dem Jahr 2000, in der diese Aussage wohl noch eher ihre Berechtigung fand. Jetzt, also etwa 15 Jahre später, kann man davon nicht mehr sprechen. Visuelle Effekte werden schon längst nicht mehr nur aus Schaugründen verwendet, sondern besitzen auch ganz andere Qualitäten für die filmische Inszenierung. Ihr gezielter Einsatz in narrative Strukturen und die Vermittlung von Bedeutung ist eine davon – diese wurde im Laufe der Zeit mehr und mehr forciert. Stephan Prince dazu [33, S. 24]:

The in-your-face special effects of these films are red herrings. Media coverage plays them up, and many viewers love to experience them, but they are not the most important manifestation of the digital turn in contemporary cinema.

Eindrucksvoller Einsatz visueller Effekte und das Kino der Attraktionen kann aber auch durchaus positive Aspekte zum Vorschein bringen. Es erzeugt meist großes Interesse an den Bildern und dessen Details. Die Neugier des Publikums wird forciert und dessen Aufmerksamkeit dadurch fokussiert. Damit kann erreicht werden, dass der Betrachter bei wichtigen, für die Geschichte essenziellen Phasen die Handlung nicht als passiver Konsument verfolgt, sondern sich aktiv im Bedeutungsprozess von Bildern und Sequenzen einbindet [17, S. 121]:

The spectator does not get lost in a fictional world and its drama, but remains aware of the act of looking [...].

Die Fähigkeit, Aufmerksamkeit mit eindrucksvollen Bildern zu erzeugen, ist ein wichtiger Bestandteil bei der Beschreibung einer visuellen Metapher mittels visueller Effekte. Hohe Aufmerksamkeit des Betrachters und eine damit verbundene Konzentration auf das aktuelle Geschehen im Film sind essenziell für eine aktive Wahrnehmung der Bilder und ihrer sinnbildlichen Bedeutung.

Im Film Inception [51] von Christopher Nolan zeigt eine bestimmte Szene eindrucksvoll, wie ein plötzlicher Bruch in der Narration und der damit verbundene Anstieg von Aufmerksamkeit durch visuelle Effekte zu verstehen ist. Die Café-Szene ist der erste Versuch, die Architektur-Studentin Ariadne (Ellen Page) in die Welt des konstruierten Traums einzuführen. Anfangs ist für den Betrachter und gleichzeitig für Ariadne jedoch nicht klar, dass sie sich nicht in der Realitäts-Ebene des Films sondern bereits mitten im Traum befindet. Cobb (Leonardo DiCaprio) und Ariadne sitzen sich am Vorplatz eines Cafés gegenüber und sprechen über die Möglichkeit Träume manipulieren zu können. Als Cobb erzählt, dass man sich nie an den Anfang eines



**Abbildung 3.1:** Beispielszene aus *Inception*. Ariadnes Traum bricht in sich zusammen. Bildquelle: [51].

Traums erinnern kann, fragt er sie, wie die beiden zu diesem Café gekommen sind. Nachdem Ariadne darauf keine Antwort hat, wird ihr klar, dass sie träumen muss. Zu diesem Zeitpunkt, ohne viele Worte, bricht die Realität des Traums in sich zusammen: Explosionen an allen Ecken und Enden in Slow-Motion, die beiden Charaktere verweilen in Echtzeit (siehe Abbildung 3.1). Das Spektakel wird zelebriert, jedoch mit großem Nebeneffekt. Der Betrachter wird aus der gewöhnlichen Wahrnehmung von fiktionaler Realität gerissen und fokussiert seine Aufmerksamkeit auf das Geschehen. Diese effektvolle Inszenierung beschreibt nicht nur das Zerfallen des Traums, was ganz klar die primäre Konnotation abbildet und in dem es auch schließlich endet, sondern gibt viel mehr Preis über die aktuelle Gefühlslage der Figur. Es illustriert einerseits ihre ängstliche und hilflose Lage, in der sie sich befindet, mitsamt der Skepsis über diese Manipulationstechniken und andererseits die Instabilität mentaler Konstruktionen, die ihre Gefahren mit sich bringen.

Diese visuelle Inszenierung besitzt somit metaphorischen Gehalt, jedoch liegt der Fokus des Beispiels darauf, dass eindrucksvolle Bilder vor allem Interesse an der Entschlüsselung des Gesehenen und dessen tieferen Bedeutungen schaffen können. Das Spektakel muss aber in Bezug auf visuelle Effekte nicht voll ausgelebt werden, um narrativen Wert vermitteln zu können. Bei der Konstruktion starker visueller Metaphern mittels Effekten ist es dennoch

in den meisten Fällen ein wichtiger Bestandteil ihrer Funktion.

### 3.1.2 Erweiterter Inszenierungsraum

Manipulierte, generierte oder erweiterte Filmbilder und vor allem ihre digitale Form stehen also nicht nur zur Verfügung, um das Publikum visuell zu überreizen. Sie nehmen einen großen Platz im heutigen filmischen Erzählen ein und bestechen immer wieder, sofern es Filmemacher zulassen, mit ihrem metaphorischen Potenzial. Was sind also die unterschätzten Stärken dieser narrativen Ausdrucksform?

Visuelle Effekte in analoger oder digitaler Form haben eines gemeinsam: Sie erzeugen filmische Bilderwelten, im Gegensatz zur klassisch-fotografischen Form, die ihre Bilder aufzeichnet. Die Fähigkeit der künstlerischen Schöpfung, also die von Grund auf inszenierte Darstellung, ist ein Faktor, der dem fotografischen Bild vorenthalten bleibt. Visuelle Effekte – vor allem computer-generierte Bilder (CGI) – schaffen hier den Ausweg. Sie sind in der Gestaltung ihrer Bildästhetik sehr viel freier, als es die reine fotografische Abbildung jemals sein könnte. Die Kamera ist auf die Abbildungsgesetze des technischen Apparats beschränkt und ist nicht im Stande außerhalb dieser Möglichkeiten zu operieren. Mit der Digitalisierung des Mediums und die damit verbundene Entwicklung visueller Effekte ist es grundsätzlich möglich, alles zu visualisieren, was vorstellbar ist (vgl. [34, S. 171]). Der Film ist also in Kombination mit visuellen Effekten nicht nur mehr das, "was man nicht imaginieren kann" [29, S. 172], sondern erweitert vielmehr den visuellen Inszenierungsraum auf die schier grenzenlosen Weiten der Imagination. Dieser Aspekt spielt nun auch in der metaphorischen Konstruktion im Film eine bedeutende Rolle. Die gestalterische Freiheit ermöglicht im Grunde jede Art von visueller Konzeption, egal ob es die Manipulation von Form und Gestalt ist oder das Spiel mit Farbe, Irrealität, Physik, usw.<sup>2</sup> Damit ist es möglich, Inhalte in prägnanter Art und Weise zu inszenieren und das effektiver und intensiver, als es eine reine fotografische Abbildung je bewerkstelligen könnte.

Im Film Finding Neverland von Marc Forster spielt die Imagination des Menschen und im Speziellen jene der Hauptfigur J. M. Barrie (Johnny Depp) eine tragende Rolle. Barrie sieht die Welt meist mit anderen Augen, ist ein kreativer Denker, verzeichnet jedoch anfangs wenig Erfolg mit seinen selbstgeschriebenen Theaterstücken. Diese künstlerische und abstrakte Wahrnehmung seiner Welt wird bereits in den ersten Minuten des Films veranschaulicht und als visuelle Metapher für den Rezipienten bereitgestellt. Der Film beginnt mit der Premiere von Barrie's neuem Stück. Das Publikum freut sich anfangs sichtlich auf ein künstlerisches Meisterwerk, zeigt jedoch nach Beginn der Vorstellung schnell Anzeichen an Freudlosigkeit, Enttäuschung und wachsendem Desinteresse. Barrie, voller Zweifel an seinem eigenen Werk,

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>Diese Qualitäten werden im Kapitel 4 noch genauer analysiert.



**Abbildung 3.2:** Ausschnitt aus *Finding Neverland*. Gewitter im Theatersaal. Bildquelle: [47].

betrachtet das Publikum und dessen Reaktionen. Plötzlich bemerkt er, dass es von der Bühne ausgehend zu regnen und gewittern beginnt, die Kamera schwenkt vom Schauspiel zum Publikum, wo das effektvolle Gewitter ihre volle Kraft ausübt. Die Theaterbesucher befinden sich einerseits im geschlossenen Theatersaal, sitzen jedoch andererseits unruhig mitten im Regenschauer (siehe Abbildung 3.2). Diese visuelle Inszenierung geht über eine klassische Abbildung der Realität hinaus und lässt die Imagination des Filmemachers, sowie in diesem Fall jene der Hauptfigur, zu visuellem Ausdruck finden. Die Metapher ist klar: das Gewitter steht für den Gemütszustand des Publikums und gleichzeitig für J. M. Barrie selbst. Zusätzlich wird die verträumte Welt, in der die Figur zu leben scheint, in kürzester Zeit veranschaulicht. Die Bedeutung der Szene wird dabei erst durch die effektvolle Erweiterung der Mise en Scène gänzlich klargelegt und zusätzlich intensiviert.

Auch wenn klassische Spezialeffekte hier ihren Dienst leisten hätten können, war es doch die digitale Form davon, die diese Bilder möglich machte. Eine große Stärke von digitalen visuellen Effekten und deren Einfluss auf metaphorische Inszenierung scheint also die Darstellungsmöglichkeit grenzenloser Imagination zu sein. Die digitale Bilderzeugung wird trotzdem oftmals beschuldigt, wertloses visuelles Material zu erschaffen. Piers Bizony, Journalist und Autor beschreibt dies folgendermaßen [3, S. 9]:

One of the greatest misconceptions about modern movies is that visual effects are generated by computers. Nothing could be further from the truth. Human inventiveness is the most important ingredient and it always will be.

Der Künstler ist also nach wie vor die ausführende Instanz in der filmischen Darstellung und bestimmt mehr denn je narrative Strukturen. Dass die Darstellung imaginierter Bildelemente ausschließlich aus ökonomischen Gründen via visuellen Effekten realisiert wird, behauptet Fotograf, Regisseur und Autor Herbert Gehr. Genauer genommen meint er die Perfektionierung digitaler Technologien und deren Anpassung an die fotografische Repräsentation, die vor allem darin besteht, teure Massenszenen, Modellbau und ähnliches vermeiden zu können. Für ihn existieren diese technischen Mittel daher aus keinem "ästhetischen Ausdrucks- und Gestaltungswillen".<sup>3</sup> Diese Überzeugung wird auch in der folgenden Aussage verdeutlicht:<sup>4</sup>

Es gibt bis heute keinen computeranimierten Film und keinen digitalen Effekt in sogenannten Live-Action-Filmen, die nicht prinzipiell mit traditionellen Methoden hätten hergestellt werden können.

Dies trifft in gewisser Maßen auf einen Großteil digitaler visueller Effekte mit perfekten Fotorealismus zu, denn mit genug Aufwand könnten digitale Sets, Props, Kreaturen, uvm. tatsächlich nachgebaut werden. Sie wären damit jedoch auch als visuelle Effekte in analoger Form einzuordnen. Inwiefern sich analog oder digital hergestellte Effekte in ihrem narrativen Ausdruck genau unterscheiden, ist im Rahmen dieser Arbeit nicht wirklich relevant und würde auch den Umfang sprengen. Es geht an dieser Stelle viel mehr um die Art des Ausdrucks. Aber zu behaupten, digitale Effekte hätten keinen eigenständigen Anspruch auf ästhetischen Ausdruck und ästhetische Gestaltung ist meiner Meinung aber doch etwas gewagt. Sie besitzen eine ganz spezielle Form der filmischen Darstellung und müssen daher von der klassischen Szenografie differenziert werden. Stephan Prince beschreibt den digitalen visuellen Effekt zutreffender als wesentlichen Bestandteil des Films und unerlässlich für seine kommunikative Fähigkeit [33, S. 226].

Können diese manipulierten oder gänzlich generierten Filmbilder, auch wenn sie nicht vom klassischen Abbild unterscheidbar sind, metaphorischen Sonderwert besitzen? Man könnte annehmen, dass dies nicht der Fall ist, da sie prinzipiell nur fotografische Qualitäten aufweisen. Aber auch wenn hybride fotorealistische Filmbilder Konventionen der fotografischen Abbildungsmechanismen nachahmen, verändern sie die filmische Inszenierung und Ästhetik grundlegend (vgl. auch [34, S. 91]). Es wird nicht nachgeahmt, sondern "der Bildraum wird nach ganz eigenen Prinzipien neu organisiert" [34, S. 91]. Wie im Beispiel Finding Neverland bereits analysiert, wird mittels visueller Illusion eine ganz eigene Ausdrucksfläche kreiert und damit eine intensivierte Metaphorik der Bilder erst ermöglicht.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Herbert Gehr. "Alter Wein in neuen Schläuchen? Technische Bildeffekte im Kino". In: Film und Computer (1998), S. 15. Zitiert nach [34, S. 16].

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup>Herbert Gehr. "What you see is rarely what you get. Eine Widerrede zu Film und Computer". In: NMI 2005. Neue Medien in der Informationsgesellschaft: Film und Computer. Hrsg. von Klaus Rebensburg. Aachen: Shaker, 2006, S. 164. Zitiert nach [34, S. 19f].



**Abbildung 3.3:** Neurale Form und Materialität im Film *Fight Club*. Bildquelle: [46].

Das Alleinstellungsmerkmal digitaler visueller Effekte glänzt dabei aber nicht unbedingt mit jener Art von Effekt, welche mit klassischen Mitteln hergestellt werden hätte können, sondern zeichnet sich viel mehr durch den gegenteiligen Ansatz aus. Es ist durchaus möglich, Bilder in Live-Action-Filmen zu erzeugen, welche erst durch die Digitalisierung ermöglicht wurden. Durch diese Ansätze ist es möglich, Dinge zu visualisieren, welche optische und physikalische Gesetze umgehen und dabei volle gestalterische und narrative Herrschaft über Bildinhalte sicherstellen. Diese Herrschaft haben sie mit den Prinzipien der darstellenden Kunst gemeinsam [26, S. 225]:

To exert painterly control over all aspects of the mise-en-scène is an enormous boon to storytellers.

Dadurch werden die zuvor beschriebenen grenzenlosen Darstellungsmöglichkeiten imaginierter Sachverhalte erst ermöglicht und dem Filmemacher erweiterter Zugriff auf metaphorische Inszenierungskomponente gewährt. Dieser Aspekt spiegelt sich in vielen Darstellungen filmischer Erzählung mittels visueller Effekte wider und steht meist auch in Zusammenhang mit den schon erwähnten Faktoren des Spektakels.

Die Opening Titles<sup>5</sup> im Film Fight Club von David Fincher ist ein gu-

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup>Als *Opening Titles* wird der Vorspann eines Films samt Auflistung der wichtigsten

tes Beispiel für das Ausbrechen aus den Grenzen fotografischer Abbildungsmöglichkeiten. Es beginnt mit Bildern von abstrakten Formen, überdeckt von einem mikroskopisch anmutenden Material. Langsam ist ein Gewirr aus Strängen und Leitungen zu erkennen, an denen neurale Signale, visualisiert über grelle Lichtknoten, transportiert werden. Die Kamerafahrt setzt sich fort und durchquert mehrere Bereiche mit ähnlichen organischen Formen und Materialien, bis sie schließlich aus einer Hautpore am Kopf fährt und entlang eines Pistolenlaufes ihr Ende findet (siehe Abbildung 3.3). Dann wird ersichtlich, dass dieser Lauf der Pistole im Mund des Protagonisten steckt, in dessen Inneren (Bereiche seines Gehirns) sich die Titelsequenz abgespielt hat. Diese visuelle Inszenierung war zu damaliger Zeit besonders eindrucksvoll und neuartig<sup>6</sup>, da es mit fotografischen Mitteln nicht möglich war, solche Bilder zu erzeugen. Visuelle Effekte schaffen Welten ohne Bezug auf optisch wahrnehmbare Realität und besitzen daher großes Potenzial, diesen Aspekt für narrative und speziell metaphorische Weise einzusetzen. In diesen ersten Bildern des Films steckt bereits viel mehr als man es anfangs annimmt. Es ist ein Indiz für das gesamte Thema des Films – der psychischen Desorientierung des Protagonisten und seiner Schizophrenie. Diese visuelle Metapher kann jedoch zum Zeitpunkt der Perzeption, wie so viele Szenen in diesem Film, nicht vollständig interpretiert werden. Erst am Ende klären sich diese Geheimnisse gänzlich und auch die Titelsequenz steht in sinnerfülltem Licht. Diese Kamerafahrt durch das mentale Innere des Protagonisten zeigt trotz später Aufklärung ihrer vollen Bedeutung in kurzer Zeit, wovon es in den nächsten 139 Minuten handeln wird. Die abstrakte Darstellung hat dabei die Aufgabe, diesen Indiz zwar preiszugeben, jedoch nicht in dem Maße, dass Spannungsträger des Films vorweggenommen werden.

Der Einsatz von visuellen Effekten abseits jeder optischen Abbildbarkeit ist in Bezug auf seine metaphorische Ausdrucksfähigkeit die wohl größte Stärke des Gestaltungsmittels. Obwohl prinzipielle optische Filmkonventionen, wie etwa die Schärfentiefe, meist beibehalten werden, unterscheiden sich digital generierte Bilder ganz klar von der fotografischen Bildlichkeit und dessen Formen der Inszenierung – außer perfekter Fotorealismus ist gewünscht. Die visuelle Metapher kann somit auch frei von jeglichen physikalischen Objekten konstruiert und dargestellt werden. Die Erweiterung des Inszenierungsraums hat dabei in gewisser Weise immer etwas mit einer Unmöglichkeit der Darstellung zu tun, jedoch nicht unbedingt mit einer Abstraktion von Bildinhalten. Diese Aspekte werden im folgenden Abschnitt näher betrachtet.

Positionen des Crew-Stabs bezeichnet. Im Film Fight Club wurde sie vom VFX-Haus Digital Domain unter der Regie von Kevin Tod Haug produziert.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup>Heute findet man viele Beispiele für diese Art der Visualisierung von internen Körperereignissen (z.B. in der Serie *Dr. House*).

### 3.2 Das abstrahierte Bild

Digitale visuelle Effekte befinden sich seit ihrer Entstehung im Zentrum einer Debatte über Realismus, Wirklichkeit und Repräsentation. Diese Aspekte, beziehungsweise viel eher jene vom anderen Ende des Spektrums, haben natürlich auch in dieser Arbeit einen wichtigen Stellenwert. Die Darstellung imaginierter Inhalte ist, wie im letzten Abschnitt schon erörtert, ein wichtiger Teil der metaphorischen Inszenierung mittels visueller Effekte und hängt damit auch unweigerlich mit einer Abstraktion der fotografischen Realitätsabbildung zusammen.

Der Begriff der Abstraktion ist im filmischen Diskurs jedoch eine schwer zu definierende Komponente. Es existiert keine klare Grenze, die den Bereich der Repräsentation von jenem der Abstraktion trennt, es ist viel mehr ein Kontinuum, welches in der klassischen Abbildungskultur des fotografischen Films beginnt und in digital generierten, nicht fotorealistischen Darstellungen endet. Der Film in seiner ursprünglichen Form kann dabei zu hohem Grad abstrahierte Bilder erzeugen und damit auch seine Fähigkeit der metaphorischen Inszenierung intensivieren. In den folgenden Analysen werden generelle Thesen zur Abstraktion im Film untersucht, der Fokus liegt jedoch klar auf der Erweiterung der visuellen Dekonstruktion durch die Prinzipien der Animation und der Digitalisierung des Mediums.

Dabei werde ich nicht im Detail darauf eingehen, was Realität und Wirklichkeit im Film bedeuten und wie man sie definieren kann – ihre Inszenierung ist natürlich maßgeblich irreal, laut Umberto Eco "Träume mit offenen Augen" [24, S. 13]. Der Film bildet also keine Realität ab, sondern ist nur in seinem Umfeld gefangen. Es geht also viel mehr um den realen Charakter des fotografischen Bildes und sein Prinzip der Aufzeichnung.

### 3.2.1 Orientierungsmethoden

In der Interpretation kommunikativer Zeichen stehen laut Gunther Kress und Theo van Leeuwen mehrere Orientierungsmethoden zur Verfügung, in die wir diese Zeichen einzuordnen und zu verstehen versuchen [22, S. 166]. Neben technologischen<sup>7</sup> und sensorisch-sinnlichen<sup>8</sup> Methoden beschreiben sie die naturalistische und abstrakte Orientierung bei der Rezeption von Bildzeichen. Die Naturalistische Methode ist ihrer Meinung nach die uns allen verständlichste Art eines Bildes. Es ist das was es ist. Wir wenden sie bei Fotografien und klassischen Filmen an, weil diese unsere Realität möglichst genau abbilden und eine kausale Verbindung zum eigentlichen Objekt besitzen. Wir verstehen ihre Denotation intuitiv und versuchen abzuschätzen, wie viel Bedeutung in ihren Bildern steckt. Die abstrakte Orientierungsme-

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup>Zu den technologischen Methoden zählen beispielsweise Schaltpläne.

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup>Dazu zählen Bilder mit affektivem Anspruch – stark vertreten in der Werbung (z.B. bei "food photography").

thode beschreibt die Interpretation von unkonkreten Inhalten, welche durch Reduktion auf den wahren Kern der Aussage vermindert werden (vgl. [22, S. 165). Hier ist das Abgebildete nicht das was es ist, der Betrachter weiß in diesem Fall ganz genau, dass er geschickt kodierte Bedeutungen selbst entdecken muss. Er weiß auch, dass diese Art von Bildern in der Regel viel mehr bedeuten als sie direkt preisgeben. Die Herangehensweise an das Medium unterscheidet sich also in diesem Sinne maßgeblich und hängt davon ab, welchen Typ von Bild der Rezipient vor sich hat. Konsumenten werden beim Besuch einer Kunstgalerie Gebrauch von der abstrakten Orientierungsmethode machen, beim Schauen von TV-Sendungen wohl aber eher die naturalistische Methode anwenden (vgl. [22, S. 166]). Wie wir Bilder interpretieren hängt also damit zusammen, mit welchen grundlegenden Absichten wir sie versehen. Die abstrahierte Darstellung sehen wir eher als künstlerische Einheit und damit auch als metaphorische Konstruktion. Diese künstlerische Intention ist ein entscheidender Faktor bei der Gestaltung und Erkennung metaphorischer Bildinhalte.

### 3.2.2 Das abstrakte Bild und sein Sinngehalt

Trevor Whittock beschreibt die Aufgabe des Films in seinem Buch *Metaphor* and film folgendermaßen [38, S. 13]:

The aim of art, after all, is never to reproduce reality but to understand it. Image and metaphor are related in ways of embodying significance.

Der klassische fotografische Film versucht diesem Grundsatz der Kunst nachzukommen und hat damit auch großen Erfolg, jedoch bleibt ihm eine Eigenschaft, die in diesem Sinne nicht außer Acht gelassen werden kann: Er reproduziert die Realität an einem bestimmten Ort und zu einer bestimmten Zeit. Damit besitzt das fotografische Abbild einen spezifischen, individuellen Charakter – das Bild ist das, was es ist, und trifft dabei keine allgemeine Aussage (wie es in der Malerei meist der Fall ist) [29, S. 272]. Das heißt jedoch keinesfalls, dass Bedeutungen fotografischer Bilder in der filmischen Inszenierung an die abgebildeten realen Objekte gebunden sind. Das Medium Film lebt viel eher von seiner Fähigkeit der konnotativen Bedeutungsvermittlung und hat es mit großem Erfolg geschafft, seinen individuellen und ikonischen Charakter im Rahmen der bewegten Fiktion zu kompensieren. Die kleinste Einheit des Films, also die Einstellung in Form des konkreten Einzelbilds, besitzt in diesem Zusammenhang dennoch die Problematik einer zu realen Abbildung [37, S. 315]:

[Konkrete Bilder] sind nicht in der Lage, eindeutige Signale zu setzen, die ein Bildmotiv als allgemeine Aussage oder Klassenbegriff ausweisen. Ein gegenständliches Bild zeigt immer nur individuelle Ereignisse und Personen.

Visuelle Effekte sind mittlerweile in der Lage, sowohl diese konkreten als auch abstrahierten Bilder in bewegter Form darzustellen. Vor allem dieser zweite Aspekt ist ein effektiver Bestandteil der metaphorischen Ausdruckskraft des filmischen Mediums geworden. Damit ist es möglich, den Film von seiner Ikonizität und Individualität zu befreien<sup>9</sup>. Abstrahierte Bilder lösen sich von der Mimesis realer Objekte und können daher auf ihren wahren Kern reduziert werden. Digitale visuelle Effekte bereichern damit die aufzeichnenden Bildkünste mit dem Potenzial und der Stärke der darstellenden Künste [26, S. 16]. Stephen Prince formuliert dies folgendermaßen [33, S. 78]:

The digital imaging capabilities have made it more like painting, and have greatly enlarged the expressive capabilities of film artists

Die Malerei hatte vor der Erfindung des fotografischen Apparats häufig die Aufgabe, ein Abbild der Realität zu schaffen, um eine Situation oder Person für die Ewigkeit festhalten zu können. Dieser Zweck war jedoch nie wirklich die Stärke dieser Kunstform – mit dem im 19. Jahrhundert verstärkten Verlangen nach repräsentativen Abbildungen der Welt, wurde die fotografische Aufzeichnung entwickelt und die Malerei nach und nach von dieser Aufgabe befreit. Die Fotografie konnte die Welt in direkter Verbindung zur optischen Wahrnehmung und in all ihren realen visuellen Eigenschaften festhalten. Mit dieser Entwicklung musste die darstellende Kunst nicht mehr die Welt, wie wir sie wahrnehmen, in Bildern ohne künstlerische Intention festzuhalten. Sie konnte ihre Stärken nun voll und ganz auszuleben. Der Kubismus entwickelte sich beispielsweise als diese Gegenposition zum realgetreuen Fotobild und wollte damit die Tradition der Mimesis in der westlichen Malerei brechen (vgl. dazu [29, S. 40–48]). Die Inszenierung sinnlicher und metaphorischer Bildinhalte mittels abstrahierter Darstellungsformen rief die ureigene Ausdruckskraft der Malerei hervor und stand damit wiederum im Zentrum der Kunstform. Der Film besitzt jedoch eine Eigenschaft, die ihn fundamental von der Malerei unterscheidet: Er ist in der Lage, Bewegung abzubilden [29, S. 46]. Dieser Aspekt ist zwar bereits in der Malerei ein wichtiger Bestandteil, jedoch ist es ihr nicht möglich, Bewegung in diesem Maße darzustellen.

Mit der Entwicklung der Animation und den visuellen Effekten kam eine Zwischenform auf, welche die Qualitäten beider Kunstformen zu vereinen versucht. Die Möglichkeiten der Inszenierung werden mit der abstrahierten und metaphorisch leistungsfähigen Darstellung in hohem Maße ausgeweitet und stellen eine Art bewegte Malerei dar. Diese Form hat meiner Meinung nach große Potenziale, weil sie wie schon erwähnt, einerseits mit einer abstrakt orientierten Methodik interpretiert wird – es wird also schon vorweg

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup>Die Auflösung der Indexikalität ist in diesem Falle nicht wirklich relevant, sie kann durchaus weiterhin bestehen, beispielsweise im Stop-Motion-Film oder durch Motion-Capture-Techniken.

Aufmerksamkeit auf tiefere Bedeutung gelegt – und andererseits den Kern einer Aussage von naturalistischen Störfaktoren befreien kann. Sergei Eisenstein hat diesen Aspekt bereits anhand des Films *Earth* von Alexander Dovzhenko kritisiert, jedoch in Bezug auf überladene Inszenierungen im klassischen Film (siehe Abschnitt 2.2.1). Digitale visuelle Effekte und ihre abstrakten Darstellungsmöglichkeiten spielen in der Definition einer erweiterten Metaphorik im Film eine wichtige Rolle. Wie es James Monaco beschreibt, hat das Medium in seiner klassischen Form grundlegende Probleme in diesem Bereich [29, S. 176]:

Es ist eine Binsenwahrheit in der Filmästhetik, dass Metaphern im Film schwieriger sind. Liebe mit Rosen zu vergleichen funktioniert in der Literatur ganz gut, aber das filmische Äquivalent ist problematisch: Die Rose, das zweite Element der Metapher, ist im Kino zu real, zu sehr präsent. Daher sind filmische Metaphern, die auf literarische Modelle basieren, meistens zu platt, statisch und aufdringlich.

Generierte oder manipulierte Filmbilder brechen diese Verbindung zum realen Objekt und schaffen eine intensivierte Aufmerksamkeit gegenüber dem Visuellen. Man könnte behaupten, dass fotografische Filmbilder zu eindeutig und konkret sind, um einen metaphorischen Prozess einleiten zu können. Diese Behauptung stimmt so natürlich nicht. Reale Aufzeichnungen des klassischen Films sind selbstverständlich in der Lage, metaphorische Darstellungen zu erzeugen, jedoch sind es zweifellos die abstrahierten Bilderwelten, die die Sinne und die Fantasie der Betrachter ansprechen und dessen "Urteilsund Denkvermögen"<sup>10</sup> dabei anregen. Beim Film besteht, mit seiner engen Partnerschaft zum realen Objekt, viel eher die Gefahr, dass metaphorische Bedeutungen in der Gestaltung von Bildern zwar intendiert werden, diese jedoch vom Publikum oft nicht erkannt werden. Sie werden einerseits nicht richtig dazu veranlasst und gehen andererseits nicht unbedingt davon aus, dass das Wahrgenommene mehr bedeutet als es darstellt. Wenn dies geschieht, muss sich der Filmemacher ein Versagen in seinen kommunikativen Mitteln eingestehen (vgl. [38, S. 28]). Die abstrahierte Darstellung verleitet viel eher zur aktiven Wahrnehmung und Interpretation des Visuellen – eine Reduktion des Realismus in filmischen Bildern führt meiner Meinung nach zu einer höheren metaphorischen Aufnahmefähigkeit des Betrachters.

Im Kurzfilm *The Origin of Creatures* [64] von Floris Kaayk wird dieser Faktor der Abstraktion deutlich. Die surreale Geschichte spielt in der fernen Zukunft und handelt von einer Gesellschaft menschlicher Kreaturen, die nach einer globalen Katastrophe mit vereinten Kräften ein Nest für ihre Königin errichten möchten. Vom ersten Moment an, jedoch spätestens

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup>Ambrosius Catharinus. De certa gloria, invocatione ac veneratione sanctorum libri duo. Lyon, 1542. Zitiert nach [37, S. 292].



**Abbildung 3.4:** Abstrahierte Körperteile als lebende Kreaturen im Kurzfilm *The Origin of Creatures*. Bildquelle: [64].

mit der initialen Darstellung des "Protagonisten", ist die Einordnung des Films klar (siehe Abbildung 3.4). Er positioniert sich in der abstrahierten, künstlerischen Sphäre und fordert damit den Betrachter auch dazu auf, das Visuelle dementsprechend zu konsumieren. Die Perzeption von solch ungewohnter visueller Gestaltung veranlasst den Betrachter, die Bilder nicht als das hinzunehmen was sie sind, sondern sie stets zu hinterfragen und den Sinn hinter ihrer Darstellung erkennen zu wollen. Die visuelle Komponente ist im Vergleich zu fotografischen Bildern in abstrahierten Inszenierungen mittels CGI und visuellen Effekten von größerer Bedeutung und kann damit auch einen Mehrwert in der metaphorischen Darstellung bewirken. Im Fall des Films The Origin of Creatures zeichnet sich dieser Aspekt in Form der für sich existierenden Gliedmaßen aus. Sie symbolisieren die Unvollkommenheit des Einzelnen und die Tatsache, dass die Menschheit nur in einer funktionierenden, zusammenhaltenden Gesellschaft existieren kann – in der jeder einen Beitrag zum Erfog leistet.

### 3.2.3 Ikonizität und Sehen-als

Film-Professor und Autor Sean Cubitt sieht in der Entwicklung der digitalen Medien ein großes Problem in Bezug auf ihre Bedeutungsvermittlung. Er behauptet, dass die fehlende Indexikalität die Beziehung zwischen Bedeutungsgehalt und der Wahrheit bricht [7, S. 250]. Die fehlende Referenz zur Realität unterbindet in gewisser Maßen die naturalistische Wahrheit eines Abbildes, jedoch keinesfalls die Wahrheit der fiktionalen Idee. Wie weiter oben schon zitiert, merkt Trevor Whittock an, dass das Ziel der Kunst nicht die perfekte Repräsentation der Realität ist, sondern dessen Verständnis [38, S. 13]. In diesem Verständnis liegt meines Erachtens auch die Wahrheit eines künstlerischen Bildes – dessen Indexikalität wird dabei durch eine Bestim-



**Abbildung 3.5:** Fotorealistisches CGI im Kurzfilm *Still ist es Lauter als Zuvor*. Bildquelle: [60].

mung der Ikonizität abgelöst.

In metaphorischen visuellen Konstruktionen kann die Ikonizität oder Mimesis durchaus einen entscheidenden Stellenwert in der erfolgreichen Interpretation des Bildes besitzen. Vor allem körperbezogene, emotionale Metaphern leben oftmals von ihrer Ähnlichkeit zur Realität. Wenn diese Qualität durch Abstraktion verloren geht, besteht die Gefahr, dass eine dementsprechende Metaphorik im Film nur noch eingeschränkt funktioniert oder gar verschwindet. Abstrahierte Bilder verlieren in gewissen Maßen die Referenz zur Wirklichkeit, zu unserem visuell wahrnehmbaren Umfeld. Es ist für den Betrachter schwieriger, sich in die fiktionale Realität des Bildes hineinzuversetzen – eine fotografische Aufnahme einer Hinrichtung ist beispielsweise in Bezug auf den emotionalen Affekt um vielfaches effektiver als die abstrahierte Form davon. Dies bedeutet jedoch nicht, dass visuelle Effekte in diesem Sinne gezwungenermaßen kontraproduktiv sind. Der heute an den Tag gelegte Realismus in computer-generierten Bildern ist kaum mehr von fotografischen Aufzeichnungen zu unterscheiden und ist daher in der Lage, ikonische Qualitäten des klassischen Films zu simulieren. In vielen Fällen sind visuelle Effekte maßgeblich an der Erstellung fotorealistischer visueller Metaphorik beteiligt. Sie ermöglichen vor allem, wie bereits im vorherigen Abschnitt beschrieben, eine immense Ausdehnung des Inszenierungsraums. Essenziell ist jedenfalls ihre perfekte Anpassung an die fotografische Bildlichkeit, um eine gesamtheitliche Glaubwürdigkeit gewährleisten zu können. In meinem Abschlussprojekt Still ist es Lauter als Zuvor spielt dieser Aspekt unter anderem eine wichtige Rolle (siehe Auch Anhang A). In der "Fahrrad-Szene" des Kurzfilms fährt ein gewöhnlich gekleideter Mann auf einen klapprigen Fahrrad über eine schmale Holzbrücke. Das Fahrrad besitzt dabei Stützräder, die dem Mann zwar Sicherheit vorgaukeln, jedoch für eine derartig schmale Fahrbahn nutzlos sind. Die stegartige Brücke führt in angsteinflößender Höhe über eine gigantische Felsen-Schlucht (siehe Abbildung 3.5). Die dabei erzeugte visuelle Metapher lebt von ihrer Verbundenheit zur Realität, da sie erst damit sowohl ihren narrativen als auch emotionalen Wert erreicht und mit hoher Intensität an den Betrachter adressieren kann – dieser muss dabei den Realismus der Szene und das Gefühl der Höhe verspüren, um das Visuelle richtig interpretieren zu können. Eine Abstraktion der Bildinhalte würde sich in diesem Fall als ungüstig erweisen. Die Erzeugung dieser Bilder ist mit klassischen Methoden eher schwierig und bedarf eines digitalen Sets. Die perfekte Integration des Live-Action Bildmaterials in fotorealistische, digital generierte Bilder ist dabei ein essenzieller Teil der metaphorischen Wirksamkeit. Dabei bleibt die ikonische Qualität erhalten und der Betrachter kann sich emotional an die filmische Umgebung binden.

Der Aspekt des strikten Wirklichkeitsbezugs stellt aber im Zusammenhang mit visueller Abstraktion noch eine weitere Überlegung zur Verfügung und bietet an dieser Stelle die Möglichkeit eines kleinen Exkurses. Die abstrahierte Darstellung und die damit verbundene Auflösung des Detailreichtums kann für Individualität in ihrer Interpretation sorgen, indem sie die Potenziale der persönlichen und seelischen Projektion auf das abgebildete Objekt verstärkt. Christian Doelker, ein Schweizer Kommunikationswissenschaftler, betrachtet eine detailreiche fotografische Abbildung dann als sinnvoll, wenn der Rezipient keine oder zu wenig reale Erfahrung davon hat, was das Bild bezeichnet. Ein Beispiel dafür wären Dokumentarfilme über fremde Kulturen, Gegenstände und Landschaften – dabei ist die höchste Form der Mimesis wünschenswert. Eine Abstraktion der visuellen Inhalte hätte in diesem Fall keinen Sinn für die kommunikative Absicht des Bildes [10, S. 129]:

Umgekehrt kann eine allzu naturalistische Abbildung hinderlich sein, wenn eine Identifikation mit bestimmten Figuren erleichtert werden soll.

Er bezeichnet hierfür die "Transkodierung" (Verfilmung) von Märchen als Beispiel für eine sinnvolle und notwendige Abstraktion der Bildinhalte. In solchen Fällen könne nur eine schematische Formsprache zum gewünschten filmischen Resultat und damit zu einer Angleichung an das verbale Original führen [10, S. 129]. Damit wird also der Begriff des Sehen-als, der im filmtheoretischen Kapitel 2 bereits erwähnt wurde, noch einmal aufgegriffen. Durch den fehlenden Detailgrad in abstrahierten Darstellungen ist es viel eher möglich, beispielsweise eine bestimmte Figur nicht als das zu interpretieren was sie darstellt, sondern ein mentales Bild aus der Kombination von Darstellung und geistiger Imagination zu erzeugen. Die Konnotation des Bildes ist also eine vermischte Bedeutung von Bildzeichen und den eigenen Erfahrungen, Denkweisen und Erinnerungen des Betrachters. Eine Darstellung wird also möglicherweise als etwas ganz Fremdes gesehen. Das Portrait



Abbildung 3.6: Beispielbild eines Rorschachtests. Bildquelle: [71].

in der Malerei lässt diesen Prozess viel eher zu, als es die Fotografie vermag. Dieser Zusammenhang spielt auch in der Psychoanalyse bzw. -diagnostik eine bestimmte Rolle. Im so genannten *Rorschachtest* werden den Testpersonen abstrakte Muster aus Tintenklecksen vorgelegt, um mehr über ihre Psyche herauszufinden (siehe Abbildung 3.6). Dabei müssen sie sich voll und ganz ihrer Vorstellungskraft bedienen und spontan benennen was die Abbildung ausdrücken könnte. Dabei geht es vorwiegend um konkrete Dinge, wie bestimmte Situationen oder menschliche und tierische Gestalten.

Der Prozess der seelischen Projektion und die Erschaffung innerer Bilder bedeutet aber nicht gleichzeitig die Existenz einer visuellen Metapher im eigentlichen Sinne. Dennoch basiert dieser Aspekt auf dem gleichen Grundprinzip: Sie besitzen einen uneigentlichen Ausdruck und verschieben damit ihre Bedeutung – es wird also nicht jenes Objekt dargestellt, was es für den Betrachter bedeuten soll. Ein tieferer Sinn steckt dabei nicht direkt in den Bildern, sondern der Betrachter selbst bestimmt die bewusste Uminterpretation des Gesehenen. Eine metaphorische Inszenierung durch visuelle Abstraktion ist also nicht wirklich gegeben, aber der entstehende Effekt ist gewissermaßen unkonkreter, sinnverschiebender Natur. Visuelle Information wird nicht als das hingenommen, was es darstellt, sondern veranlasst uns, sie mit unseren eigenen Erfahrungen zu ersetzen und somit neuartige, persönliche Bedeutungen zu erzeugen.

### 3.3 Metaphorik und ihr filmisches Genre

In dieser Sektion meiner Arbeit möchte ich die metaphorische Darstellung im Film mittels visueller Effekte und ihr Bezug zu bestimmten Einsatzgebieten beziehungsweise Genres kurz thematisieren. Dabei wird einerseits der Surrealismus genauer betrachtet, andererseits das Kurzformat speziell in Form von Werbung und Musikvideo, analysiert.

### 3.3.1 Surrealismus

Ich glaube an die künftige Auflösung dieser scheinbar so gegensätzlichen Zustände von Traum und Wirklichkeit in einer Art absoluter Realität, wenn man so sagen kann: Surrealität.<sup>11</sup>

Der Surrealismus verkörpert maßgeblich den menschlichen Traum, er ist realistisch aber zugleich skurril und absurd. Der Film ist mit seiner traumhaften Eigenschaft – losgelöst von Raum und Zeit – dazu prädestiniert, surreale Ästhetik zu verkörpern. Die Darstellung des Surrealen findet demnach im Film viele Vertreter, die die Potenziale des Mediums erkennen und sie zu ihrem Vorteil nutzen. Der Surrealismus entstand nicht als neue Kunstrichtung, sondern hatte viel eher die Absicht, neue Bereiche der Erkenntnis frei zu schalten. Dazu zählen die Bereiche "des Unbewussten, des Wunderbaren, des Traums, des Wahnsinns, der halluzinatorischen Zustände, also überhaupt [die] Kehrseite der herrlichen Fassade des logisch geordneten". Dass diese Gebiete demnach auch ein Potenzial für metaphorische Darstellungen eröffnen liegt nahe. Sie kann, muss jedoch nicht in surrealen Bildern integriert sein, oft hängt dessen Wahrnehmung und Erkenntnis auch vom Betrachter selbst ab.

Die Eigenschaft filmischer Bilder ist mit ihrer bewegten Art die dem menschlichen Geiste ähnlichste Form des Ausdrucks. Der Film präsentiert uns Bilder, wie wir sie selbst in der Realität wahrnehmen oder ist noch treffender "dasjenige, das die Arbeit des Geistes im Traum am besten imitiert" [5, S. 144]. Doch die fotografische Aufzeichnung besitzt ihre Grenzen. Schon in den Anfängen des Films suchten Filmemacher und Surrealisten nach neuen Formen der Wahrnehmung, um damit die "Ästhetik der Traumform" 13 besser in Szene setzen zu können. Mit ihrem Hang zum Magischen und Grotesken distanzierten sie sich dabei vom Realismus des 19. Jahrhunderts [24, S. 8]. Die Darstellung des Surrealen im Film stellt also eine enge Beziehung zur Abstraktion von Bildinhalten dar und war bereits in ihren Anfängen ein

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup>André Breton. "Erstes Manifest des Surrealismus (1924)". In: Die Manifeste des Surrealismus (1924). Hrsg. von Ruth Henry, S. 18. Zitiert nach [35, S. 41].

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup>Maurice Nadeau. Geschichte des Surrealismus. Bd. 240. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1965. S. 50. Zitiert nach [25, S. 9].

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup>Elisabeth Lenk. Die unbewusste Gesellschaft: über die mimetische Grundstruktur in der Literatur und im Traum. Berlin: MSB Matthes & Seitz, 1983. Zitiert nach [24, S. 8].

wichtiger Aspekt dieser Ausdrucksform. George Melies war mit seinen magischen Bildern ein Vorreiter der surrealen Inszenierung und setzte dafür auch schon gezielt visuelle Effekte ein, die die klassische Aufzeichnung abstrahierten und seine Werke zum magischen Schauspiel machten. Sein filmisches Schaffen war jedoch vorwiegend auf das eindrucksvolle Spektakel aus und weniger auf bedeutungsvollen Inhalt (siehe dazu Abschnitt 3.1.1). Klar ist dennoch, dass der Surrealismus mit den Gestaltungsmitteln der visuellen Effekte eng verbunden ist. Das erste rein surrealistische und bekannteste Werk im Bereich des Films lautet Un chien andalou (Ein andalusischer Hund) von Luis Buñuel und Salvador Dalí. Der Film wurde 1929 produziert und spielt dabei ebenfalls bereits mit gewissen visuellen Effekten – sei es die berühmte Szene der Augensezierung oder jene, in der aus einem Loch in der Hand Ameisen rausströmen. Diese Effekte sind zwar realer, analoger Natur, jedoch zeigen sie bereits ihre Notwendigkeit im Bereich des surrealistischen Films. Die Darstellung des Surrealen in der Fotografie oder im Film schreit also förmlich nach einem Hilfsmittel zur Schaffung von Absurdität.

Zum besseren Verständnis der Methodik im surrealistischen Film möchte ich auf drei wichtige Bereiche der Bilderzeugung genauer eingehen und anhand einer Einteilung von Katrin Verena Mayer [25] erörtern. Die bestimmende Kraft dieser Bildgestaltungsmethoden ist, wie schon mehrmals erwähnt die Irrationalität ihrer dargestellten Inhalte. Damit wird eine neuartige Schöpfung aus dem Bereich der Imagination und dessen Verschiebung von Bedeutung ermöglicht (vgl. [25, S. 37]).

Verfremdung: Die Verfremdung von Bildinhalten ist essenziell für die Darstellung surrealer Ästhetik. Dabei werden reale Objekte aus ihrer natürlichen Umgebung beziehungsweise ihrem Kontext gerissen, um einen Abstand zur Wirklichkeit gewähren zu können [35, S. 48]. Damit wird die Wahrnehmung von ihrer Realität losgelöst und lässt den Betrachter einen neuen, uneingeschränkten Blick auf das visuelle Geschehen werfen.

Kombinatorik: Diese Methode verbindet wie die Metaphorik zwei fremde Objekte zu einem neuen Ganzen. Sie steht wiederum im Zeichen des Skurrilen und schafft es damit oftmals neue Bedeutungen zu generieren. Die Darstellung soll den Geist direkt ansprechen und ihn dazu veranlassen die ungewöhnliche Kombination von Bildelementen zu erkennen und zu interpretieren:<sup>14</sup>

Das Bild ist eine reine Schöpfung des Geistes. Es kann nicht aus einem Vergleich entstehen, vielmehr aus der Annäherung von zwei mehr oder weniger voneinander entfernten Wirklichkeiten. Je entfernter und je genauer die Beziehungen der einander angenäherten Wirklichkeiten sind, um so stärker ist

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup>André Breton. "Erstes Manifest des Surrealismus (1924)". In: Die Manifeste des Surrealismus (1924). Hrsg. von Ruth Henry, S. 23. Zitiert nach [25, S. 38].



**Abbildung 3.7:** Surrealistische Werke von René Magritte. (a) *Die durch-bohrte Zeit* (Bildquelle: [72]), (b) *Das rote Modell* (Bildquelle: [73]), (c) *Die Gefährten der Angst* (Bildquelle: [74]).

das Bild – um so mehr emotionale Wirkung und poetische Realität besitzt es.

Das Werk *Die durchbohrte Zeit* des surrealistischen Malers René Magritte verkörpert anschaulich diese Form der Bildkonzeption (siehe Abbildung 3.7).

Metamorphose: Die Metamorphose ist in gewisser Maßen die gesteigerte Form der Kombinatorik und damit ebenfalls als metaphorische Darstellung zu verstehen. Es vereinen sich dabei nicht nur zwei fremde Objekte, sondern ihre Grenzen sind undefiniert verschmolzen. Die aneinander gefügten Objekte sind dabei noch einzeln zu erkennen, jedoch ist mit ihrer Kombination eine Verwandlung ihrer gesamtheitlichen Form und Bedeutung verbunden. Der Rezipient nimmt die verschmolzenen Objekte als neues Ganzes wahr und kann oder muss diese enge Verbundenheit deuten, um ihren Sinn zu verstehen (vgl. [25, S. 39]). Max Ernst, ein deutscher Maler und Vertreter des Surrealismus, merkt dazu an: 15

Die Freude an einer gelungenen Metamorphose entspricht nicht einem elenden ästhetischen Distraktionstrieb, sondern dem uralten vitalen Bedürfnis des Intellekts nach Befreiung aus dem trügerischen und langweiligen Paradies der fixen Erinnerungen und nach Erforschung eines neuen, ungleich weiteren Erfahrungsgebiets, in welchem die Grenzen zwischen der sogenannten Innenwelt und er Außenwelt [...] sich mehr und mehr verwischen und wahrscheinlich eines Tages [...] völlig verschwinden werden.

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup>Max Ernst. Was ist surrealismus. Zürich: Kunsthaus, 1934. Zitiert nach [25, S. 40].

Wiederum veranschaulichen die Werke von René Magritte diese Methodik. Die in Abbilung 3.7 zu sehenden Formen der Metamorphose (*Das rote Modell* und *Die Gefährten der Angst*) geben einen metaphorischen Inhalt preis.

An diesen Grundprinzipien der surrealistischen Bilderzeugung wird deutlich, dass das Genre einen besonderen Bezug zur Metaphorik besitzt. Es lässt Dinge nicht so wie sie sind, verwischt die Wirklichkeit und reißt Gegenstände aus ihrem natürlichen Kontext. Damit ist es auch möglich, in filmischer Inszenierung metaphorischen Gehalt darzustellen. Dass sich der Film jedoch an reale Produktionsbedingungen halten muss, ist ein Faktum. Er ist zwar mit skurriler Szenografie im Stande surrealistische Bilderwelten zu kreieren, jedoch ist dabei schnell der Punkt erreicht, visuelle Effekte einsetzen zu müssen, sei es in analoger oder digitaler Form. Das Genre wird ohne dieses Gestaltungsmittel stark eingegrenzt und gewissermaßen von ihrer ursprünglichen Idee der Surrealität beraubt. Seit ihrer Anwendung im Film gehören zwar optische Tricks und analoge Effekte zum fixen Bestandteil der Inszenierung, können jedoch weit nicht alles abbilden, was die Imagination des Filmemachers umfasst. Peter Greenaway formuliert diesen Aspekt noch viel extremer und verlangt in seinem Zukunftskino die Abschaffung der aufzeichnenden Kamera:<sup>16</sup>

Es ist notwendig, das träge, nachahmende, passive Aufzeichnungsauge irgendwie zu umgehen – egal ob menschlich oder mechanisch und direkt ins Gehirn vorzustoßen, zur Phantasie, zur Quelle der Schöpfung, [...] um die Möglichkeiten der menschlichen Einbildungskraft auszuschöpfen.

Digitale visuelle Effekte sind ein Schritt in diese Richtung, da sie schier unendliche Möglichkeiten der Darstellung besitzen und damit auch direkt phantasierte, imaginierte Bilder visualisieren können. Bildeffekte im Bereich des surrealistischen Films besitzen zusätzlich einen starken visuellen Spektakel-Wert, der das Publikum eng an die Bilder bindet und eine aktive Rezeption auslöst. Dieser Aspekt der aktiven Suche nach Bedeutung des Visuellen wird bereits im Abschnitt 3.1.1 näher beschrieben. Das Hauptcharakteristikum des Surrealen im Film wird jedoch nach wie vor von dessen losgelösten Bildinhalten und deren neu formulierten Bedeutungen definiert.

Die skurrile und abstrakte Kombinatorik oder Metamorphose ist im Bereich der Malerei zu eindrucksvollen Darstellungen fähig, im klassischen Film werden diese Möglichkeiten eingeschränkt, da vor allem die Metamorphose eine schwer zu inszenierende Methode im realen Umfeld ist. Abhilfe schafft die Entwicklung der digitalen visuellen Effekte.

 $<sup>^{16}\</sup>mathrm{Peter}$  Greenaway. "Zukunftskino". In: Lettre International 72 (Frühjahr 2006), S. 82. Zitiert nach [24, S. 12f].



**Abbildung 3.8:** Metamorphose im Film *Die fabelhafte Welt der Amélie*. Bildquelle: [53].

Im Film Le fabuleux destin d'Amélie Poulain (Die fabelhafte Welt der Amélie) von Jean-Pierre Jeunet wird die Form der Kombinatorik und Metamorphose mehrmals eingesetzt und mit visuellen Effekten umgesetzt oder unterstützt. Der Film selbst präsentiert sich, ausgehend von Amélies (Audrey Tautou) verträumter Sicht auf die Welt, in einer skurrilen Erzählweise und spielt dabei häufig mit absurder Kinematografie und der effektvollen, surrealen Inszenierung. Die Darstellung einer Metamorphose mittels digitaler visueller Effekte wird besonders in einer Szene deutlich. Amélie hat sich zu diesem Zeitpunkt bereits in den gleichermaßen verträumten Nino (Mathieu Kassovitz) verliebt. Als Nino, nachdem er von Amélie einen Hinweis bekam, im Café, in dem sie arbeitet auftaucht, ist Amélie nicht in der Lage ihn anzusprechen beziehungsweise ihre wahre Identität preiszugeben. Als er daraufhin das Café wieder verlässt, sieht sie ihm nach und verweilt dabei in erstarrter Form. Plötzlich transformiert sich Amélie nach und nach vom Gesicht ausgehend in eine verflüssigte Menschenform. Die Kamera schwenkt mit diesem Akt der Metamorphose Richtung Boden, wo die vollständig aufgelöste Amélie wie ein Eimer voll Wasser abprallt und zerfließt (siehe Abbildung 3.8). Diese Einstellung besitzt mit ihrer Entfremdung zum eigentlichen Objekt und ihrer nahtlosen Transformation hohen metaphorischen Wert. Darin ist einerseits Amélies Trauer und Frust über Ninos Abgang zu erkennen, andererseits Reue über ihre Schüchternheit und der verpassten Gelegenheit, ihren Angebeteten kennenzulernen. In diesen knapp vier Sekunden wird eine Vielzahl von Bedeutungen verdichtet, intensiviert und rein auf visueller Ebene ausgedrückt. Dabei spielt auch das Material Wasser selbst eine Wichtige Rolle und lenkt die metaphorische Bedeutung in die richtige Richtung - andere Materialität würde auch andere Bedeutungstendenzen mitschwingen lassen. In klassischer filmischer Inszenierung würde dafür jedenfalls um

einiges mehr Zeit beansprucht werden und vor allem weniger emotionale Substanz entstehen. Digitale visuelle Effekte ermöglichen es, Jeunets surreale Ideen umzusetzen und die Erzählung aus der imaginativen Sicht von Amélie Poulain eindringlicher zu inszenieren. Neben der Verdichtung von Informationen fokussieren sie die Aufmerksamkeit und veranlassen den Rezipienten durch ihren irrealen, abstrakten und künstlerischen Charakter zur tiefgründigeren Interpretation des Visuellen.

### 3.3.2 Das Kurzformat

Das filmische Kurzformat ist eine besondere Art des Filmemachens und verlangt den Produzenten spezielle Gestaltungsformen und Kommunikationsmittel ab. Der Langfilm hat den Vorteil, dass er sich Zeit lassen kann, Kurzformate besitzen diese Eigenschaft nicht und müssen in verdichteter Form Inhalte präsentieren. Der Einsatz von metaphorischen Darstellungen ist dabei ein wichtiger Faktor. Sie sind in der Lage, Aufmerksamkeit zu steuern und dienen einer "sinnlichen Verdichtung und Konkretisierung komplexer Botschaften" [15, S. 44]. Diese filmischen Formate greifen also aus ihrer Notwendigkeit noch viel expliziter auf die rhetorische Figur der Metapher zurück als es der Langfilm tut [15, S. 44]. Im Folgenden werden zwei spezielle Formen des Kurzformats auf ihre visuelle Prägnanz und metaphorischen Wert mittels visueller Effekte analysiert, der Werbeclip und das Musikvideo.

#### Werbefilm

In der Werbung ist es essenziell, in möglichst kurzer Zeit Inhalte zu präsentieren und zu vermitteln. Dabei liegt der Fokus verstärkt auf dem Visuellen, da Bilder bekanntlich mehr als tausend Worte sagen. Jedoch stellt dieser Aspekt in der Werbung auch eine gewisse Problematik dar: fotografische Bilder präsentieren oftmals zu viele Inhalte, um eine notwendige Eindringlichkeit zu gewährleisten. Die Reduktion von Bildinhalten und die Fokussierung auf den Kern der Aussage ist entscheidend für kommunikative Erfolge. Dabei spielt auch die Entfremdung visueller Inhalte eine bedeutende Rolle. Die klare Abbildung aller Qualitäten eines Produkts oder einer Marke würde zwar ihren eigentlichen Zweck erfüllen - eine Vielzahl an Werbefilmen basiert auf diesem Prinzip – jedoch ist eine solche Darstellung oft zu plump, um Konsumenten damit effektiv erreichen zu können – die emotionale und intellektuelle Bindung zu den Bildern kann dabei mit geschickten Kommunikationswerkzeugen (z.B. Verdichtung, Verschmelzung, Über- und Untertreibung, etc.) intensiviert werden. Damit kommt auch die visuelle Metapher ins Spiel. Sie vermag diese Qualitäten ins rechte Licht zu rücken und in komprimierten, interessanten Bildern zu vermitteln.

Der Bereich der Werbung muss sich mehr und mehr mit der Problematik der begrenzten Aufmerksamkeit des Rezipienten herumschlagen. Dieser Aspekt stellt schon seit den Anfängen gewisse Herausforderungen dar, jedoch nehmen sie mit wachsenden Bilderfluten immer extremere Maße an. Schon 1994 erklären Siegfried Schmidt und Brigitte Spieß dieses Problem folgendermaßen:<sup>17</sup>

Je mehr qualitativ ähnliche Produkte auf dem Markt verfügbar sind, desto mehr wird die Aufmerksamkeit für ein Produkt in den Medien ökonomisch entscheidend, Aufmerksamkeitsproduktion also ökonomisch zwingend erforderlich. Im kommunikativ – eben durch Werbemaßnahmen – geführten Kampf um die Aufmerksamkeit (als notwendig knapper werdendem Gut) entwickelt sich daher der Produktwettbewerb zwangsläufig immer mehr zum Kommunikationswettbewerb.

Der Blick des potenziellen Kunden muss vermehrt mit eindrucksvollen Bildinhalten angeregt werden und seine aktive Perzeption sicherstellen. Das Spektakel wird im weitesten Sinne definiert – extreme Farben, hohe Abstraktion oder Reduktion, ungewöhnliche Darstellungen, uvm. Klassische fotografische Darstellungsformen haben jedoch ihre Grenzen der Bildlichkeit und scheinen vor allem im Bereich der Werbung mehr und mehr erschöpft zu sein. Hier ist natürlich ausschließlich von der Einstellung selbst die Rede, der fotografische Film besitzt nach wie vor hohe narrative Vielseitigkeit. Aus diesem Grund erfreuen sich digitale visuelle Effekte und ihre Manipulation und/oder Generierung von Werbebildern jedoch an immer größerer Beliebtheit, sei es im Print- oder Filmbereich. Damit eröffnen sich immense Möglichkeiten visueller Raffinesse und stellen einen Ausweg von kreativen Einschränkungen dar.

Neben dem sehr wichtigen Spektakel-Wert in der Werbung, trägt die Verdichtung von Inhalten eine entscheidende Rolle. Dafür ist die metaphorische Darstellung ein essenzielles Werkzeug, da sie die Werte einer Marke oder eines Produkts prägnant formulieren kann und ihnen damit ermöglicht, Gestalt anzunehmen [15, S. 259]. Die Mehrheit der Menschen hat in der Regel Freude daran, Puzzleteile zusammenzusetzen. Es ist spannend, herauszufinden, welche Bedeutung dahinter steckt, es befriedigt unsere Neugier und stellt eine große Genugtuung dar. Die metaphorische Inszenierung in der Werbung konstruiert ihre Bilder genau als diese Puzzlespiele. Wir freuen uns, wenn wir Bedeutungen richtig interpretieren können und lassen es schließlich auch zu, emotional tätig zu werden. Die aktive Mitarbeit des Rezipienten ist essenziell. Daher wird er nicht nur als reiner Konsument der Bildinhalte positioniert, sondern wird in den Ideenprozess eingebunden. Er wird zwar maßgeblich gelenkt, entwickelt aber dennoch selbst die intendierten Konzepte, Ideen und Bedeutungen hinter den Bildern (vgl. [1, S. 373]).

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup>Siegfried J Schmidt und Brigitte Spieß. Die Geburt der schönen Bilder: Fernsehwerbung aus der Sicht der Kreativen. Opladen: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 1994. S. 51. Zitiert nach [15, S. 252].



Abbildung 3.9: Visuelle Effekte in der Printwerbung. Bilderquelle: [78].

Durch die visuelle Metapher werden gleichermaßen unsere Emotionen sowie unser Intellekt beansprucht. Der Konsument formuliert die Qualitäten einer Marke oder eines Produkts für sich selbst und kann dann selbst entscheiden, ob er sie überzeugend und gut findet – das wird ihm zumindest suggeriert. Damit soll in höherem Maße erreicht werden, dass Inhalte im Gedächtnis des Konsumenten eingebettet werden.

Die Konstruktion von visuellen Puzzlespielen in der Werbung, wie auch jene des Surrealismus, ist in den meisten Fällen von ihrer Kombinatorik geprägt. Fremde Objekte werden zu einem neuen Ganzen kombiniert und erhalten damit völlig neue Bedeutungen. Die visuelle Inszenierung wird dabei umso spannender, je weniger die kombinierten Bildteile miteinander gemeinsam haben. Diese Form der Gestaltung und vor allem ihre gesteigerte Form der Metamorphose ist im fotografischen Abbild begrenzt und somit auch eingeschränkt in ihren Ausdrucksmöglichkeiten. Digitale visuelle Effekte schaffen auch im Bereich der Werbung die notwendigen Tools, um der Imagination freien Lauf lassen zu können und damit eindrucksvolle, prägnante und interessante metaphorische Bilder zu ermöglichen. Nicht ohne Grund könnte ich an dieser Stelle unzählige Beispiele anführen, die mit kunstvollem Einsatz visueller Effekte atemberaubende Bilder und geschickt arrangierte Puzzles erzeugen. Nur ein paar davon, jedoch im Bereich der Printwerbung, sind in Abbildung 3.9 zu sehen. Obwohl hier keine Bewegung der Bilder vorhanden ist, bleibt ihre grundlegende visuelle Form, also die Gestaltung mittels visueller Effekte, gleich. Der Einsatz komprimierter Metaphorik auf der Bildebene ist wohl im statischen Bild eine noch essenziellere Form der Präsentation, da sie nicht die Möglichkeit hat, in zeitlicher Abfolge mehrere Dinge zu sagen. Der bewegte Film unterscheidet sich in seinem Ausdruck



**Abbildung 3.10:** Das visuelle Konzept der digitalen Metamorphose im Mercedes Werbeclip. Bildquelle: [82].

natürlich vom statischen Bild, dennoch sind sie in ihrer reinen Form der Bildlichkeit vergleichbar.

Ein Werbeclip des Autoherstellers Mercedes setzt auf effektvolle Bilder, um die Eigenschaften der C Klasse auf metaphorische Weise eindeutig präsentieren zu können. Dabei wurden insgesamt vier digitale Effekte konzipiert und in einer Metamorphose mit dem Auto visualisiert. Die Verwandlung des Fahrzeugs in bestimmte, dem eigentlichen Gegenstand entfremdete Objekte, geschieht während einer Fahrt durch das Hochland. Der filmische Fluss und damit auch die Ausfahrt des Fahrzeugs werden dabei nicht unterbrochen. In einer Szene verwandelt sich das Gefährt in eine Vielzahl von Blättern, die vom Wind elegant über eine Kurve getragen werden. Sie bleiben dabei in enger Formation und bilden sich kurze Zeit später wieder in das eigentliche Objekt zurück. Diese Bilder sollen eine geschmeidige Kurvenlage des Produkts verkörpern – man verbindet sie mit Leichtigkeit, Flexibilität und einer Abhängigkeit zu einer höheren Macht, die ihre Richtung vorgibt. Diese Eigenschaften werden auf das Fahrzeug übertragen ohne sie jemals direkt ansprechen zu müssen. Der nächste visuelle Effekt entsteht im selben Prinzip: Das Fahrzeug transformiert sich in einen fremden Zustand, indem es sich von seiner ursprünglichen Form in Wasser verflüssigt, danach kraftvoll entlang der Straße fließt und sich schließlich wieder zurück transformiert. Damit wird das Eins werden mit Fahrzeug und Untergrund, also der perfekt umschließende Kontakt und Grip zum Boden, visuell beschrieben. Die metaphorische Existenz und ihre Bedeutung ist wiederum eindeutig, sie präsentiert die Qualität des Gefährts jedoch in indirekter, angenehmer Weise und erzeugt damit schlussendlich emotionalen Wert. Ein weiterer digitaler visueller Effekt thematisiert die Wendigkeit und das direkte Feedback des Fahrzeugs. Die Transformation endet diesmal in einem flinken Fischschwarm, nachdem auf der einen Hälfte der Fahrbahn ein umgefallener Baum liegt. Der Schwarm weicht gekonnt, präzise und schlagartig aus und überwindet dabei das Hindernis ohne Probleme (siehe Abbildung 3.10). Die Metapher ist prägnant und eindeutig und wäre mit herkömmlichen filmischen Mitteln nicht möglich

gewesen. Die letzte Effekt-Szene in dieser Analyse ist gleichzeitig die erste in der chronologischen Reihenfolge des Films, kennzeichnet jedoch einen Spezialfall. Das Fahrzeug transformiert sich hier in einen glühenden Energie-Bündel, der anschließend mit voller Kraft durch einen Tunnel schießt und ihn dabei erleuchtet. Er soll auch genau dies symbolisieren: Energie, Kraft, Leistung. Diese Form der metaphorischen Darstellung mittels visueller Effekte würde ich in die Kategorie der toten Metaphern einordnen. Sie sind bereits allbekannt und ihr Einsatz weitverbreitet. Die Bilder von Energie, die meist in Form von glühenden Objekten, hektisch bewegenden, faserartigen Linien oder feurigen Fluid-Effekten erzeugt werden, haben ihre modifizierte Bedeutung schon in den Bereich der kulturellen Konvention abgestellt und damit ihren metaphorischen Wert großteils zerstört.

Nichtsdestotrotz zeigen diese Beispiele die Macht von visuellen Effekten ganz gut und veranschaulichen die eindrucksvollen Möglichkeiten der Verdichtung und Konkretisierung von Inhalten auf Bildebene. Der Werbeclip wird mit diesen visuellen Kommunikationsmitteln belebt und versucht damit kurz und effektiv zu überzeugen.

### Musikvideo

Das Musikvideo, ein weiterer Vertreter des Kurzformats, basiert auf sehr ähnlichen Prinzipien wie es in der oben beschriebenen Analyse des Werbeclips der Fall ist; es ist jedoch stark abhängig von der künstlerischen Intention des Musikers und/oder des Filmemachers. Metaphorische Inszenierungen sind in vielen Fällen nicht die favorisierten Mittel, um ein Musikstück zu visualisieren. Man muss zwischen zwei Typen unterscheiden: narrative und nichtnarrative Musikvideos. Die nicht-narrative Form muss dabei noch einmal in Performance-Videos und in die abstrakte Darstellung des Songs unterteilt werden. Grundsätzlich ist der Einsatz von metaphorischer Darstellung in narrativen als auch in nicht-narrativen Musikvideos zu erkennen, einzig das Performance-Video zielt nicht darauf ab und daher schließe ich dieses aus meiner Analyse aus. Die narrative Form des Musikvideos schildert eine konkrete Geschichte, nimmt dabei Bezug auf den Text und die Intention des Musikalischen, muss jedoch nicht unbedingt in direkter Verbindung dazu stehen. Das Thema oder die Aussage des Stücks ist hierbei der wichtigste Aspekt um diesen wird schließlich eine konkrete Erzählung konstruiert. Diese Form des Musikvideos kann mit den klassischen Eigenschaften des Films verglichen werden, jedoch könnte man ihr kurzes Format und ihre Beschränkung auf die Bildebene als Nachteil ansehen. Dem muss aber nicht so sein. Einerseits werden Geschichten genau auf dieses Format abgestimmt, andererseits sind metaphorische Inszenierungen in der Lage, komplexe Inhalte verdichtet darzustellen und damit schnelleren und effektiveren narrativen Fortschritt fördern zu können. Diese Geschichte muss dabei vorwiegend mit visuellen Mitteln kommuniziert werden, da das Musikstück größtenteils entkoppelt



**Abbildung 3.11:** Ausschnitte aus dem Musikvideo *Yes I Know* von Memory Tapes. Oben: Zersetzung des Körpers. Unten: Schatten ohne sichtbare Person. Bildquelle: [67].

von der Bildebene ist. In diesem Fall verhält sich jedoch das Musikvideo in Bezug auf Metaphorik und visuellen Effekten trotzdem wie der Langfilm – mit allen Besonderheiten, die bereits erörtert wurden.

Das nicht-narrative Musikvideo stellt in diesem Zusammenhang einen viel interessanteren Sachverhalt dar. Hier wir eine konkrete Handlung in den Hintergrund gedrängt – das Visuelle wird dazu benutzt, den Eindruck, die Sinnlichkeit und Emotion des Musikstücks zu untermalen und mit einer besonderen konzeptionellen Idee grundlegende Bedeutungen bildlich darzustellen. Diese Form des Musikvideos stattet ihre Bilder in der Regel jedoch nicht mit konkreten Bedeutungen aus, sondern versucht mit visueller Raffinesse die Idee des Stücks zu veranschaulichen, verdichten und intensivieren. Der Rezipient soll angeregt werden, das musikalische Werk verstehen zu wollen, die Bildebene hilft ihm dabei, Musik und Text richtig interpretieren zu können. Diese Form des Musikvideos steht meist in Verbindung mit künstlerischen und poetischen Musikstücken. In der klassischen Popkultur findet man diese Ausdrucksformen nicht sehr oft, hier sind die narrative Form, die Abbildung einer Performance oder bestimmte Mischformen verbreiteter.

Visuelle Effekte stehen in dieser Kategorie als einflussreiches Gestaltungsmittel zur Verfügung und können Bedeutungen abstrakt und gleichermaßen

verständlich kommunizieren. Nicht nur wegen ihres besonderen Schauwerts - dieser Aspekt kommt natürlich unweigerlich hinzu - sondern wegen ihrer Auflösung physikalischer Gesetzmäßigkeiten und optischer Abbildungskonventionen sind ihre Potenziale nicht abzustreiten. Das Musikvideo zu Yes I Know von Memory Tapes bedient sich der nicht-narrativen Erzählweise und stellt die metaphorische Darstellung mittels visueller Effekte in den Vordergrund. Die melancholisch anmutende Musik und der Songtext thematisieren auf sehr abstrakte Weise den Verlust von geliebten Personen oder auch den Schwund von Erinnerungen an diese. Ganz eindeutig ist der Text nicht zu interpretieren und stellt damit auch dem Rezipienten einen gewissen Freiraum zur Verfügung. Die Bilder verkörpern diese abstrakte Form des Musikstücks, versuchen jedoch mit zwei speziellen Effekten Hinweise auf die Intention des Musikers zu geben. Der erste visuelle Effekt äußert sich in der Zersetzung und Transformation eines Mannes in Stränge und Fetzen seiner Haut - die menschliche Form wird sozusagen durchlöchert (siehe Abbildung 3.11). Diese Metamorphose zieht sich durch den ganzen Clip und endet in einem menschlichen Gebilde aus schmalen Fasern. Diese Bilder könnten auf die Instabilität unserer Existenz hindeuten, sowie auf die Leere in einem Menschen, der jemanden verloren hat. Hier gibt es keine richtige oder falsche Interpretation des Visuellen. Das Gefühl, das beim Betrachter entsteht, ist jedoch eindeutig und verstärkt die emotionale Intention der Musik. Der zweite visuelle Effekt hat ähnliche Qualitäten, jedoch können ihm weitere Bedeutungen zugeschrieben werden. Ein Mann marschiert in nächtlicher Atmosphäre durch eine nahezu ausgestorbene Stadtlandschaft. Anfangs ist er noch als Ganzes zu sehen, jedoch ausschließlich in seiner Bekleidung samt übergezogener Kapuze. Gegen Ende ist der Mann nur noch in seinem eigenen Schattbild zu erkennen, die Person an sich ist verschwunden (siehe Abbildung 3.11). Diese metaphorische Darstellung könnte ebenfalls auf die Unbeständigkeit unseres physikalischen Daseins hindeuten, aber auch unsere weitere Existenz in den Erinnerungen anderer thematisieren. Die Erinnerung an einen Menschen könnte man hier als sein eigenes Schattenbild verstehen – er existiert weiter im Geiste anderer, ist jedoch gefährdet, in der Dunkelheit zu verschwinden.

Diese beiden raffiniert konzipierten Bilderwelten geben eine Vielzahl an Informationen preis, schaffen über ihre ungewöhnliche Darstellung Interesse an ihrer Bedeutung und intensivieren damit die Intention des Musikers. Dies alles wird erfolgreich mittels visueller Effekte inszeniert und soll zeigen, dass die effektvolle Darstellung auch in diesem Bereich große Potenziale besitzt. Musikvideos sind in vielen Fällen nicht so eindeutig und einfach zu interpretieren wie Werbefilme. Mit den heutigen digitalen Konsummethoden (Videoportale, soziale Netzwerke) von Musikvideos ist es aber vor allem entscheidend, Interesse an einem Song und der fast schon ebenbürtigen visuellen Inszenierung zu wecken. Wenn dies gelingt, werden auch schwerer kodierte Bildinhalte vom Publikum akzeptiert. Der Rezipient und gleichzeitig Internet-Benutzer ist in der Lage, mehrmals ein Musikvideo anzusehen

und kann somit auch mehrere Interpretationsschleifen durchlaufen. Visuelle Effekte sind in diesem Bereich einerseits in der Lage, Aufmerksamkeit zu erregen und Inhalte zu verschleiern, andererseits Ideen so zu kodieren, dass in wenigen Bildern eine Vielzahl von Information und Bedeutung vermittelt werden kann. Das Kurzformat an sich lebt von der Verdichtung von Inhalten und ist aus heutiger Sicht nicht mehr ohne digitale sowie analoge visuelle Effekte vorstellbar.

# Kapitel 4

# Darstellungsformen mittels visueller Effekte

In diesem Kapitel werden metaphorische Formen der Darstellung kategorisiert und mit Filmbeispielen erläutert. Es ist ein Versuch, die Grundtypen der visuellen Metapher in Verbindung mit visuellen Effekten festzustellen und sie zu veranschaulichen. Damit soll die Position der visuellen Effekte in der Gestaltung von metaphorischen Darstellungen noch einmal klargestellt werden und ihr narratives Potenzial mit der Analyse einiger Filmbeispiele dargelegt werden. Dabei sind die Kategorien nicht als feste Einheiten zu verstehen, sondern besitzen zueinander eher unklare Grenzen und können sich auch in manchen Beispielen gänzlich überdecken.

### 4.1 Form und Gestalt

In der klassischen fotografisch-filmischen Aufzeichnung ist die Form und Gestalt von Objekten ein eingeschränktes Ausdrucksmittel. Es ist nicht möglich, alles Vorstellbare, vor allem in bewegter Form, darzustellen. Mit Bühnenbau, Miniaturmodelle, Robotik, Make-up und Maske ist zwar eine Erweiterung der realen Gegebenheiten umzusetzen, jedoch nicht in unendlichem Ausmaß. Digitale visuelle Effekte, CGI oder auch Stop-Motion-Techniken schaffen dabei Abhilfe. Sie erleichtern einerseits den irrealen, effektvollen Umgang der Formgebung und ermöglichen andererseits ihre vollständige konzeptionelle Freiheit. Form und Gestalt spielen in Bezug auf visuelle Metaphorik im Film eine sehr wichtige Rolle, sei es in der fotografischen Aufzeichnung oder in der Erschaffung und Manipulation von Bildern durch visuelle Effekte. Die Entfremdung realer Dinge erzeugt, wie bereits im theoretischen Teil der Arbeit erörtert, einen besonderen Mehrwert in der Wahrnehmung von Filmbildern. Im Abschnitt Das abstrahierte Bild (siehe 3.2) wird dieser Zusammenhang in Bezug auf die Potenziale visueller Abstraktion bereits anhand des Kurzfilms The Origin of Creatures analysiert (siehe dazu auch Abb. 3.4).



Abbildung 4.1: Ausschnitt aus dem Kurzfilm Ryan. Bildquelle: [75].

Ein weiteres Beispiel für das abstrakte Spiel mit Form und Gestalt im Sinne der metaphorischen Inszenierung stellt der Oscar-prämierte Animationskurzfilm Ryan [56] von Chris Landreth dar. Der Film behandelt in dokumentarischer Weise den sozialen Zerfall des Trickfilmers Ryan Larkin. Dabei wird die Psyche der im Film vorkommenden Personen in abstrakter visueller Gestalt dargestellt, indem Körperteile in ihrer Form und Farbigkeit entfremdet wurden. Wie in Abbildung 4.1 eindeutig zu erkennen ist, besitzen die Bildinhalte durch diese Entfremdung starke metaphorische Qualitäten. Sie signalisieren den angeschlagenen psychischen Zustand der Person, sowie dessen zunehmend körperliche Verschlechterung. Auf der Innenseite des Kopfes ist zudem ein in gelbe Farbe getränktes weibliches Gesicht zu erkennen. Dies verdeutlicht seine noch immer anhaltende Liebe zu einer Frau namens Felicity.<sup>1</sup>

Visuelle Effekte sind aber auch in der Lage, Bilder im realen Spielfilm so zu entfremden, dass sie spezielle Bedeutungen einnehmen können. Der Film Source Code [59] von Duncan Jones setzt Glitch-Effekte<sup>2</sup> ein, um den Betrachter von der instabilen Realität des Protagonisten zu informieren. Der Film handelt von einem Soldaten, der in einem Programm zur Überführung eines Bombenlegers integriert ist. Dabei wird er in eine virtuelle Realität gebracht, in der der Protagonist die Gestalt und Identität einer bei einem Bombenattentat verstorbenen Person annehmen kann – es wird ihm ermöglicht, die letzten acht Minuten vor dem Tod dieser Person wiederherzustellen und sich in diesem Umfeld zu bewegen. Hier versucht er dem Verbrecher auf die Schliche zu kommen und verliebt sich nebenbei nach und nach in eine Frau dieser virtuellen Realität. Der Glitch-Effekt wie in Abbildung 4.2 zu

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Diese Frau wird auch in der Handlung kurz erwähnt.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>Als Glitch bezeichnet man die Verzerrung oder Entstellung eines Bildes, wenn Probleme in der Dekodierung oder Übertragung entstehen.





**Abbildung 4.2:** Links die Originalaufnahme, rechts der triangulierte Glitch-Effekt aus *Source Code*. Bildquelle: [76].

sehen ist, stellt dabei eine Entfremdung der Bildinhalte dar und deutet einerseits auf die Digitalität der konstruierten Umgebung hin und andererseits auf die Zerbrechlichkeit der gesamten Situation, die der Protagonist im Verlauf des Films zu schätzen lernt. Mit visuellen Effekten ist die Veränderung von Form, in diesem Fall deren Detailreduktion, auch mit fotografischem Ursprung einfach und ohne Grenzen umzusetzen und gibt damit erweiterte Möglichkeiten zur metaphorischen Darstellung und Inszenierung.

# 4.2 Metamorphose

Die Metamorphose als Gestaltungsmittel von visuellen Metaphern im Film wurde bereits in dieser Arbeit thematisiert, ihr Stellenwert ist jedoch von hoher Bedeutung und darf in einer Gliederung der Ausprägungsformen nicht fehlen. Daher muss sie an dieser Stelle nochmals erwähnt und mit einem weiteren Beispiel verdeutlicht werden. Die Metamorphose beschreibt die Verschmelzung fremder Objekte in ein in ihrer Bedeutung völlig neues Objekt. Mit visuellen Effekten ist es einerseits möglich, völlig fremde Dinge zu kombinieren, andererseits diesen Prozess von Beginn an nahtlos zu visualisieren, um die Transformation an sich erkenntlich zu machen. Die Metamorphose besitzt in ihrem Kern bereits metaphorischen Wert, da sie aus ihrer Kombinatorik heraus gezwungenermaßen neuartige Bedeutung in sich trägt. Diese Eigenschaft und der Fakt, dass nahtlose Transformationen mit klassisch-filmischen (realen) Mitteln großteils unmöglich sind, verdeutlicht den Stellenwert visueller Effekte in metaphorischen Darstellungen.

Die Metamorphose spielt im Film *Black Swan* [41] von Darren Aronofsky eine tragende Rolle und wird über den gesamten Film hin langsam aufgebaut. Sie kündigt in visueller Form immer wieder die Handlung des Films



**Abbildung 4.3:** Die Metamorphose der Hauptfigur im Film *Black Swan*. Oben: Anfangsstadium, Nina zieht aus ihrem Rücken eine kleine Feder. Unten: Vollendete Transformation. Bildquelle: [41].

an und veranschaulicht damit die persönliche Entwicklung der Hauptfigur Nina (Natalie Portman). Ein Ballettensemble will Tschaikowskis Schwanensee neu aufführen und beginnt eine neue Schwanenkönigin zu suchen. Die Protagonistin Nina strebt wie besessen eine ruhmreiche Ballett-Karriere an und will diese Position unbedingt für sich gewinnen. Sie verkörpert anfangs jedoch ausschließlich den weißen Schwan, der von seiner Reinheit, Unschuld, Schüchternheit und Ehrlichkeit geprägt ist. Aus diesem Grund zweifelt der Tanzdirektor ihre Ausdrucksfähigkeit des schwarzen Schwans an, der sich durch seine Leidenschaft, Erotik, Neid und Hass auszeichnet. Nina bekommt nach einem kurzen Akt der Rebellion aber dennoch diese erwünschte Position zugeschrieben. Im narrativen Verlauf des Films nimmt sie immer mehr Eigenschaften des schwarzen Schwans an, da sie, um die Ballett-Rolle authentisch spielen zu können, mehr oder weniger dazu getrieben wird.

Diese Entwicklung wird nach und nach eindringlicher und dabei auf metaphorische Weise veranschaulicht, indem der Film ein gewisses Maß an surrealer Ästhetik annimmt. Visuelle Effekte ermöglichen diese visuelle Metapher. Die Protagonistin verwandelt sich dabei von ihrer reinen, kindlichen

Gestalt langsam in einen schwarzen Schwan. In mehreren Bildern wird diese Metamorphose deutlich und gibt am Ende des Films ihre vollständige Transformation preis. In Abbildung 4.3 ist jene Szene zu sehen, in der Nina schwarzen Haarwuchs auf ihrem Rücken entdeckt. Als sie ein Haar aus ihrer aufgeschürften und wie eine Gänsehaut pigmentierten Haut zieht, erkennt Nina, dass es sich um eine kleine schwarze Feder handelt. Die Veränderung der Haut wird in weiteren Szenen dargestellt und in der Aufführung des Balletts vollendet. In einer anspruchsvollen Tanzeinlage formen sich die Hände der Hauptfigur schrittweise in ein schwarzes Federkleid und verdeutlichen damit ihre abgeschlossene Persönlichkeitsverwandlung (siehe erneut Abbildung 4.3).

Der Film *Black Swan* könnte auch ohne diese visuelle Metaphorik abgehandelt werden, jedoch nicht in dieser emotionalen Intensität. Ein weiterer visueller Effekt in diesem Film schafft metaphorische Darstellungen in Bezug auf psychische Instabilitäten, dieser fällt jedoch in die nächste Kategorie.

### 4.3 Illusion und Irrealität

Visuelle Effekte sind in der Lage, optische Illusionen zu schaffen und dadurch die Grenzen der fotografischen Aufzeichnungsmöglichkeiten zu durchbrechen. Dieses Mittel der effektvollen Illusion wurde bereits früh in der Geschichte des Films erkannt und für Spektakel-Zwecke eingesetzt (siehe dafür Abschnitt 3.1.1). Es ist ein narratives Werkzeug, das den Effekt selbst in den Vordergrund drängt und ihn auch als solches unverkennbar zeigt. Im Zuge dieser Illusion und Irrealität sind visuelle Effekte außerdem im Stande, filmische Bilder so zu manipulieren oder zu generieren, dass die Heimlichkeit ihrer naturalistischen Abbildung teilweise verschwindet – sie werden also verstärkt unheimlich. Mit diesem Aspekt wertet das Bild ihren Schauwert und ihre Emotionalität auf und generiert dabei Aufmerksamkeit für visuelle Inhalte und deren Bedeutung. Oft ist in diesem Gestaltungsmittel ein metaphorischer Wert enthalten, da der Betrachter förmlich dazu gedrängt wird, die Bedeutung hinter der Illusion oder Irrealität zu erkennen. Der in der letzten Kategorie beschriebene Film Black Swan spielt, neben der Metamorphose zum schwarzen Schwan, auch mit visuellen Effekten zur Erzeugung von Illusion und Irrealität. Sie verkörpern die fragile Persönlichkeit der Protagonistin Nina und ihre Angst vor Veränderung. In mehreren Szenen wird das Spiegelbild der Hauptfigur effektvoll entfremdet und damit auch ihre halluzinierte Wahrnehmung verdeutlicht. In Abbildung 4.4 ist einer dieser visuellen Effekte im Film zu sehen, der in seiner Darstellung deutlichen metaphorischen Wert besitzt. Er beschreibt neben ihren allgemeinen psychischen Angstzuständen, dass in Ninas Körper ein dunkler Kern schlummert, der allmählich raus will und damit immer mehr Besitz von ihrem kindlichen, unschuldigen Charakter ergreift.



**Abbildung 4.4:** Ausschnitt aus dem Film *Black Swan*. Hinter der Protagonistin Nina befindet sich eine Spiegelwand. Ihr Spiegelbild macht sich selbstständig und wendet sich ihr zu. Bildquelle: [41].

Der Film The Eternal Sunshine of the Spotless Mind [45] von Michel Gondry benutzt ebenfalls die Macht der surrealen Illusion für die geschickte Komprimierung eines Sachverhaltes. Der Film handelt von einem ungewöhnlichen Pärchen, das sich nach einiger Zeit auseinandergelebt hat. Die Frau namens Clementine (Kate Winslet) suchte daraufhin einen Arzt auf, der mit einer speziellen Methode bestimmte Erinnerungen auslöschen kann. Nachdem sie ihren ehemaligen Freund Joel Barisch (Jim Carrey) aus ihren Gedanken entfernt hat, sucht er denselben Arzt auf und unterzieht sich ebenfalls dieser Prozedur. Viele Szenen des Films spielen ab diesem Zeitpunkt in den Erinnerungen des Protagonisten Joel, die schrittweise gelöscht werden. Joel erkennt jedoch bald, dass er einen Fehler begangen hat und seine Erinnerungen retten will. Dieser Aspekt der schrittweisen Auslöschung seiner Erinnerungen an Clementine wird im Film immer wieder effektvoll inszeniert. Speziell in einer Szene wird mittels illusionistischer Darstellung eine Irrealität geschaffen, die diesen Sachverhalt des Erinnerungsverlustes und vor allem Joels vergebliches Bestreben dies zu verhindern metaphorisch verdichtet: Joel verfolgt die von ihm flüchtende Clementine zuerst mit dem Auto, um sie zur Rede zu stellen und warnt sie, dass sie schon bald aus seinen Erinnerungen verschwunden sein wird. Er stellt das Auto ab und macht sich auf dem Gehsteig neben einem Supermarkt zu Fuß weiter auf seinen Weg. Die Handkamera verfolgt den Protagonisten nun ohne Schnitt auf eine weitere Einstellung. Als er jedoch ein paar Meter gegangen ist, steht er plötzlich erneut vor seinem Fahrzeug und erkennt Clementine in die Richtung entlangzugehen, von der er gekommen war. Der gsamte Schauplatz ist also gespiegelt dargestellt. Joel ist sichtlich verstört und macht sich wieder auf den Weg zurück und damit zu seiner ehemaligen Freundin. Wieder kommt er bei seinem Auto an und Clementine bewegt sich erneut in die andere Richtung. Zusätzlich sind nun die Werbeschilder des Supermarkts unbeschriftet und dessen Einrichtung vollständig kahl und leer geräumt. Die Szene und die unmontierte Kamerabewegung endet an dieser Stelle. Bei diesem visuellen Effekt wurde mittels einer 3D-Projection³ und eines unsichtbaren Schnitts⁴ die Illusion einer durchgängigen Kamerabewegung erzeugt und damit eine Irrealität, die mit der Veränderung der Mise en Scène schlussendlich zur metaphorischen Darstellung führt, geschaffen. Visuelle Effekte tragen einen hohen illusionistischen Wert in sich. Wenn er genutzt wird, um narrative Strukturen geschickt zu konstruieren, ist es auch möglich, wertvolle Metaphorik aus den Bildern zu kitzeln und ihre Intensität zu steigern. Dieser Bereich der Illusion und Irrealität besticht dabei sehr oft in seiner surrealen Ästhetik und den dafür maßgeschneiderten Geschichten, wie es auch in beiden Filmbeispielen zu erkennen ist. Visuelle Effekte bieten dabei den notwendigen Spielraum, um diese Geschichten visuell und zu hohem Maß metaphorisch interpretieren zu können.

## 4.4 Physikalische Aufhebung

Diese Kategorie beschreibt einen speziellen Fall der Irrealität zur metaphorischen Darstellung im Film. Das Spiel mit dem physikalisch Unmöglichen gibt Raum für neuartige, ungewöhnliche Inszenierungen und erweitert damit die Fähigkeit des Filmemachers, visuelle Information bedeutungsvoll zu kodieren. Durch die Aufhebung physikalischer Gesetzmäßigkeiten erlangt das filmische Bild besonderen Schauwert und zwingt damit den Rezipienten zur aktiven Wahrnehmung des Visuellen. In Abbildung 4.5 sind zwei Einzelbilder aus einer Werbefilmkampagne des italienischen Stromversorgers Enel zu sehen. Der Hammer trifft in Zeitlupe auf die Glühbirne und zerberstet dabei in seine Einzelteile. Die Glühbirne, die dabei stellvertretend für das Unternehmen steht, bekommt gegen alle Erwartungen keinen Kratzer ab. Diese visuelle Inszenierung erlangt über ihre Umkehr von physischen Normen besonderen metaphorischen Charakter. Die Glühbirne strahlt nicht nur ihr Licht aus, sondern auch Eigenschaften wie Stärke, Kraft, Resistenz und Stabilität. Da sie stellvertretend für den beworbenen Stromlieferanten steht, werden diese Eigenschaften gleichzeitig mit dem Unternehmen assoziiert.

Ein weiters Beispiel kann in diesem Zusammenhang aus meinem Masterprojekt Still ist es Lauter als Zuvor [60] entnommen werden (siehe dazu auch Anhang A). In der Amboss-Szene spielt die Umkehrung von Physik ebenfalls eine entscheidende Rolle in der Funktion der visuellen Metapher. Der Am-

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Bei der 3D-Projektion werden aufgezeichnete Bilder auf digitale, dreidimensionale Objekte projiziert, um mehrere Bilder verschmelzen lassen zu können und mittels virtueller Kamerabewegung perspektivisch korrekt darstellen zu können.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup>Als unsichtbarer Schnitt wird eine Kombination aus Einstellungen bezeichnet, die nahtlose Übergänge besitzen (meistens wird die Schnittkante über ein darüberliegendes Vordergrundelement kaschiert).



Abbildung 4.5: Werbeclip des Stromliferanten Enel. Bildquelle: [44].



**Abbildung 4.6:** Amboss Treibt im Wasser – Szene aus *Still ist es Lauter als Zuvor*. Bildquelle: [60].

boss, als fast schon klischeehaftes Bild der Schwere, befindet sich in einem ruhigen Gewässer, sinkt jedoch nicht, sondern treibt sanft an der Oberfläche vor sich hin (siehe Abbildung 4.6). Ihm wurde gewissermaßen die Eigenschaft des hohen Gewichts entnommen und damit auch die Plausibilität der Szene. Damit wird der Betrachter vor ein visuelles Rätsel gestellt – ihm ist klar, dass diese Inszenierung mehr bedeutet als sie darstellt. Demnach wird er dazu angeregt, das Gesehene tiefgründig zu entschlüsseln (auch wenn das vielleicht erst am Ende des Films geschieht). Der treibende Amboss wird vor seiner eigentlichen Bestimmung bewahrt – dem unaufhaltbaren, reißenden, fast schon aggressiven Sinken in die ungewissen Tiefen des Gewässers. Dabei steht das Bild für eine bewusst geschaffene Ruhe, es soll einen Moment der Stille verdeutlichen, die beizubehalten versucht wird. Im weiteren Verlauf des Films wird diese Ruhe und Stille jedoch schrittweise gebrochen. Der Amboss erlangt nach und nach seine eigentliche Schwere zurück und beginnt zu sinken. Die Szene erlangt durch ihre physikalische Abnormalität





**Abbildung 4.7:** Einsatz grafischer Overlay-Elemente im Film *Stranger than Fiction*. Bildquelle: [61].

ihren speziellen Bedeutungswert und ist somit in der Lage, rein auf visueller Ebene Metaphorik darzustellen.

Physikalische Aufhebung fasziniert viele Filmemacher aufgrund ihres spektakulären Schauwerts, wenige von ihnen setzen dieses Mittel jedoch zur sinnverschiebenden Kodierung von Bildern ein. Ein weiteres gutes Beispiel für die Auflösung von Physik ist der Oscar-nominierte Kurzfilm *Head over Heels* [50]. Hier wird das Auseinanderleben eines älteren Ehepaars über die Umkehrung von Gravitation metaphorisch dargestellt.

# 4.5 Overlay-Elemente

Mit dieser Kategorie sind Bild-Erweiterungen gemeint, die primär nichts mit den Objekten im Film zu tun haben, sondern eine Schicht visueller Information bereitstellen, die über das Filmbild gelegt wird. Diese Schicht ist dabei nicht unbedingt in die Szene integriert und ist klar als Overlay-Element zu erkennen. Sie hat in der Regel die Aufgabe, eine Szene in ihrer Bedeutung zu verstärken und schafft es, Dinge zusätzlich zu benennen, die ohne dessen Einsatz womöglich im Verborgenen geblieben wären.

Stranger than Fiction [61] ist ein Film von Marc Forster, der mit dem Einsatz von Overlay-Elementen den Protagonisten visuell beschreibt. Der Film handelt von einem gewöhnlichen Angestellten der US-Steuerbehörde, der ein perfekt geplantes, aber einsames Leben führt – bis er eines Tages jedoch jegliche Ordnung zu verlieren droht und seine Person zur fiktionalen Figur wird. In der Anfangssequenz des Films wird der Charakter des Protagonisten Harold Crick (Will Ferrell) genauestens beschrieben, vorwiegend mit der analytischen Erzählung der Off-Sprecherin. Neben dieser detailreichen Beschreibung seines Tagesablaufes wird die visuelle Ebene von grafischen Elementen angereichert, um seine Psyche noch klarer und intensiver vermitteln zu können. Sie repräsentiert sozusagen seine Art des Denkens und geben damit viel preis über seine Person (siehe Abbildung 4.7). Die überlagerten Grafiken sind geradlinig, sauber arrangiert und mathematisch anmutend. Damit erlangt das Bild hohen konnotativen Wert und stellt in metaphorischer Weise einen bedeutenden Sachverhalt dar – die geordnete, disziplinierte und in Zahlen denkende Persönlichkeit der filmischen Figur. Zusätzlich geben sie einen Hinweis auf das Schicksal des Protagonisten, als fiktionale Figur eines Romans zu landen. Die Grafiken sind oft in stark beschreibender Form der Handlungen und deuten damit auf die zukommende Fremdbestimmung seiner Person hin. Weitere Filmbeispiele, die mit der Überlagerung von Grafik, Animation und CGI in Verbindung mit visueller Metaphorik spielen, sind etwa Fight Club (Ikea-Szene), The Young and Prodigious T.S. Spivet [66] oder der Guinness-Werbeclip Spoken Word [49].

### 4.6 Farbe

Die Kodierung eines Bildes mit Farbe ist im Film ein essenzielles Gestaltungsmittel zur Erzeugung von Stimmung und Emotion. Dabei ist der konzeptionelle Einsatz von Farbe in der Szene auch in der Lage, visuelle Metaphorik auszudrücken. Verstärkt ist dies möglich, wenn das Gestaltungsmittel ihre ursprünglichen Einsatzgebiete verlässt und unkonventionell genutzt wird. In diesem Zusammenhang können visuelle Effekte eine tragende Rolle spielen und spezielle Farbkodierung erst ermöglichen. Vor allem die digitale selektive Farbgebung ist ein besonderes Werkzeug, um einerseits den Blick des Betrachters lenken und andererseits metaphorischen Inhalt vermitteln zu können. Der Film Sin City [58] von Robert Rodriguez und Frank Miller, basierend auf den Comics von Frank Miller, funktioniert sehr stark auf visueller Ebene. Die Bilder sind abstrahiert, stilisiert, überzeichnet und eine irreale Kombination aus Comic und Film Noir. Der Film behandelt skurrile Gegebenheiten und brutale, rachsüchtige Geschehnisse diverser Charaktere in der Stadt der Sünde. Dies zeigt er auf eindrucksvolle und effektvolle Weise. Grundsätzlich ist der Film in Schwarz-Weiß gehalten, er wurde jedoch in Farbe gefilmt, um mit digitalen Mitteln bestimmte Bereiche hervorheben



Abbildung 4.8: Beckys blau gefärbten Augen in Sin City. Bildquelle: [58].



Abbildung 4.9: "The Yellow Bastard" im Film Sin City. Bildquelle: [58].

zu können. Diese selektive Farbgebung intensiviert im Film Emotionen und Stimmungen, repräsentiert jedoch auch bedeutungsvollere Inhalte.

Becky (Alexis Bledel), eine junge Prostituierte, spielt im Handlungsverlauf keine Hauptrolle, ist jedoch farblich gekennzeichnet, um ihre filmische Figur zu unterstützen. Nur ein kleines Detail ist an ihr besonders, ihre Augen sind bläulich (siehe Abbildung 4.8). Diese Kennzeichnung beschreibt ihre Jugendlichkeit, Unsicherheit, Zurückhaltung und Besorgnis in visueller metaphorischer Form. Eine weitere Figur ist farblich separiert vom Rest der Szenerie und erlangt damit besonderen Schau- und Bedeutungswert. Roark Junior oder auch genannt "The Yellow Bastard" (Nick Stahl) wurde originalgetreu nachempfunden und daher am Ende des Films mit greller gelber Hautfarbe versehen (siehe Abbildung 4.9). Der Mann ist ein skrupelloser Vergewaltiger und Kindermörder, dessen Körper durch mehrere Schüsse und dessen Gesicht durch Fehlmedikation entstellt wurde. Die farbliche Kenn-

zeichnung intensiviert die Grässlichkeit, Brutalität und Abscheulichkeit der Figur und stellt den Antagonisten als psychopathisches Monster dar.

Die digitale Nachbearbeitung von Farbe kann also eine besondere Rolle im Zuge der Vermittlung spezieller Bedeutungen einnehmen und ist dabei vor allem auch in der Lage, visuelle Metaphorik eindeutig zu signalisieren. Weitere Filmbeispiele, in denen Farb-Effekte gekonnt eingesetzt werden, sind etwa Schindler's List [57] (Mädchen mit rotem Mantel) oder Pleasantville [55].

### 4.7 Kamera

Die Kameraführung im Film ist längst nicht mehr nur ein physikalischer Akt, sondern hat in der digitalen Domäne auch eine virtuelle Form angenommen. Computergenerierte oder auch hybride Filmbilder erfordern den Einsatz von einer virtuellen Kamera, die bestimmt, welche Objekte in welcher Perspektive und zu welchem Zeitpunkt erzeugt werden sollen. Diese Kamera ist befreit von jeglichen physikalischen Gesetzmäßigkeiten und ist daher in der Lage, die Einschränkungen der physischen Kamera zu überwinden. Einerseits ist sie uneingeschränkt in ihrer Bewegung, andererseits aber auch in ihrem Bildausschnitt. Sie ermöglicht Panoramaaufnahmen der Superlative und Detailaufnahmen im Nano-Bereich – die virtuelle Kamera besitzt kein Volumen, also passt sie auch überall hinein. Die entfesselte Bewegung der virtuellen Kamera ist jedoch ihr größter Vorteil. Sie ist in der Lage, Position, Blickwinkel und Brennweite schnell zu ändern, große Distanzen zu überbrücken oder digitale Objekte einfach zu durchqueren. Damit ermöglicht sie eine weitaus längere kontinuierliche Abbildung von Geschehnissen ohne notwendigen visuellen Bruch. Die virtuelle Kamera kann also auch verstärkt als Alternative für die Montagetechnik eingesetzt werden und trägt schon alleine deshalb metaphorischen Wert in sich. Kameraführung mit digitalen Mitteln ist aber nicht nur über die Abbildung virtueller Objekte definiert, sondern kann auch aus der Kombination von Live-Action-Footage entstehen. Wie bereits im Filmbeispiel The Eternal Sunshine of the Spotless Mind (siehe Kategorie Illusion und Irrealität 4.3) zu erkennen ist, besitzt die analysierte Szene der immer wieder gespiegelten Straße eine besondere Form der durchgängigen Kameraführung. Dabei ist zwar nicht mehr von einer virtuellen Kamera die Rede, jedoch wird dieser One-Shot erst durch digitale Mitteln ermöglicht, indem mehrere Aufnahmen nahtlos und ohne sichtbaren Bruch aneinandergefügt werden. Die Kameraführung spielt in der Funktion dieser visuellen Metapher – mit dem Bereitstellen von Irrealität – eine essenzielle Rolle, daher kann das Beispiel gewissermaßen auch in diese Kategorie eingeordnet werden.

Ein weiteres Beispiel zeigt aber noch viel eher die Potenziale der digitalen Kameraführung und -manipulation. Der Film *Panic Room* [54] von

David Fincher handelt von einer Mutter, die mit ihrem Kind ein neues Haus in der Stadt bezieht. Gleich nach dem Einzug werden sie Opfer eines Einbruchs und verschanzen sich daraufhin im Panikraum des Hauses. Als die Eindringlinge versuchen in das Haus zu gelangen, startet die Kamera zu einer lang andauernden, durchgängigen Fahrt durch das gesamte Haus. Dabei überbrückt sie ohne Probleme mehrere Stockwerke, bewegt sich in das Innere des Haustürschlosses während die Eindringlinge probieren, es zu knacken, fährt sanft durch Wände und Böden und ignoriert grundsätzlich physikalische Limitationen. An den Fenstern sind immer wieder die Einbrecher zu erkennen, die zielstrebig in das Haus eindringen möchten. Die Kamera präsentiert dabei eine metaphorische Botschaft mit hoher Intensität. Sie zeigt mit ihrer Unempfindlichkeit gegenüber physikalischer Barrieren das Haus als durchdringbares Objekt. Damit wird im weiteren Sinne die Gefährdung und Schutzlosigkeit von Mutter und Kind intensiviert dargestellt (vgl. [26, S. 47). Die Bewegung der Kamera durch das Mauerwerk des Hauses kommt auch im späteren Verlauf des Films mehrmals vor und gibt immer wieder Hinweise auf die instabile physikalische Trennung zwischen Täter und Opfer - sie signalisiert, dass diese Trennung nicht halten wird.

Metaphorische Möglichkeiten der Kamera sind also mit digitalen Mitteln erweiterbar und können dabei durchaus zum narrativ intensivierten Erfolg führen.

### 4.8 Zeit

Die Manipulation von Zeit ist ein besonderes Gestaltungsmittel im Film und kann auch im metaphorischen Sinne spezielle Bedeutung erzeugen. Die Einordnung dieser Komponente in den Bereich der klassischen Filmgestaltung oder jenen des visuellen Effekts ist jedoch nicht eindeutig. Die fotografische Aufzeichnung ist in der Lage, mehr Zwischenschritte abzubilden, als es unsere optische Wahrnehmung erlaubt. Daher können Ereignisse in Slow-Motion (Zeitlupe), also in zeitlich verlangsamter Form, und im Time-Lapse (Zeitraffer), in zeitlich beschleunigter Form, dargestellt werden. Grundsätzlich ist dieses Prinzip an den fotografischen Apparat gebunden und ist somit auch diesem zuzuschreiben, jedoch kann die Manipulation von Zeit in effektvoller Weise eingesetzt werden und erreicht damit auch an dieser Stelle meiner Arbeit Relevanz.

In meinem Abschlussfilm Still ist es Lauter als Zuvor wird die Verlangsamung der Zeit gezielt als metaphorischer Effekt eingesetzt. Die Anfangseinstellung und Einführung in den Film startet mitten in einer hektischen Menschenmenge, die zielstrebig hin und her läuft. Die Kamera bewegt sich nach vor und es wird schnell klar, dass ein Mann, entgegengesetzt zum Rest der Passanten wie festgefroren an einer Stelle steht. Nach und nach setzt die Zeitlupe ein und die Passanten verlieren ihre Bewegungsgeschwindigkeit



**Abbildung 4.10:** Prolog des Kurzfilms *Still ist es Lauter als Zuvor*. Bildquelle: [60].

(siehe auch Abbildung 4.10, man stelle sich eine Verlangsamung der Szene vor). Dabei wird die Zeit bei gleichbleibender Kamerabewegung<sup>5</sup> nahtlos verlangsamt bis sie am Ende nahe dem Stillstand ist. Mit diesem Effekt soll einerseits der vorübergehende Verlust der Hektik dargestellt werden, andererseits die Thematik des Stillstands in einer zu komplexen Welt signalisiert werden. Hier schafft die Manipulation der Wiedergabegeschwindigkeit eine besondere Möglichkeit, diesen Sachverhalt metaphorisch und unkonkret darzustellen.

Diese Kategorie umfasst jedoch auch visuelle Effekte im eigentlichen Sinne. Der Zeitraffer stellt dabei ein Instrument bereit, das in extremer Anwendung große Zeitspannen überbrücken kann. Die Darstellung der gesamten menschlichen Evolution in wenigen Sekunden oder Minuten ist beispielsweise so eine Form der extremen Zeitmanipulation mittels visueller Effekte<sup>6</sup>. Der

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup>Dieser Effekt der gleichbleibenden Kamerabewegung bei gleichzeitiger Verlangsamung der Szene wurde erreicht, indem die Fahrt der Kamera während der Aufnahme beschleunigt wurde und in der Nachbearbeitung wieder gerade gebügelt wurde.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup>Dieser Effekt wurde bereits von mehreren Filmemachern aufgegriffen und umgesetzt (z.B. auch im Film *Noah* zu sehen).

Werbeclip Evolution [48] des Bierherstellers Guinness setzt diese Art der Inszenierung ein, um auf metaphorische Weise den Beweggrund der Guinness-Erfindung darzustellen. Drei Männer sitzen anfangs in einer Bar und nehmen einen Schluck Bier zu sich, daraufhin beginnt der rückwärts laufende Zeitraffer und transformiert die drei Männer bis hin zur winzigen Molch-Kreatur. Einer der Drei nimmt einen Schluck vom unsauberen Wasser eines Sumpfs und macht daraufhin eine abwertende, ekelerregende Geste. Der Zeitraffer steht dafür, dass das lange Warten auf eine perfektionierte Flüssigkeit ein Ende genommen hat. Dieser visuelle Effekt der Zeitmanipulation intensiviert den Sachverhalt enorm und erlangt in diesem Fall durch seinen metaphorischen Wert große Bedeutung.

### Kapitel 5

# Schlussbemerkungen

Diese Arbeit beschäftigte sich mit metaphorischen Darstellungen im Film und den in diesem Zusammenhang stehenden Stellenwert von visuellen Effekten. Dabei sollte herausgefunden werden, ob und in welcher Form dieses Gestaltungsmittel Mehrwert in der visuellen Metaphorik des Mediums erzeugen kann. Dabei diente die Gegenüberstellung von klassischem Film und Film mit Effekt-Anteil stets als Basis für meine Ausarbeitungen.

Es wurde zuallererst der klassische, rein fotografische Film selbst betrachtet und dessen Prinzipien der Bedeutungsvermittlung und metaphorischen Inszenierung. Schon hier kristallisierte sich heraus, dass einerseits die Montage als wichtigste Methode zur Verschiebung von Bedeutung eingesetzt wird (und nicht die Bildinhalte innerhalb eines Bildes), andererseits der Naturalismus des fotografischen Abbilds in der visuellen Metaphorik hinderlich sein kann, da er häufig vom Kern der Aussage ablenkt. Weiters wurde der visuelle Effekt und seine Besonderheiten genauer unter die Lupe genommen und dabei versucht, mögliche Vorteile gegenüber dem fotografischen Filmbild festzustellen. Vor allem ihr besonderer Spektakel-Wert, ihre unendlichen Inszenierungsmöglichkeiten, aber auch die Fähigkeit der Abstraktion und Verdichtung ließen mich mehr und mehr erkennen, dass meine grundlegende These und Fragestellung ihre Berechtigung hatte und eine theoretische Aufarbeitung benötigte. Nach der Eingliederung in Genres bzw. Formate, die förmlich nach einem Hilfsmittel zur Intensivierung von visueller Metaphorik schreien, wurde der wichtige Einsatz visueller Effekte in filmisch metaphorischen Darstellungen nochmals in einigen Beispielen dargelegt und veranschaulicht. Im Verlauf der Arbeit an diesem Thema wurden meine Vermutungen bestätigt, dass dem klassischen Film innerhalb des Bildes bzw. der Einstellung gewisse Gestaltungsmöglichkeiten fehlen, um die volle Kraft visueller Metaphorik ausdrücken zu können. Visuelle Effekte erzeugen hohen Schauwert und richten damit die Aufmerksamkeit auf die metaphorische Bildebene. Außerdem sind naturalistische Bilder oft zu gewöhnlich, um den Betrachter zur tieferen Interpretation des Visuellen anregen zu können.

Bei dieser Arbeit stellte der Umfang der filmtheoretischen Ausarbeitung ein gewisses Problem dar, da man im Bereich der klassisch-filmischen Metaphorik noch einiges mehr schriftlich darlegen könnte (z.B. explizite "Codes" und Darstellungsformen oder bestimmte Einsatztypen metaphorischer Bedeutung). Daher mussten die Grundlagen auf das Wesentlichste eingegrenzt werden, was aber schlussendlich für den Zweck der Arbeit durchaus vorteilhaft war und den erwünschten Fokus auf das Kernthema der metaphorischen Darstellung mittels visueller Effekte ermöglichte. Potenzial zur Erweiterung des Themas erkannte ich in der Analyse des Kurzformats, im Speziellen der Werbung, und dessen wachsende Notwenigkeit von (digitalen) Effekten in der Gestaltung visueller Metaphern. Außerdem wäre es noch denkbar, den Bereich der reinen Computer-Animation in diesem Zusammenhang näher zu betrachten – meine Analysen und Filmbeispiele zielen in dieser Arbeit hauptsächlich auf Life-Action-Filme ab, obwohl sie dennoch den visuellen Effekt, egal in welcher Form, thematisieren sollen.

Ich habe dieses Thema gewäht, da ich die visuelle Metaphorik als ein außergewöhnlich starkes narratives Gestaltungsmittel im Film halte und ich als absolvierender *Digital Artist* deren Funktion in Zusammenhang mit visuellen Effekten besser verstehen lernen wollte. Ich werde natürlich versuchen, diese neuen Erkenntnisse in Zukunft zu berücksichtigen und in die Praxis zu übertragen.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Mit der Bestimmung von Einsatztypen ist die spezielle Eingliederung der Einsatzgebiete metaphorischer Inszenierung gemeint (z.B. emotionaler Einsatz, dekorativer Einsatz, etc.).

### Anhang A

# Projektbeschreibung – Still ist es Lauter als zuvor

Der Kurzfilm Still ist es Lauter als Zuvor ist mein Masterprojekt, das im Rahmen des Studiums Digital Arts entstanden ist und gemeinsam mit Joachim Dieplinger und Hannah Oberherber umgesetzt wurde. Im Folgenden werde ich kurz Thema, Inhalt und Bezug zur Arbeit beschreiben.

#### A.1 Thematik

Der Film behandelt die innere Unruhe und ewige Getriebenheit des modernen westlichen Menschen. Der Druck der Gesellschaft ist kaum mehr auszuhalten, viele leiden darunter und befinden sich in einem System, das nur schwer umgangen werden kann. Wir streben nach Selbstverwirklichung, schüren ununterbrochen Sorgen und Ängste und besitzen das krampfhafte Verlangen jede Minute unseres Daseins verplanen zu müssen. Es ist die Krankheit der westlichen Welt. Ist es möglich für einen Moment alles vergessen zu können?

#### A.2 Inhalt

Der Film startet an einer belebten Straße, mitten in einer Großstadtmetropole. Unter einer hektischen Menschenmasse befindet sich ein gewöhnlich aussehender Mann, er steht wie versteinert und mit vertieftem Blick mitten im Trubel der Stadt. In diesem Augenblick versucht er seine innere Unruhe für einen Moment zu unterdrücken und sein rastloses Umfeld auszublenden. Der Schauplatz ändert sich radikal. Aufgebockt auf zwei Betonziegel steht ein Schaukelpferd in einem großen leeren Raum, vor ihm eine von der Decke hängenden Karotte – ihm wurde die Bewegung entnommen. Das Bild eines an der Wasseroberfläche treibenden Ambosses folgt. Danach wieder ein Szenenwechsel, ein Luftballon scheint sich in einem längst verlassenen Raum



Abbildung A.1: Impressionen aus dem Film. Bildquelle: [60].

selbst aufzublasen. Darauf folgen weitere komplexere Szenen. Man befindet sich in einer von der Anfangsszene abgehobenen Ebene, in der sich die Sorgen, Zwänge, Ansichten und Bedürfnisse des Protagonisten in surrealen Darstellungen und Inszenierungen widerspiegeln. Unterschiedliche Personen, deren Identität verborgen bleibt, agieren in dieser narrativen Ebene, zeigen den seelischen Zustand der Hauptfigur auf und verdeutlichen die zunehmende Ausweglosigkeit seiner Situation. Die anfängliche, bewusst geschaffene Ruhe in den Bildern droht nach und nach zu brechen und steuert mit der Intensivierung der Szenen einer unaufhaltsamen Eskalation zu. Plötzlich wechselt der Schauplatz erneut zur anfänglichen Straßen-Szene. Der Mann erwacht langsam aus seiner starren Form und folgt schließlich der hektischen Menschenmenge.

In Abbildung A.1 sind Impressionen aus dem Film zu sehen.

### A.3 Bezug zur Masterarbeit

Das Projekt besitzt einen hohen Anteil filmischer Metaphorik und basiert prinzipiell auf dem Modell der metaphorischen Erzählung. In Bezug auf das Thema meiner Arbeit und dessen Fokussierung auf metaphorische Darstellungen mittels visueller Effekte sind viele der Szenen im Film jedoch nicht geeignet für eine dementsprechende Analyse. Sie besitzen zwar meist einen Anteil an visuellen Effekten, basieren aber in der Regel nicht direkt auf bildästhetischen Konzipierungen der Metaphorik, sondern eher auf einer gesamtheitlichen Inszenierung. Damit sind sie also nicht auf die Darstellung beschränkt, sondern erzeugen eine Metapher durch eine konkrete Geschichte. Einige Szenen sind aber dennoch für die Diskussion über mögliche Potenziale visueller Effekte geeignet und werden auch in dieser Arbeit thematisiert und analysiert.

## Anhang B

## Inhalt der CD-ROM

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

B.1 Masterarbeit

Pfad: /
\_DaBa.pdf . . . . . . Masterarbeit (Gesamtdokument)

B.2 Onlinequellen

Pfad: /online
\*.pdf . . . . . . inhaltliche Onlinequellen als PDF

#### B.3 Abbildungen

Pfad: /images

 $\begin{tabular}{ll} Amelie\_metamorphose.png & Metamorphose im Film $Die fabelhafte Welt \\ & der \ Am\'elie \end{tabular}$ 

BlackSwan metamorphose.png Metamorphose im Film Black Swan

BlackSwan spiegelbild.png Irrealität im Film Black Swan

Earth.png . . . . . . . metaphorische Gegenüberstellung im Film

Earth

Enel\_werbung.png . . . Physikalische Aufhebung im Enel-Werbeclip

 $\label{lem:condition} \begin{array}{lll} {\sf EnteHase\_illusion.png} \ . & {\sf Beispiel \ f\"ur \ das \ Prinzip \ des \ Sehen-als} \\ {\sf FightClub.png} \ . \ . \ . & {\sf Ausschnitte \ aus \ den \ Opening \ Titles \ von} \\ \end{array}$ 

Fight Club

FindingNeverland.png . Gewitter im Theatersaal im Film Finding

Neverland

Inception.png . . . . . . Spektakel im Film Inception Magritte zeit.png . . . Die durchbohrte Zeit von René Magritte Magritte gefaehrten.png Die Gefährten der Angst von René Magritte Magritte roteModell.png Das rote Modell von René Magritte Mercedes werbung.png CG-Konzept der Mercedes Werbung OriginOfCreatures.png . Ausschnitt aus dem Kurzfilm The Origin of CreaturesPrintwerbung beispiele.png Metaphorische Beispiele aus der Printwerbung Ausschnitt aus dem Kurzfilm Ryan Ryan.png . . . . . . . . SIELAZ amboss.png . Treibender Amboss im Kurzfilm Still ist es Lauter als Zuvor SIELAZ\_fahrrad.png . . Fahrradfahrer in angsteinfößender Höhe im Kurzfilm Still ist es Lauter als Zuvor SIELAZ prolog.png . . Prolog des Kurzfilms Still ist es Lauter als

SinCity\_becky.png . . . Selektive Farbgebung im Film Sin City
SinCity\_yellowBastard.png Selektive Farbgebung im Film Sin City
SourceCode.png . . . . Glitch-Effekt im Film Source Code
StrangerThanFiction.png Overlay-Elemente im Film Stranger than
Fiction

YeslKnow\_musikvideo.png Ausschnitte aus dem Musikvideo  $Yes\ I$   $Know\ von\ Memory\ Tapes$ 

#### Literatur

- [1] Daniela Arens. Funktion und Gestalt von Werbung. Norderstedt: BoD–Books on Demand, 2001.
- [2] Martin Barker und Thomas Austin. From Antz to Titanic: reinventing film analysis. London: Pluto Press, 2000.
- [3] Piers Bizony. Digital Domain: the leading edge of visual effects. London: Aurum Press Ltd., 2001.
- [4] Brockhaus. *Brockhaus-Enzyklopädie*. 19., völlig neubearb. Aufl. Mannheim: F.A. Brockhaus GmbH, 1991.
- [5] Luis Buñuel und Fritz R Fries. Die Flecken der Giraffe: Ein- und Überfälle. Berlin: Wagenbach, 1991.
- [6] N. Roy Clifton. The Figure in Film. Newark: University of Delaware Press, 1983.
- [7] Sean Cubitt. The Cinema Effect. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.
- [8] Jonathan D. Culler. Saussure. Brighton: Harvester Press, 1976.
- [9] Andrew Darley. Visual digital culture: Surface play and spectacle in new media genres. London: Routledge, 2000.
- [10] Christian Doelker. Ein Bild ist mehr als ein Bild: Visuelle Kompetenz in der Multimedia-Gesellschaft. Stuttgart: Klett-Cotta, 2002.
- [11] Sergei Eisenstein. Film form: Essays in film theory. Hrsg. von Jay Leyda. New York: Harcourt, Brace & World, 1949.
- [12] Sergei Eisenstein. The Film Sense. Hrsg. von Jay Leyda. London: Faber, 1943.
- [13] Sergei Eisenstein. Writings, 1934-1947: Sergei Eisenstein Selected Works. Hrsg. von R. Taylor und W. Powell. London: I.B. Tauris, 2010.
- [14] Sergei M. Eisentstein. "Montage der Filmattraktionen". In: Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie. Hrsg. von Felix Lenz & Helmut H. Diederichs. Frankfurt/M: Suhrkamp, 2006, S. 15–40.

[15] Kathrin Fahlenbrach. Audiovisuelle Metaphern: zur Körper- und Affektästhetik in Film und Fernsehen. Marburg: Schüren, 2010.

- [16] Andrea Gronemeyer. Film A Consise History. London: Laurence King Publishing, 1998.
- [17] Tom Gunning. "An aesthetic of astonishment: Early film and the (in) credulous spectator". In: Viewing positions: ways of seeing film. Hrsg. von Linda Williams. New Brunswick: Rutgers University Press, 1995, S. 114–133.
- [18] Tom Gunning. "Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde". In: *Meteor. Texte zum Laufbild* 4 (1996). Hrsg. von Claus Philipp, S. 25–34.
- [19] Roman Jakobson. *Grundlagen der Sprache*. Berlin: Akademie-Verlag, 1960.
- [20] Gesche Joost. Bild-Sprache: Die audio-visuelle Rhetorik des Films. Bielefeld: transcript, 2008.
- [21] Siegfried Kracauer. Theory of film: The redemption of physical reality. Oxford: Oxford University Press, 1960.
- [22] Gunther Kress und Theo Van Leeuwen. Reading images: The grammar of visual design. London und New York: Psychology Press, 1996.
- [23] Yves de Laurot. "From Logos to Lens". In: Movies and methods: an anthology. Hrsg. von Bill Nichols. Berkeley: University of California Press, 1976, S. 578–582.
- [24] Michael Lommel. Surrealismus und Film: von Fellini bis Lynch. Transcript-Verlag, 2008.
- [25] Katrin Verena Mayer. "Zwischen Traum und Realitält. Der surrealistische Film und seine Bildmethoden". Diplomarbeit. Wien, Austria: Universitält Wien, Theater- Film- und Medienwissenschaften, Okt. 2008.
- [26] Shilo T McClean. Digital storytelling: the narrative power of visual effects in film. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2007.
- [27] Christian Metz. Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier. Hrsg. von Celia Britton u. a. London: Macmillan, 1982.
- [28] J. Monaco. How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond. Oxford und New York: Oxford University Press, 2009.
- [29] James Monaco. Film Verstehen. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2009.
- [30] Viva Paci. "The Attraction of the Intelligent Eye: Obsessions with the Vision Machine in Early Film Theories". In: *The Cinema of Attractions Reloaded*. Hrsg. von Wanda Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, S. 121–137.

[31] Pier Paolo Pasolini. "The cinema of poetry". In: Movies and methods: an anthology. Hrsg. von Bill Nichols. Berkeley: University of California Press, 1976, S. 542–558.

- [32] Dietmar Peil. "Metapher". In: Grundbegriffe der Literaturtheorie. Hrsg. von Ansgar Nünning. Frankfurt/M: Metzler, 2006.
- [33] Stephen Prince. Digital visual effects in cinema: the seduction of reality. New Brunswick: Rutgers University Press, 2012.
- [34] Sebastian Richter. Digitaler Realismus: Zwischen Computeranimation und Live-Action: die neue Bildästhetik in Spielfilmen. Bielefeld: transcript, 2008.
- [35] Uwe M. Schneede. Die Kunst des Surrealismus: Malerei, Skulptur, Dichtung, Fotografie, Film. München: CH Beck, 2006.
- [36] Uwe Spörl. Basislexikon Literaturwissenschaft. Paderborn: Schöningh, 2004.
- [37] Holger Steinemann. Eine Bildtheorie zwischen Repräsentation und Wirkung: Kardinal Gabriele Paleottis "Discorso intorno alle imagini sacre e profane" (1582). Bd. 164. Hildesheim: Georg Olms Verlag, 2006.
- [38] Trevor Whittock. *Metaphor and film*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.
- [39] Peter Wollen. Signs and Meaning in the Cinema. Bloomington: Indiana University Press, 1973.
- [40] Richard Wollheim. *Objekte der Kunst*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1982.

#### Filme und audiovisuelle Medien

- [41] Black Swan. Film. Regie: Darren Aronofsky. 2010.
- [42] Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb. Film. Drehbuch/Regie: Stanley Kubrick. 1964.
- [43] Earth (orig. Zemlya). Film. Drehbuch/Regie: Alexander Dowschenko. 1930. URL: https://www.youtube.com/watch?v=flnaSOtpqE0 (besucht am 12.01.2015).
- [44] Enel 2012 / Hammer. Werbefilm. 2012. URL: http://vimeo.com/69557 573 (besucht am 12.01.2015).
- [45] Eternal Sunshine of the Spotless Mind. Film. Regie: Michel Gondry. 2004.
- [46] Fight Club. Film. Regie: David Fincher. 1999.
- [47] Finding Neverland. Film. Regie: Marc Forster. 2004.

[48] Guinness noitulovE. Werbefilm. 2005. URL: http://vimeo.com/769686 98 (besucht am 18.01.2015).

- [49] Guinness "Spoken Word". Film. 2008. URL: http://vimeo.com/8766972 (besucht am 18.01.2015).
- [50] Head over Heels. Film. Regie: Timothy Reckart. 2012.
- [51] Inception. Film. Drehbuch/Regie: Christopher Nolan. 2010.
- [52] Intolerance. Film. Drehbuch/Regie: D. W. Griffith. 1916.
- [53] Le fabuleux destin d'Amélie Poulain. Film. Regie: Jean-Pierre Jeunet. 2001.
- [54] Panic Room. Film. Regie: David Fincher. 2002.
- [55] Pleasantville. Film. Drehbuch/Regie: Gary Ross. 1998.
- [56] Ryan. Film. Drehbuch/Regie: Chris Landreth. 2004.
- [57] Schindler's List. Film. Regie: Steven Spielberg. 1993.
- [58] Sin City. Film. Drehbuch/Regie: Robert Rodriguez und Frank Miller. 2005.
- [59] Source Code. Film. Regie: Duncan Jones. 2011.
- [60] Still ist es Lauter als Zuvor. Film. Regie: Joachim Dieplinger, Clemens Gaisbauer, Hannah Oberherber. 2015.
- [61] Stranger Than Fiction. Film. Regie: Marc Forster. 2006.
- [62] The Abyss. Film. Drehbuch/Regie: James Cameron. 1989.
- [63] The Lady Killers. Film. Regie: Alexander Mackendrick. 1955.
- [64] The Origin of Creatures. Film. Drehbuch/Regie: Floris Kaayk. 2010. URL: http://vimeo.com/51198548 (besucht am 12.01.2015).
- [65] The Terminator. Film. Drehbuch/Regie: James Cameron. 1984.
- [66] The Young and Prodigious T.S. Spivet. Film. Drehbuch/Regie: Jean-Pierre Jeunet. 2013.
- [67] Yes I Know. Musikvideo. Regie: Eric Epstein. 2012. URL: http://vimeo.com/24637555 (besucht am 12.01.2015).

### Online-Quellen

- [68] URL: http://www.duden.de/node/698095/revisions/1128875/view (besucht am 12.01.2015).
- [69] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Tropus\_(Rhetorik) (besucht am 12. 01.2015).

[70] URL: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/13/PSM\_V 54\_D328\_Optical\_illusion\_of\_a\_duck\_or\_a\_rabbit\_head.png (besucht am 10.01.2015).

- [71] URL: http://blog.menclub.hk/dave/2013/09/04/the-rorschach-test/(besucht am 13.01.2015).
- [72] URL: http://www.wikiart.org/en/rene-magritte/time-transfixed-1938 (besucht am 16.01.2015).
- [73] URL: http://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-red-model-1935 (besucht am 16.01.2015).
- [74] URL: http://www.wikiart.org/en/rene-magritte/companions-of-fear-194 2 (besucht am 16.01.2015).
- [75] URL: http://www.canadiananimationresources.ca/wp-content/uploads/2 010/08/ryan-2.jpg (besucht am 12.01.2015).
- [76] URL: http://www.artofvfx.com/?p=1093 (besucht am 12.01.2015).
- [77] Gilles Deleuze. Semiologie des Films. URL: http://www.mediamanual.a t/mediamanual/workshop/kommunikation/semiotisches\_labor/labor\_a/ modul10.php (besucht am 09.01.2015).
- [78] Impressive Examples Of Creative Print Ad Campaigns. URL: https://jimdavid1.wordpress.com/2014/06/20/impressive-examples-of-creative-print-ad-campaigns/ (besucht am 12.01.2015).
- [79] Lars Nowak. URL: http://www.nachdemfilm.de/content/figur-traum-de r-imaginäre-signifikant-von-christian-metz-auf-deutsch (besucht am 09. 01.2015).
- [80] Out of the Cradle Endlessly Rocking. URL: http://www.poets.org/poetsorg/poem/out-cradle-endlessly-rocking (besucht am 16.01.2015).
- [81] Klaus Sachs-Hombach. URL: http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2677 (besucht am 18.01.2015).
- [82] Stylewar's metaphor for Mercedes. URL: http://www.mathematic.tv/projects/mercedes-c-class-metaphor/ (besucht am 13.01.2015).

# Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —

Breite = 100 mm
Höhe = 50 mm

— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —