



Die metaphorische Visualisierung von Innenleben im animierten Kurzfilm

Analyse von und Vergleich zwischen Ed Bulmers «Hedgehog», Dianne Bellinos «The Itching» und Hue&Crys «Into the Flame»

Zürcher Hochschule der Künste
Departement Design
Cast/Audiovisual Media
Betreuerin: Cecilia Hausheer

Bachelorarbeit von:
Alessa Fanzoi
Naglerstrasse 17
9443 Widnau
alessa.fanzoi@zhdk.ch
Matrikelnummer: 17-683-160
Zürich, 02.03.2020

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel «Die metaphorische Visualisierung von Innenleben im animierten Kurzfilm: Analyse von und Vergleich zwischen Ed Bulmers «Hedgehog», Dianne Bellinos «The Itching» und Hue&Crys «Into the Flame»» selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen worden sind, sind in jedem Fall unter der Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form an irgendeiner Stelle als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Zürich, 2. März 2020

A handwritten signature in black ink that reads "A. C. Fanzoi". The signature is written in a cursive style with a long horizontal stroke extending from the end of the name.

Alessa Fanzoi

Abstract

Die Innenwelten eines Menschen sind kaum in Worte zu fassen, geschweige denn zu visualisieren. Deshalb greift der Mensch häufig nach der Metapher, um das abstrakte Phänomen der Gefühlswelt, des inneren Konflikts und der subjektiven Erfahrung zu konkretisieren und verständlich zu machen. Dem animierten Film sind visuell keine Grenzen gesetzt – ein ideales Medium, um sich der metaphorischen Visualisierung von Innenwelten zu widmen und damit dem für das Auge Unsichtbare eine Gestalt zu verleihen. So wurde es schon zahlreiche Male getan, jedoch auf sehr unterschiedliche Weise. In dieser Thesis werden drei animierte Kurzfilme analysiert, die das Stilmittel der metaphorischen Visualisierung auf verschiedene Weise nutzen, um das abstrakte Phänomen der Gefühlswelt zu konkretisieren. Ziel der Analyse ist die Identifizierung unkonventioneller Visualisierungsmöglichkeiten, welche herkömmliche, vorhersehbare Metaphern vermeiden und dennoch verständlich bleiben. Dabei wird auf Marianna Bolognesis Annotationsschema für visuelle Metaphern sowie George Lakoffs «Master Metaphor List» Bezug genommen, ohne dabei die besonderen Aspekte der Metapher im Bewegtbild, unter anderem die sogenannte Multimodalität, ausser Acht zu lassen.

Inhaltsverzeichnis

Eidesstattliche Erklärung	1
Abstract	2
1. Einleitung	4
2. Die Metapher	6
2.1 Die konzeptuelle Metaphertheorie	6
2.2 Die visuelle Metapher	6
2.3 Die multimodale und monomodale Metapher	7
3. Analysemethodik	8
3.1 Annotationsschema für visuelle Metaphern.....	8
3.2 Die CMT-Formulierung	8
3.3 Die Master-Metaphor-List	9
3.4 Die sequenzübergreifende Metapher.....	9
4. Fallbeispiele	10
4.1 «HEDGEHOG» (2018)	10
4.1.1 Synopsis	10
4.1.2 Analyse.....	10
4.1.3 Konklusion	15
4.2 «The Itching» (2016)	15
4.2.1 Synopsis	15
4.2.2 Analyse.....	15
4.2.3 Konklusion	21
4.3 «Into the Flame» (2019)	22
4.3.1 Synopsis	22
4.3.2 Analyse.....	22
4.3.3 Konklusion	30
5. Vergleich und Diskussion	30
6. Fazit	31
Quellenverzeichnis	33
Analysierte Videos	34
Abbildungsverzeichnis	35

1. Einleitung

Wie werden Gefühle und innere Konflikte im animierten Film visualisiert? Das Schlüsselwort dieser Thesis ist der Begriff der Metaphorik und wie diese zur visuellen Darstellung des Innenlebens eines Charakters beitragen kann. Im Rahmen meiner Diplomarbeit habe ich mir als Ziel gesetzt, einen animierten Kurzfilm zu realisieren und schreibe zurzeit ein Drehbuch, das als dessen Vorlage dienen soll. Da sich die Kernaussage der Geschichte um den eigenen Selbstwert und die mentale Gesundheit dreht, muss ich einen Weg finden, innere Konflikte verständlich zu vermitteln und ihnen eine visuelle Gestalt zu verleihen. Metaphorische und sinnbildliche Darstellungen sind dazu bestens geeignet, jedoch stellen sie auch eine Falle. Werden sie falsch genutzt, können sie leicht klischeehaft, kitschig und ausgelutscht wirken, was ich um jeden Preis vermeiden will.

Deshalb werde ich im Rahmen dieser Arbeit drei animierte Kurzfilme analysieren, deren Autorinnen und Autoren das Stilmittel der Metapher auf innovative Weise nutzen, um das Innenleben ihrer Charaktere zu vermitteln. Da konventionelle Metaphern in der Darstellung subjektiver Erfahrungen meist nicht erfolgreich sind, bedienen sie sich an unkonventionellen, nicht gebräuchlichen Metaphern. Ziel der Analyse ist zu erfahren, was bei der Konstruktion einer solchen unkonventionellen Metapher zu beachten ist, um deren Verständlichkeit trotz Mangel an Etablierung im menschlichen Sprachgebrauch zu bewahren. Auch erachte ich es als essentiell zu untersuchen, wie der Metapher eine tragende Rolle verliehen werden kann, die sie für das Verständnis der Geschichte unentbehrlich macht. Auf diese Weise entläuft sie der Gefahr, supplementär und kitschig zu wirken.

Die zur Analyse ausgewählten Kurzfilme versuchen auf verschiedenste Art und Weise, Innenwelten metaphorisch zu visualisieren. Unter «Innenwelten» verstehe ich die Welt der Gefühle und des inneren Konflikts beziehungsweise der subjektiven Perspektive und Erfahrung. Alle Beispiele bringen verschiedenste Voraussetzungen mit sich, beispielsweise enthält nur ein Film Dialog, die anderen zwei arbeiten gänzlich ohne dieses Stilmittel. Was sie jedoch alle aufweisen ist die sogenannte Multimodalität, auf welche ich später genauer eingehen werde.

Zu Beginn dieser Thesis werde ich den Begriff der Metapher erläutern und definieren. Dabei unterscheide ich zwischen der konzeptuellen Metapherntheorie, der visuellen Metapher sowie der multimodalen und monomodalen Metapher. Dieses Wissen dient als Grundstein meiner Analysemethodik, welche ich im dritten Kapitel dieser Thesis beschreiben und anschliessend auf die Fallbeispiele anwenden werde. Jeder der drei Kurzfilme wird mit Fokus auf ihre zentralen metaphorischen Darstellungen analysiert und im fünften Kapitel mit den anderen Beispielen verglichen, um auffallende Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu

identifizieren. Im Fazit erläutere ich meine Erkenntnisse und deren Wert hinsichtlich meines Diplomprojekts.

Mit folgender Analyse hoffe ich, einen kritischen Blick auf das Stilmittel der Metapher zu entwickeln und auf variierende Angehensweisen zu stossen, die meine eigene Vorstellungskraft bezüglich meines Diplomprojekts anregen. Dabei ist wichtig zu erfahren, was zur Bewahrung der Verständlichkeit unkonventioneller Metaphern beachtet werden muss. Es ist schliesslich mein Ziel, dem abstrakten Phänomen des menschlichen Innenlebens mehr Klarheit zu verschaffen, ohne mein Publikum mit vorhersehbaren Metaphern und Sinnbildern zu langweilen.

2. Die Metapher

2.1 Die konzeptuelle Metaphertheorie

Im Jahr 1980 stellten der kognitive Linguist Robin Lakoff und der Philosoph Mark Johnson in ihrem Werk «Leben in Metaphern: Konstruktion und Gebrauch von Sprachbildern» die «Konzeptuelle Metaphertheorie» (Begriff im Original: Conceptual Metaphor Theory) auf. In dieser wird die Metapher wie folgt definiert: «Das Wesen der Metapher besteht darin, dass wir durch sie eine Sache oder einen Vorgang in Begriffen einer anderen Sache bzw. eines anderen Vorgangs verstehen und erfahren können.»¹ (Lakoff & Johnson, 2004, S. 13). Das zu verstehende „Ding“ wird durch den Vergleich mit einem anderen „Ding“, das gesehen, gehört, berührt etc. werden kann, verständlich gemacht. Diese beiden Elemente der Metapher werden als „Quellbereich“ (Source Domain) und „Zielbereich“ (Target Domain) bezeichnet. Die Beziehung zwischen den Elementen wird als „Source-to-Target-Mapping“ beschrieben: „We use a metaphor to map certain aspects of the source domain onto the target domain, thereby producing a new understanding of that target domain“ (Lakoff & Turner, 1989, S. 38–39). Es werden also Wesensmerkmale des Quellbereichs auf die des Zielbereichs projiziert. So wird das Abstrakte mit dem Konkreten verglichen.

Ein bekanntes Beispiel einer konventionellen Metapher wäre «Er ist ein helles Köpfchen». Daraus kann die Formulierung «Intelligenz ist eine Lichtquelle» (Lakoff et al., 1991, S. 137) aufgestellt werden, welche die Intelligenz als Zielbereich und die Lichtquelle als Quellbereich definiert. Das abstrakte Phänomen der Intelligenz wird mit dem allgemein verständlichen Begriff der Lichtquelle verglichen und somit konkretisiert.

Ebenfalls suggeriert die Theorie, dass wir Menschen Metaphern nicht bloss in unserer Sprache verwenden, sondern sogar metaphorisch denken, um abstrakte Sachverhalte in Konkrete zu vereinfachen. Demzufolge muss die Metapher nicht zwingend verbaler Natur sein, sondern hat auch in statischem sowie bewegtem Bild, Ton, Musik, Gestik, sogar in Haptik und Geruch ihren Platz (vgl. Forceville, 2008, S. 463). Lakoff und Johnson bekräftigen dies mit folgenden Worten: «Unsere bis jetzt wichtigste Aussage ist die, dass die Metapher nicht nur eine Frage von Sprache ist, also von Worten allein. Wir werden sogar beweisen, dass die menschlichen Denkprozesse weitgehend metaphorisch ablaufen»² (Lakoff & Johnson, 2004, S. 14).

2.2 Die visuelle Metapher

Die visuelle Metapher weist im Gegensatz zur verbalen einige Differenzen und Vorteile auf. Beispielsweise liegt sie bezüglich Spezifität der sprachlichen Metapher weit voraus, da die Bildebene viel detailliertere Darstellungen ermöglicht. Ein weiterer Vorsprung hat das

¹ “The essence of metaphor is understanding and experiencing one kind of thing in terms of another.”

² „Metaphor is primarily a matter of thought and action, and only derivatively a matter of language.“

Visuelle bezüglich interkultureller Zugänglichkeit, da es Sprachbarrieren vermeiden kann. Nicht zu vergessen ist der emotionale Zugang, der bildlich einfacher geschaffen werden kann als sprachlich (vgl. Forceville, 2008, S. 463).

Die konzeptuelle Metaphertheorie schliesst die visuelle Metapher zwar nicht aus, jedoch bezieht sie sich hauptsächlich auf sprachliche Metaphern. Deshalb ist es auch schwierig, die visuelle Metapher in eine klare A-ist-B-Formulierung zu bringen, welche in Lakoff und Johnsons Werk zu Gebrauch gezogen wird und worauf ich im dritten Kapitel dieser Thesis zurückkommen werde.

2.3 Die multimodale und monomodale Metapher

Da es sich in den folgenden Fallbeispielen um visuelle Metaphern im Bewegtbild handelt, darf der Begriff der «Multimodalen Metapher» nicht vergessen werden. Die Metapher im Bewegtbild ist um einiges weiter ausgeprägt als im statischen Bild, da in diesem Medium nicht nur das Visuelle eine Rolle spielt. Hinzu kommt Ton, Schnitt, Text, Sprache und Gestik (vgl. Forceville, 2008, Kapitel 3). Charles Forcevilles Arbeit «Metaphor in Pictures and Multimodal Representations»³ (2008) über multimodale Metaphern hat gezeigt, dass Quell- und Zielbereich im Bewegtbild somit nicht beide auf der bildlichen Ebene repräsentiert werden müssen.

Im Gegensatz zur multimodalen Metapher steht die monomodale Metapher. Eine Metapher wird als monomodal definiert, wenn sich Ziel- und Quellbereich auf derselben Ebene befinden. Dies ist beispielsweise in traditionellen Gemälden der Fall, da dort nur die visuelle Ebene existiert. Allerdings gibt es auch monomodale Metaphern im Bewegtbild, deren Ziel- und Quellbereich sich nicht auf derselben Ebene befinden. Dies ist der Fall, wenn die Bereiche sich bloss unterstützen aber nicht ergänzen (vgl. Hannibal, 2017).

Dies kann am Beispiel der dokumentarischen Animation «Rocks in my Pockets» (2014) veranschaulicht werden. Darin beschreibt Autorin Signe Baumann mithilfe eines Voiceovers, wie intelligent ihre Grossmutter gewesen sei («She was the brightest student of them all»). Simultan ist auf der visuellen Ebene ein junges Mädchen ersichtlich, das an einem Schreibtisch sitzt und liest, als sich ihr Kopf plötzlich in eine Glühbirne verwandelt. Obwohl Quell- und Zielbereich sich auf verschiedenen Ebenen befinden (Quellbereich «Glühbirne» auf der visuellen und Zielbereich «Intelligenz» auf der auditiven Ebene), handelt es sich hier um eine monomodale Metapher. Grund dafür ist die rein supplementäre Funktion der Glühbirne. Sie vermittelt keinerlei neue Information und ist so für das Verständnis des Sachverhaltes überflüssig. Es sei denn, sie solle unterstützend wirken (vgl. Hannibal, 2017, Kapitel 4a).

³ «Metaphor in Pictures and Multimodal Representations» wurde als Teil des «The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought» (2008) von R. W. Gibbs veröffentlicht.

Hinsichtlich meines Diplomprojekts ist mir von grosser Bedeutung, metaphorische Visualisierungen dieser Art zu vermeiden.

3. Analysemethodik

Es gibt verschiedene Methoden, die zur Erkennung und Kategorisierung visueller Metaphern vorgeschlagen wurden, jedoch wurde noch keine von ihnen vollständig anerkannt. In meiner Arbeit werde ich mich auf verschiedenste Rechercheergebnisse im Bereich der Metapher beziehen. Darunter zähle ich Marianna Bolognesi Annotationsschema für visuelle Metaphern (Bolognesi, 2014) sowie die «Master Metaphor List» der Cognitive Linguistics Group, University of California (Lakoff et al., 1991). Ich werde ausserdem die standardisierte CMT-Formulierung⁴ zu Gebrauch ziehen und die Besonderheiten der Metapher im Bewegtbild nicht ausser Acht lassen, wozu ich die Multimodalität und sequenzübergreifende Metapher zähle (Forceville, 2008). All diese Begriffe werden in diesem Kapitel weiter ausgeführt.

3.1 Annotationsschema für visuelle Metaphern

Marianna Bolognesi Annotationsschema für visuelle Metaphern ist wie folgt aufgebaut: 1. Das Bild der visuellen Metapher wird objektiv beschrieben. 2. Es wird nach Synonymen für die beschreibenden Begriffe recherchiert. 3. Es werden konventionelle, sprachliche Metaphern gesucht, die diese Begriffe und Synonyme enthalten. 4. Anschliessend werden sie mit dem Bild der visuellen Metapher verglichen. Passen sie zueinander, ist die visuelle Metapher konventionell und bereits etabliert. Ist das Gegenteil der Fall, handelt es sich um eine unkonventionelle, innovative Metapher (vgl. Bolognesi, 2014).

3.2 Die CMT-Formulierung

Die konventionellen, bereits etablierten Metaphern können in der standardisierten CMT-Formulierung «A IST B» aufgestellt werden (vgl. Lakoff & Johnson, 2004). In dieser Form stehen A und B jeweils für Quell- und Zielbereich der Metapher. Beispielsweise wird die konventionelle Metapher «Er ist ein helles Köpfchen» in der A-ist-B-Formulierung zu INTELLIGENZ IST EINE LICHTQUELLE, wobei die Intelligenz als Zielbereich und die Lichtquelle als Quellbereich definiert wird.

Bei dieser Form ist jedoch Vorsicht geboten, da sie nicht besonders präzise ist. In der Formulierung NOMEN A IST GLEICH NOMEN B gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Platzhalter zu füllen. Beispielsweise könnten statt des Begriffes LICHTQUELLE auch die Begriffe GLÜHBIRNE oder LAMPE verwendet werden. Es gibt also in Bezug auf dieselbe konzeptuelle Metapher verschiedene verbale Formulierungsmöglichkeiten (vgl. Forceville & Paling, 2018, S. 4).

⁴ CMT = Conceptual Metaphor Theory

3.3 Die Master-Metaphor-List

George Lakoff, Jane Espenson und Alan Schwartz stellten im Jahre 1991 im Rahmen der „Cognitive Linguistics Group“ an der University of California die sogenannte „Master Metaphor List“ (2. Auflage) zusammen, die eine anschauliche Reihe konzeptueller Metaphern aufzählt. Beispielsweise ist die zuvor erwähnte Metapher INTELLIGENZ IST EINE LICHTQUELLE Teil dieser Liste (S. 137). Es ist meine Absicht, die in den kommenden Fallbeispielen auftretenden Metaphern mit den bereits etablierten, konventionellen Metaphern dieser Liste zu vergleichen und so deren Bedeutung zu identifizieren.

3.4 Die sequenzübergreifende Metapher

Eine weitere wichtige Eigenschaft, die das Bewegtbild bezüglich der Metaphernanalyse aufweist, ist der Ablauf über eine längere Zeit. Individuelle Einstellungen, Szenen und Sequenzen kombinieren sich zur narrativen Struktur des Werks und somit zu dessen Aussage und Bedeutung. Folgendermassen kann die visuelle Metapher im Film sequenzübergreifend sein. Nach Forceville können Quell- und Zielbereich also Minuten oder sogar Stunden nacheinander dargestellt oder suggeriert werden, anders als bei einem traditionellen Gemälde, wo dies zwingend simultan geschehen muss (vgl. Forceville, 2008, S. 468). Umso schwieriger ist es, eine klare A-ist-B-Form aufzustellen.

Demzufolge werde ich nicht bloss auf der Ebene von einzelnen Einstellungen und Sequenzen analysieren, sondern ebenfalls das Werk als Ganzes betrachten, um sequenzübergreifende Metaphern sowie Wiederholungen, Variationen und Unterschiede in deren Darstellung zu erkennen. Dabei werde ich neben der visuellen auch die auditive Ebene einbeziehen. Im auditiven Bereich unterscheide ich zwischen Musik, Sounddesign und Gesprochenem.

4. Fallbeispiele

4.1 «HEDGEHOG» (2018)

4.1.1 Synopsis

Der animierte Kurzfilm «HEDGEHOG» erzählt die Geschichte eines jungen Mannes namens Gareth. Der 28-Jährige arbeitet in einem Fast-Food-Restaurant und lebt zusammen mit seinem Vater, der den bequemen Sessel vor seinem Fernseher nur ungern verlässt. Gareth träumt davon, diesem routinierten, öden Alltagsleben zu entkommen. Seit seiner Kindheit kämpft er mit mangelndem Selbstbewusstsein, welches er nie überwinden konnte. Der Film erzählt von Gareths Kampf mit seinen Ängsten und Selbstzweifeln, die er zum Schluss endlich zu überwinden vermag.

4.1.2 Analyse

In folgender Analyse fokussiere ich mich auf die metaphorische Visualisierung der Selbstzweifel des Protagonisten. Diese wird bereits in der ersten Szene etabliert und zieht sich durch den gesamten elfminütigen Kurzfilm.

Der Film beginnt mit einer Szene auf einem Spielplatz. Einige Kinderstimmen sind zu hören, die jemanden anfeuern zu sein scheinen. Vereinzelt hören wir Sätze wie «You can do it, Gareth!» als wir einen kleinen Jungen zu Gesicht bekommen, der auf der Spitze eines Turms steht und eine lange Rutschbahn hinabsieht. Schweißstropfen bilden sich auf seiner Stirn, doch trotzdem wagt er sich einen Schritt nach vorne, der Rutschbahn entgegen. Da packt ihn plötzlich ein kleiner brauner Arm am Bein. Daraufhin blickt der Junge über seine Schulter und nickt unterwürfig. In der folgenden Einstellung sehen wir ihn den Spielplatz eilig verlassen.



Abbildung 1: Ein kleiner brauner Arm packt Gareth am Bein.

In dieser Szene wird die zentrale visuelle Metapher des Kurzfilms erstmals eingeführt. Der kleine braune Arm packt Gareth genau in der Sekunde am Bein, als dieser endlich Mut fasst, seine Angst zu überwinden und sich auf die grosse Rutschbahn zu wagen. Daraufhin verschwindet der neugewonnene Mut wieder und der Junge gibt auf. Er nickt sogar in die

Richtung des kleinen Arms, was indiziert, dass er mit dem für uns noch nicht klar erkennbaren Wesen kommunizieren kann. Gareth gehorcht und unterwirft sich dessen Willen.

Die nächste Szene spielt nach einem Zeitsprung von zwanzig Jahren. Der nun 28-jährige Gareth sitzt auf seinem Bett und hält einen Telefonhörer in der Hand. Anhand einer Anzeige für eine Weltreise, die in einer vorherigen Einstellung etabliert wird, weiss der Zuschauende von Gareths Absicht, eine Reiseagentur zu kontaktieren. Als er am anderen Ende der Leitung jedoch um einen kurzen Moment Geduld gebeten wird, packt erneut ein brauner Arm den Hörer in seiner Hand. Diesmal sehen wir, zu wem er gehört: es ist ein kleiner Igel, der neben ihm auf dem Bett sitzt. Langsam schüttelt dieser den Kopf, während Gareth ihn anstarrt. Als sich eine Frauenstimme am anderen Ende der Leitung meldet und nach dem Namen fragt, hängt der junge Mann auf. Der Igel nickt zufrieden und streckt Gareth einen Teil seiner Arbeitskleidung, die Mütze eines Fast-Food-Restaurants, entgegen.

Es ist eine Ähnlichkeit zur vorherigen Szene erkennbar: Gareth wird zunächst vom Mut gepackt und wagt einen ersten Schritt seinem Ziel entgegen, verliert sein Selbstvertrauen jedoch gleich wieder. Er läuft besonders Gefahr, wenn ihm Zeit gegeben wird, sein Vorhaben nochmals zu überdenken.

Mit diesem zweiten Auftauchen der Metapher wird es auch einfacher, eine A-ist-B-Formulierung aufzustellen. Der Quellbereich kann eindeutig als Igel definiert werden, der Zielbereich ist jedoch schwieriger zu interpretieren. Ein möglicher Begriff wäre «Angst», jedoch könnten auch Begriffe wie «Feigheit» und «Selbstzweifel» passen. In der offiziellen Synopsis des Films wird der Igel als metaphorische Darstellung von Selbstzweifeln beschrieben⁵, deshalb werde ich ihn im Rahmen dieser Analyse ebenfalls als solche definieren. Jedoch ist eine exakte Deutung ohne dieses Hintergrundwissen zu diesem Zeitpunkt eher schwierig festzustellen.

In der A-ist-B-Formulierung lautet die Metapher also «Selbstzweifel ist ein Igel». In Anbetracht des Annotationschemas von Marianna Bolognesi weist die Formel darauf hin, dass es sich um eine unkonventionelle Metapher handelt. Deshalb ist auch unklar, welche Wesensmerkmale des Quellbereichs auf den Zielbereich übertragen wurden und inwiefern ein Zusammenhang zwischen den beiden Bereichen besteht.

Hier zeigt sich die Problematik der A-ist-B-Formulierung als NOMEN-IST-NOMEN-Aufstellung. Nach Charles Forceville wäre es sinnvoller, die Formel in «A-ING IS B-ING» umzustellen und sich somit auf die Aktion der Metapher zu fokussieren (Forceville & Paling, 2008, Seite 4). So entstünde dann folgende konstruktive Metapher: «Selbstzweifeln ist von einem bedrohlichen

⁵ “Gareth suffers from a debilitating sense of self-doubt... which manifests in the form of a hedgehog.” (Bulmer, 2018)

Wesen/Igel kontrolliert werden». Der Igel ist ein selbstständig denkendes Individuum, das absolute Kontrolle über Gareth hat. Damit kann eine konzeptuelle Mastermetapher assoziiert werden: MENTAL CONTROL IS PHYSICAL CONTROL (Lakoff et al., 1991, S. 80).

Weitere Szenen bestätigen die Interpretation des Zielbereichs als «Selbstzweifel». Gareth erzählt von einem Jobinterview, das er fluchtartig verlassen hatte, nachdem sich seine einschüchternde Konkurrenz neben ihn auf einen Stuhl im Wartebereich gesetzt hatte. Neu in dieser Szene ist das Zusammenspiel mit der auditiven Ebene. Während des Wartens hört Gareth ein meditatives, beruhigendes Hörspiel, um sich mental auf das Interview vorzubereiten. Als er seine Konkurrenz erblickt und sein Gesichtsausdruck erste Anzeichen von Panik zeigt, erscheint der Igel wieder. Das Hörspiel wiederholt nun dieselben Worte kontinuierlich, während sich die Stimme der Sprecherin ins Absurde verzerrt: «Get all the negativity out. Get out. Get out. Get out.» Dies ist ein Beispiel einer multimodalen Metapher. Durch das Hörspiel wird der Zielbereich als «Negativität» identifiziert, während der Quellbereich noch immer «Igel» ist. Da sich einer der Bereiche auf der auditiven Ebene und der andere auf der visuellen befindet, kann die Metapher als multimodal bezeichnet werden. Die Szene endet mit den Stacheln des Igels, die den gesamten Bildschirm einnehmen. So wird die Gefahr, die von dem Tier ausgeht, nochmal verdeutlicht. Die Stacheln sind auch die einzigen Merkmale des Igels, die ihn bedrohlich wirken lassen.



Abbildung 2: Gareth und der Igel im Wartezimmer vor dem Jobinterview.

Abends geht Gareth alleine in eine Bar, wo er ein paar Meter entfernt vom Igel an einem Tisch sitzt. Da betritt eine junge Frau den Raum, eine Kindheitsfreundin Gareths, die er kurz zuvor während seiner Arbeitsschicht in der Fast-Food-Bude getroffen und fast um ein Rendezvous gebeten hätte, wäre da nicht der Igel gewesen, der ihm mit aggressiver Gestikulation und den Worten «She's out of your league!»⁶ den Mut genommen hatte. Gareth und der Igel werden sofort auf sie aufmerksam und als ersterer sie ansprechen will, stellt sich das Tier vor ihn und bläst sich auf. Der Igel wird etwa dreifach so gross wie zuvor, ein Stilmittel, das sich «Metamorphose» nennt und in Paul Wells' Werk «Understanding Animation» als eine von zehn narrativen Strategien charakterisiert wird (1998, Kapitel 3). Der Igel schubst Gareth zurück an seinen Platz und lässt sich ihm gegenüber nieder. Resigniert nimmt der junge Mann

⁶ «Du bist nicht auf ihrem Niveau!»

ein paar Schlucke von seinem Bier, als er plötzlich merkt, wie der Igel schrumpft. Ein paar Bierchen mehr und er ist ganz klein. So klein, dass der nun sturzbetrunkene Gareth ihn unter seinem leeren Glas einsperren kann.



Abbildung 3: Der betrunkene Gareth sperrt den winzigen Igel unter seinem Bierglas ein.

Betrunkenheit macht bekanntlich hemmungsloser, ein Fakt, der hier metaphorisch visualisiert wird. Der Quellbereich «Igel» und der Zielbereich «Selbstzweifel/Hemmung» hängen zusammen. Schrumpft also die Hemmung, so schrumpft auch dessen metaphorische Visualisierung, der Igel.

Der nun stark betrunkene Gareth wagt es endlich, seine Kindheitsfreundin anzusprechen, macht sich jedoch lächerlich, als er sich vor ihr übergibt. Am nächsten Morgen wacht er verkatert in seinem Bett auf und der Igel, so gross wie noch nie, lauert über ihm. Schliesslich legt er sich zu Gareth hin, nimmt ihn in seine Arme und streichelt über sein Gesicht.

Gareths Schamgefühle vom nächsten Morgen zeigen sich in der nun grossen und bedrohlichen Gestalt des Igels. Eine Totale aus der Vogelperspektive zeigt die beiden zusammen im Bett liegen, was den Igel umso grösser und schwerer erscheinen lässt. Das Gefühl der Selbstzweifel kann mit einem schweren Gewicht verglichen werden, das auf einer betroffenen Person lastet. Dabei kann auch eine Verbindung zu einer konventionellen Mastermetapher geschaffen werden: «Leid ist eine Last» («Harm is a Burden») (Lakoff et al., 1991, S. 54). In Forcevilles «A-ing is B-ing»-Formulierung würde die Metapher wie folgt definiert werden: «An Selbstzweifeln leiden ist unter einem schweren Gewicht erdrückt werden».



Abbildung 4: Der Igel als metaphorische Darstellung Gareths Schamgefühle.

In einem Flashback erinnert sich Gareth an all die Situationen, in denen der Igel ihn von seinen Wünschen zurückgehalten hatte. Daraufhin springt er aus dem Bett, stürzt sich auf sein Fahrrad und fährt zum selben Spielplatz, der zu Beginn des Films gezeigt wurde. Dabei wird er vom Igel verfolgt, dessen bedrohliche Gestalt ihm dicht auf den Fersen ist. Schliesslich erreicht Gareth die Spitze des Turms und stürzt sich auf die Rutschbahn, gerade noch rechtzeitig, um der Klaue seines Verfolgers zu entkommen. Jedoch ist die Rutschbahn nicht mehr in so guter Verfassung wie vor zwanzig Jahren, weshalb sie unter Gareths Gewicht zusammenstürzt. Als dieser, unter den Trümmern des Turms begraben, wieder zu sich kommt, beginnt er herzlich zu lachen. Und der Igel, jetzt ganz klein, verschwindet bei diesem Anblick im aufgewirbelten Staub der Trümmer.



Abbildung 5: Gareth lachend unter den Trümmern des Spielplatzturms.

Diese Szene bedient sich abermals an einer etablierten, konventionellen Metapher: «Von seinen Ängsten verfolgt werden». Ebenfalls könnte die Mastermetapher “Self-initiated change of state is self-propelled motion”⁷ (Lakoff et al., 1991, S. 5) mit der Flucht vor dem Igel in Verbindung gebracht werden. Diese deutet an, dass Gareth erstmals aktiv etwas unternimmt, um seine Selbstzweifel zu besiegen und wagt, wovor er sich zuvor immer gefürchtet hatte. Daraus resultiert tatsächlich eine Verstärkung seines Selbstbewusstseins, was sich metaphorisch am geschrumpften Zustand des Igels zeigt.

⁷ „Selbstinitiierte Änderung eines Zustands ist selbstangetriebene Bewegung“

4.1.3 Konklusion

Den Kurzfilm im Gesamten betrachtet hat der Igel ein klares Verhaltensmuster, das seine metaphorische Bedeutung stützt. Er stellt sich wiederholt in Gareths Weg und hält ihn von seinen Wünschen und Zielen ab, indem er ihn entmutigt und einschüchtert. Erst zum Schluss des Films, als Gareth es endlich schafft, seine Ängste zu überwinden, schrumpft und verzieht sich der Igel. In der letzten Szene sehen wir Gareth einige Zeit später, mit neu gewonnenem Selbstbewusstsein, das Tier aber dennoch an seiner Seite. Im Unterschied zu früher hat Gareth den Igel jetzt unter Kontrolle und lässt sich nicht mehr von ihm überwältigen.

«Hedgehog» bedient sich an einigen konventionellen Metaphern, die jedoch auf originelle Weise genutzt werden. Die zentrale Metapher lautet «Selbstzweifeln ist von einem bedrohlichen Wesen kontrolliert werden», was zur Veranschaulichung des kontrollierenden und selbst unkontrollierbaren Charakters von Selbstzweifeln dient. Diese Unkontrollierbarkeit ist also das Wesensmerkmal, das vom Quell- auf den Zielbereich übertragen wurde. Monomodale Metaphern bleiben aus, da der Igel eine tragende Rolle im Film spielt und somit keine rein supplementäre Funktion trägt. Bezüglich der sequenzübergreifenden Metapher bietet «Hedgehog» wenig Interpretationsraum, da die metaphorische Deutung des Igels von Anfang an mehr oder weniger klar ist und sich im Verlaufe des Films nicht verändert. Jedoch wird es von Szene zu Szene einfacher, diese zu lesen und klarer zu definieren.

4.2 «The Itching» (2016)

4.2.1 Synopsis

Das zweite Fallbeispiel entstand aus einer Kollaboration zwischen Regisseurin Dianne Bellino und Animationskünstler Adam Davies. Der knapp vierzehnminütige Stop-Motion-Kurzfilm handelt von einer schüchternen Wölfin, die eines Abends eine Party besucht, welche von einer Gruppe hipper Häschen geschmissen wird. Obwohl sie sich danach sehnt, neue Kontakte zu knüpfen und Freunde zu finden, wird sie von ihrer sozialen Angst überwältigt. Ein Juckreiz überkommt ihren ganzen Körper und sie kratzt sich wie besessen, besonders an einer Stelle über ihrem linken Knie, wo das Jucken am extremsten zu sein scheint. Daraus entsteht eine sonderbare, blaue Wunde, die sich nicht behandeln lässt. Als plötzlich kleine Fische ihre Köpfe aus der Wunde strecken, verliert die Wölfin den Verstand, was sie dazu treibt, sich eine Axt ins Bein zu rammen. Dies scheint sie geheilt zu haben, denn die blaue Flüssigkeit verwandelt sich in rotes Blut, und die Wunde ist endlich behandelbar.

4.2.2 Analyse

In folgender Analyse möchte ich mich auf die visuelle Darstellung der Angstzustände der Wölfin sowie ihre obsessive Reaktion darauf fokussieren. Das Ausbleiben von Dialog während

des gesamten Films verstärkt die Bedeutung aller metaphorischen Darstellungen und verlässt sich vollständig auf diese.

Es gelingt Dianne Bellino und Adam Davies auf wunderbare Weise, gleich beim ersten Auftritt der Protagonistin deren grundlegendste Charakterzüge rein visuell darzustellen. Die junge Wölfin aus Knetmasse streunt abends durch einen dunklen Wald, gekleidet in einem hellblauen Kleid, die Pfoten vor der Brust erhoben. Ihre Körperhaltung lässt auf einen zurückhaltenden, schüchternen Charakter schließen, welche Annahme sich im Verlaufe der Geschichte bestätigen wird. In den Pfoten hält sie eine Einladung zu einer Party, die sie kurz darauf betritt. Eine Gruppe Häschen tanzt zu elektronischer Musik, während sich zwei von ihnen eine Nase Koks nehmen. Die Wölfin scheint erst etwas überfordert zu sein und bleibt am Rande des Raums stehen, bis sich einer der tanzenden Hasen umdreht und ihr zuwinkt. Es ist, wie sich später herausstellt, eine Freundin der Wölfin. Mit einem grossen Schluck aus ihrer Bierflasche gesellt diese sich ebenfalls auf die Tanzfläche.



Abbildung 6: Das erste Auftreten der Protagonistin.

Bereits jetzt fällt auf, dass mit dem Gesicht der Wölfin etwas nicht stimmt. Immer wieder bilden sich kleine Flecken von Unebenheiten, eine Art «Kribbeln», auf ihrem «Fell». Es kommt und geht in Millisekunden und erstreckt sich über ihren ganzen Körper. Noch ist das Kribbeln eher dezent und mag beim ersten Betrachten nicht auffallen. Dennoch ist dies der erste Auftritt der zentralen visuellen Metapher des Films, die im Verlaufe der Geschichte noch erweitert werden wird.

Die Wölfin tanzt also ein Weilchen mit ihrer Freundin. Ihre Bewegungen sind sehr zurückhaltend und ihre Körpersprache weist noch immer auf ihren schüchternen Charakter hin, als sich ihr Gegenüber plötzlich von ihr abwendet und mit einem anderen Häschen zu tanzen beginnt. In diesem Moment wird ein schnurrbärtiger Hase auf die Wölfin aufmerksam, nähert sich ihr und fordert sie zum Tanzen auf. Seine Annäherungsversuche scheinen ihr unangenehm zu sein, was erst vor allem an ihrer sich von ihm abwendenden Körperhaltung und ihrem zu Boden gerichteten Blick ersichtlich ist. Trotzdem versucht sie, auf ihn

einzugehen und beginnt vorsichtig zu tanzen. Sie wird jedoch allmählich nervöser, was sich durch ihre juchzenden Laute und verzweifelten Blicke zu ihrer Freundin zeigt. Ebenfalls werden die zuvor erwähnten Flecken des Kribbelns immer deutlicher ersichtlich, sie bewegen sich von ihrem Kopf auf ihre Arme und Beine, bis die Wölfin energisch daran zu kratzen beginnt. Die Musik stoppt abrupt und alle Häschen halten inne, ihre Blicke auf die Wölfin gerichtet, die sich nun unnachgiebig am Bein kratzt. Beschämt stürmt diese nach draussen.



Abbildung 7: Das fleckenartige Kribbeln erstmals sehr präsent dargestellt.

In dieser Szene wird erstmals klar, dass das Kribbeln, das sich fleckenartig über den Körper der Wölfin bewegt, einen Juckreiz auslösen muss. Dieser Juckreiz kann zu diesem Zeitpunkt nicht klar als eine visuelle Metapher für einen emotionalen Gefühlszustand definiert werden. Ohne Hintergrundwissen könnte er auch als Flohbisse interpretiert werden, was bei einer Wölfin naheliegend wäre. Beim genaueren Betrachten der anderen Charaktere stellt sich heraus, dass einige von ihnen dieselben kribbelnden Flecken tragen, jedoch um einiges schwächer ausgeprägt.

Das traditionelle Bild des Wolfs als bedrohliches und listiges Wesen wird auf den Kopf gestellt, indem die schüchterne und selbstzweifelnde Protagonistin als Wölfin dargestellt wird. Sie ist die einzige ihrer Art, die eine Party voller Häschen besucht, welche üblicherweise zum Beuteschema des Wolfs zählen. Im konventionellen Verständnis des Menschen ist die Beziehung zwischen Wolf und Hase also keineswegs freundschaftlich. «The Itching» stellt diese traditionelle Sicht auf die Probe und dreht die Rollen um. In dieser Welt ist die Wölfin die Aussenseiterin und fürchtet sich vor sozialem Kontakt mit den Hasen.

In einem Interview mit Lisa Gallagher im Rahmen von «Toronto After Dark 2016» spricht Regisseurin Dianne Bellino von ihrem Wunsch, eine Geschichte über Verletzlichkeit und soziale Angst zu schreiben: «[...] I knew that I wanted to write a script that dealt with vulnerability and anxiety, particularly social anxiety, the simultaneous longing for and fear of connection. I wanted to create a world where the emotional and psychological experience of

the main character — a kind of rawness, vulnerability, and imperfection — was really visible and upfront» (Gallagher, 2016).

Ohne dieses Hintergrundwissen könnte aus den sehr präsent dargestellten Charakterzügen der schüchternen, zurückhaltenden Wölfin geschlossen werden, dass der Juckreiz auf ebendiese Persönlichkeitsmerkmale hinweist. In der standardisierten CMT-Form «A-ist-B» wird so der Quellbereich als «Juckreiz» und der Zielbereich als «Soziale Angst» definiert. Wie beim Fallbeispiel «HEDGEHOG» ist die Übertragung von Quell- auf Zielbereich nicht einfach zu verstehen, da die Formulierung «Soziale Angst ist Juckreiz» mit keiner konventionellen Metapher übereinstimmt. Nach Bolognesis Annotationsschema für visuelle Metaphern bedeutet dies, dass es sich also um eine unkonventionelle, innovative Metapher handelt, da es keine bereits etablierte, sprachliche Metapher gibt, die mit dem Beispiel verglichen werden kann.

Wird die A-ist-B-Form aber zur von Forceville bevorzugten «A-ing is B-ing»-Form umgestellt (vgl. Forceville & Paling, 2018), werden Quell- und Zielbereich als «An sozialer Angst leiden ist von einem unerträglichen Juckreiz kontrolliert werden» definiert. Damit könnte abermals die Mastermetapher «Mental Control ist Physical Control» assoziiert werden, die Teil der «Master Metaphor List» ist (Lakoff et al., 1991, S. 80).

Dem daraus folgenden Drang, sich die Haut aufzukratzen, könnte ebenfalls metaphorische Bedeutung zugewiesen werden. Wer an sozialer Angst leidet, weiss nicht, wie damit umzugehen ist und fühlt sich hilflos, was allenfalls zu Taten führt, die das Problem nur verschlimmern. In der «A-ing-is-B-ing»-Form könnte dies so formuliert werden: «Das Problem verschlimmern ist in der Wunde kratzen» Damit assoziiert werden kann die konventionelle Metapher «Salz in die Wunde streuen».

Die Wölfin verlässt die Party also fluchtartig, gefolgt von ihrer besorgten Freundin. Als erstere ihr Kleid hebt, kommt eine rosarote Wunde oberhalb ihres Knies zum Vorschein, die sich durch ihr obsessives Kratzen gebildet hat. Die beiden beobachten, wie die Farbe der Wunde sich plötzlich von rosa zu grün über gelb und regenbogenfarben in eine blaue Wunde verwandelt. Noch immer kann die Wölfin nicht aufhören, daran zu kratzen. Am nächsten Tag versucht sie alles Mögliche, um die Wunde zu verarzten. Doch vergeblich, weder Pflaster noch Nadel und Faden sind hilfreich, sie beide werden von der Wunde abgewehrt. Auch die Medizin, die ihre Freundin bringt, richtet mehr Schaden an als Gutes. Unnachgiebig kratzt die Wölfin in ihrer Wunde und knurrt ihre Freundin bedrohlich an, als diese versucht, sie davon abzuhalten.



Abbildung 8: Die Freundinnen versuchen mit allen Mitteln, die Wunde zu verarzten.

Die Hilflosigkeit der Wölfin könnte auf dieselbe Hilflosigkeit im Umgang mit Sozialer Angst hinweisen. Auch ihre Freundin, die ihr mit allen Mitteln zu helfen versucht, bleibt ratlos. Nur die Wölfin allein kann im Kampf gegen die Wunde siegen, genau wie nur sie allein ihre sozialen Ängste in den Griff bekommen kann.

Nachts liegt die Protagonistin unruhig im Bett, sie hat Ofenhandschuhe um ihre Pfoten gebunden, um sich vom Kratzen abzuhalten. Ihre volle Aufmerksamkeit liegt auf der Wunde, aus der plötzlich sonderbare Geräusche erklingen. Kurz darauf halten vier kleine Fische ihre Köpfe aus der blauen Flüssigkeit. Von Panik erfasst springt die Wölfin aus dem Bett und flieht in den Wald. Ihre Freundin kommt ihr entgegen und versucht, die sich wild kratzende und jaulende Wölfin zu beruhigen. Diese ist jedoch völlig ausser sich und greift kurzerhand nach einer Axt in Reichweite. In einem Zustand völliger Verzweiflung rammt sie diese in ihr Bein und stürzt kurz darauf zu Boden. Die Häsin eilt ihrer Freundin zu Hilfe, zieht die Axt aus dem blutüberströmten Bein und hilft der Wölfin, aufrecht zu sitzen. Sie beobachten, wie das rote Blut sich erneut blau färbt. Die Wölfin weint, im Glauben, nichts habe sich geändert. Doch dann erscheint einer der Fische an der Oberfläche der Wunde und stirbt stöhnend. Darauf steigen die anderen drei auch nach oben, ebenfalls tot. Die blaue Flüssigkeit sickert aus der Wunde auf den Boden und mit ihr geschwemmt werden die Fische. Die Wölfin und das Häschen umarmen sich vor Erleichterung.

Die symbolische Bedeutung der Fische ist unklar, jedoch scheinen sie das zu sein, was die Wunde unheilbar macht. Denn erst mit ihrem Tod verschwindet die blaue Flüssigkeit und wird durch gewöhnliches Blut ersetzt. Recherchiert man nach der symbolischen Bedeutung von Fischen, hängen dessen Ergebnisse kaum mit der sozialen Angst zusammen. Beispielsweise gilt der Fisch wegen seiner starken Vermehrung in vielen Kulturen als Fruchtbarkeitssymbol. In China ist er ein Symbol für Glück, Reichtum und gute Ernte. Ebenfalls ist der Fisch seit dem frühen Christentum ein Symbol für Christus (vgl. Hark, 2011). Es wird also schnell klar, dass keine offensichtliche Assoziation zum Inhalt von «The Itching» besteht. Jedoch könnten die Fische als Eindringlinge im Körper der Wölfin interpretiert werden. Wie Krankheitserreger

bewegen sie sich durch die Blutbahnen der Wölfin und könnten so ebenfalls für die Unkontrollierbarkeit der sozialen Angst stehen.



Abbildung 9: Fische strecken ihre Köpfe aus der Wunde.

Naheliegender ist jedoch, wie die Aktion der Wölfin in völliger Verzweiflung zu interpretieren sein könnte. Zum ersten Mal in der Geschichte wird sie von der passiven Protagonistin, die bloss auf Umfeld und Geschehnisse reagiert, zur aktiven Protagonistin, die sich die Axt ins Bein rammt und so bewusst etwas gegen ihr Leid unternimmt. Bereits kurz zuvor wird sie aktiv, als sie nachts ihr Bett verlässt und in den Wald flieht, um ihrem Elend ein Ende zu setzen. Damit kann die Metapher «Stopping Being in a State is Leaving a Location»⁸ verbunden werden, eine sogenannte Untermetapher der Mastermetapher «Change is Motion»⁹ (Lakoff et al., 1991, S. 15).



Abbildung 10: Die Wölfin hat drastische Massnahmen ergriffen.

⁸ «Nicht länger in einem Zustand sein ist einen Ort verlassen»

⁹ «Veränderung ist Bewegung»



Abbildung 11: Der Axtschwung hat die Fische getötet.

In der letzten Szene des Kurzfilms sitzen die Wölfin und ihre Freundin mit einigen anderen Charakteren in einer Art Bar oder Restaurant. Der Juckreiz der Wölfin ist noch immer in Form eines fleckenartigen Kribbelns um ihre Augen ersichtlich, jedoch hat dessen Intensität stark abgenommen. Ihre Wunde ist endlich verbunden und scheint auf gutem Weg zur Heilung zu sein. Sie kratzt sich ein wenig am Arm, als die Häsin sie anstupst, wahrscheinlich, um sie davon abzuhalten. Die Wölfin gehorcht und wird von ihrer Freundin über den Arm gestreichelt.

4.2.3 Konklusion

Die Besonderheit von Metaphern im audiovisuellen Medium liegt in den einzigartigen metaphorischen Relationen zwischen Bild und Ton. Im Beispiel von «The Itching» schaffen Regisseurin und Animationskünstler sogar, einen weiteren Sinn einzubinden. Beim blossen Ansehen der kribbelnden Stellen auf dem Körper der Wölfin juckt die eigene Haut, eine Empfindung, die über die Sinne des Sehens und Hörens hinausgeht. Was wir empfinden, kann nicht nur in einem Bild vermittelt werden, sondern entsteht aus einer Konstellation verschiedener medienspezifischer Elemente, die so nach Forceville eine «Multimodale Metapher» bilden (vgl. Hannibal, 2017, Kapitel 5).

Die zentrale Metapher des Films lautet «An sozialer Angst leiden ist ein unerträgliches, unkontrollierbares Gefühl verspüren». In Verbindung mit der blauen Wunde steht die ebenfalls prominente Metapher «In der Wunde kratzen ist das Problem verschlimmern».

Sequenzübergreifend wandelt sich die Definition des Quellbereichs «Juckreiz» auf «blaue Wunde», die aus der Reaktion auf den Juckreiz entstanden ist. Die zentrale Metapher dreht sich ab diesem Punkt nicht mehr um die kribbelnden Flecken sondern um die blaue Wunde, die nun metaphorisch für die Folgen sozialer Angst steht. Im Verlaufe des Films wandelt sich zudem die Interpretation des Juckreizes vom Flohbiss zur sozialen Angst. Durch verschiedenste sequenzübergreifende Geschehnisse wird die metaphorische Deutung des Juckreizes als soziale Angst bekräftigt.

4.3 «Into the Flame» (2019)

4.3.1 Synopsis

Der fünfminütige animierte Kurzfilm «Into the Flame» wurde vom US-amerikanischen Animationsstudio «Hue&Cry» realisiert und handelt von einem Geschäftsmann namens Floyd, dessen Leben sich schlagartig ändert, als seine Ehefrau Rose plötzlich verschwindet, um einer Sekte beizutreten. Schon vor ihrer Absenz hat er sich gefragt, ob es in diesem Leben mehr für ihn gibt als seine Karriere, der er bis dahin die meiste Zeit seines Lebens gewidmet hat. Fragen über Fragen stellen sich ihm bezüglich des Verschwindens seiner Frau, welche im Verlaufe des Films mit dem zentralen Element der Vision Stück für Stück beantwortet werden. Überall sieht er Motten, die ihn verfolgen und Menschen, die zu solchen Insekten mutieren. Am Ende einer langen Verfolgungsjagd findet er sich im Kreise der Sekte wieder und ist mit seiner Frau wiedervereint.

4.3.2 Analyse

In folgender Analyse möchte ich mich auf die Elemente der Vision und der Motte fokussieren und wie sie als metaphorische Darstellungen von Floyds innerem Konflikt agieren.

Der Kurzfilm beginnt mit der Etablierung des Schauplatzes, einer Grossstadt. Wir befinden uns in einer Wohnung, wo wir einen Mann namens Floyd im Anzug am Tisch sitzen sehen, ein Foto einer Frau in der Hand. An den Wänden hängen zahlreiche Fotografien, die diese Frau zusammen mit Floyd abbilden, was darauf schliessen lässt, dass sie ein Paar sein müssen. Der Mann seufzt tief und starrt das Foto in seinen Händen an, als plötzlich eine weisse Motte auf ihn zufliegt und in sein Ohr krabbelt. Darauf folgt ein Schnitt auf eine Totale, die das Ehepaar beisammen in einem Boot sitzend zeigt. Sie paddeln in einem Gewässer in undefiniertem, dunklem Raum. Kurz darauf erfolgt ein weiterer Schnitt, der Floyd an einem Bürotisch sitzend zeigt, wiederum in einem undefinierten Raum. Neben ihm befinden sich zwei Aktenstapel, die sich kontinuierlich auftürmen, während Zeiger einer Uhr in rasantem Tempo um ihre Achse kreisen. Indessen sackt Floyd immer mehr in sich zusammen, eine Zigarette in der linken Hand. Kurz darauf folgt ein weiterer Schnitt, diesmal werden Rose und Floyd auf zwei Sesseln sitzend gezeigt, ihre Rücken zur virtuellen Kamera gewandt. Ihnen gegenüber sitzt eine Frau, die ihren Blick erwartungsvoll auf die beiden richtet. Indessen distanziert sich das Ehepaar immer weiter voneinander, ihre Blicke schweifen in entgegengesetzte Richtungen, ihre Körper wenden sich voneinander ab. Nun erfolgt noch ein Schnitt, der Floyd in einer halbnahen Einstellung zeigt. Seine Augen weiten sich vor Schreck, sein Körper zittert.

Schon in der ersten Einstellung kann durch das Porträtfoto in Floyds Hand und sein damit verbundenes Seufzen darauf geschlossen werden, dass der Protagonist von seiner Frau verlassen worden sein muss, die Gründe sind jedoch noch unklar. Ebenfalls in dieser ersten Szene wird die Motte als zentrale metaphorische Visualisierung sowie prominentes Symbolbild etabliert. Als sie sich in Floyds Ohr bohrt, wird auf eine Reihe von Sequenzen geschnitten, die den Geschäftsmann und seine Frau in verschiedenen Situationen zeigt. Nach

der offiziellen Synopsis des Kurzfilms sind dies Visionen, die durch die Motte ausgelöst wurden und die Stück für Stück zur Beantwortung von Floyds unzähligen Fragen dienen sollen: «[...] a moth burrows into his ear and sets off a series of visions. These visions contain clues about where he went wrong and what might lead to his salvation – but first he has to get away from the moth!» (Hue&Cry, 2019b). Es ist eine regelrechte Infiltration des Gehirns, eine unautorisierte Kontrollübernahme.



Abbildung 12: Eine Motte bohrt sich in Floyds Ohr.

Den inneren Konflikt als selbstständig handelndes Wesen darzustellen ist eine Metapher, die bereits in «HEDGEHOG» genutzt wurde. Der Angst einen eigenen Körper zu verleihen gibt ihr eine gewisse Unkontrollierbarkeit und Machtstellung.

Die Motte hat eine klare, symbolische Bedeutung. Laut dem Animationsstudio Hue&Cry symbolisiert sie die Zerstörung weltlicher Besitztümer und das Streben nach Spiritualität. Wie viele Menschen ringen Floyd und Rose mit den Vorstellungen und Grenzen der menschlichen Existenz. Manche geben sich diesen hin und nennen sich “Apostles of the Flame”¹⁰ (vgl. Price, 2018, Abs. 6). Daraus lässt sich schliessen, dass die Motte auf die Sekte hinweist, der Rose verfallen ist. Jedoch kann die Verbindung zur Sekte in diesem Stadium der Geschichte kaum erkannt werden, besonders nicht vom durchschnittlichen Zuschauenden, der kein Experte in Sachen Symbolik ist. Zu diesem Zeitpunkt wird die Motte wahrscheinlich als Bedrohung gedeutet und eventuell auch als Visualisierung von Floyds Trauer oder Schuldgefühlen. „Von Schuldgefühlen verfolgt werden“ gilt als etablierte, konventionelle Metapher, die ohne weiteres mit dem Bild der Motten übereinstimmt, die Floyd durch die Stadt jagen.

Die erste Vision, die das Ehepaar in einem Boot rudern zeigt, könnte zwei Bedeutungen haben. Einerseits wäre die Zuordnung der konventionellen Metapher «Im selben Boot sitzen» möglich. In der «A-ing ist B-ing»-Form würde sie «Dasselbe Schicksal teilen ist zusammen in einem Boot sitzen» lauten. Andererseits könnte die Vision auch die Isolation des Pärchens zu visualisieren versuchen. Diese Annahme wird durch den dunklen, undefinierten Raum sowie

¹⁰ “Moths symbolize the destruction of worldly possessions and the quest for spirituality. Many, like Floyd and Rose, grapple with these concepts and limits of our existence. Some devote themselves to it and call themselves the Apostles of the Flame.” (Price, 2018, Abs. 6)

die Einschliessung von Wasser und damit Abgrenzung vom Land verstärkt. Selbst wenn es sich hier um eine konventionelle Metapher handelt, ist deren Verwendung keineswegs supplementär, da sie nicht monomodal ist. Dies wäre der Fall, wenn auf einer zweiten Ebene, beispielsweise in einem Voiceover, dieselbe Metapher zusätzlich ausgesprochen werden würde. Dann wäre eine der beiden für das Verständnis der Geschichte überflüssig und diente höchstens zur Unterstreichung der Relevanz.



Abbildung 13: Das Ehepaar zusammen in einem Boot.

Die zweite Vision, die Floyd an einem Schreibtisch sitzend zeigt, hat eine klare Bedeutung. Floyd ist ein Arbeitstier, das Stunden um Stunden im Büro verbringt, während sich die Unterlagen neben ihm in die Höhe stapeln. Dieser Vision ist keine metaphorische Bedeutung zuzuordnen, da sie der Realität entspricht und nicht versucht, ein abstraktes Phänomen zu konkretisieren. Dasselbe gilt für die dritte Vision, die das Ehepaar in einer Therapiestunde zeigt. So wird klar, dass die beiden in einer Beziehungskrise gesteckt haben müssen. Ihre sich voneinander abwendenden Körperhaltungen weisen auf ihre auseinanderdriftenden Leben hin.

Es ist anzunehmen, dass die Visionen in chronologischer Abfolge gezeigt werden. Wäre dies der Fall, könnte die erste Vision vom Boot als eine Art «Ruhe vor dem Sturm» interpretiert werden. Eine ausgewogene Beziehung, die durch den Arbeitswahn des Ehemannes und die Involvierung der Ehefrau in eine Sekte in eine Krise gerät und bei der Therapeutin endet.

Nach den ersten drei Visionen flieht der erschrockene Floyd in eine Bar, wo er sich ausser Atem an den Tresen setzt. Da erscheint eine weitere Vision. Das Ehepaar befindet sich in einem Wohnzimmer. Floyd sitzt am Tisch, den Kopf in seinen Armen vergraben, während Rose schnellen Schrittes den Raum verlässt. Daraufhin holt Floyd weit aus und schmettert ein Glas in hohem Bogen vom Tisch. Es wird sogleich zu einer nahen Einstellung vom am Boden zerbrechenden Glas geschnitten, gefolgt von einer Totale, die ein Auto zeigt, das auf dieselbe Weise wie das Glas auf einer harten Oberfläche zerschmettert. Es wird so eine Analogie zwischen Trinkglas und Auto erstellt.



Abbildung 14: Vision eines zerschmetternden Glases.



Abbildung 15: Analogie zum zerschmetternden Glas.

Die neuen Visionen offenbaren immer mehr über das Ehepaar und deren Konflikt, der zum schlussendlichen Verschwinden der Ehefrau führt. Floyds frustrierte Haltung und aggressive Reaktion auf Rose, die den Raum verlässt, indiziert eine endgültige Trennung. Das zerspringende Glas weist ebenfalls auf die metaphorische Darstellung einer zerbrechenden Beziehung hin, während die Motivation des Schnitts auf das zerschmetternde Auto schwieriger zu lesen ist. Möglicherweise steht es für die Zerstörung materialistischer Besitztümer.

Floyd sitzt noch immer in der Bar, verlässt diese aber fluchtartig, als sein Sakko von Motten zerfressen wird und der Barkeeper zu einem Hybrid von Mensch und Motte mutiert. Hastig steigt der Protagonist in ein Taxi, wo ihn drei weitere Visionen heimsuchen. Die erste zeigt eine Frauenhand, die eine Spielkarte mit der Abbildung einer Motte in die Höhe hält. Die zweite zeigt Rose, nackt im Schneidersitz über dem Boden schwebend, beide Arme ausgestreckt, je eine Motte über ihren Handflächen fliegend. Über ihrem Kopf eine Art Sonne oder Mond, links und rechts von ihr zwei Gestalten in langen Gewändern, die an Mönche erinnern und ihre Hände zu einer betenden Haltung verschlossen haben. Schlussendlich zeigt die dritte Vision mutmasslich Roses Hand, deren Ringfinger sich mitsamt Ehering von der restlichen Hand ablöst. Zurück in der «Realität» findet Floyd sein Hemd zerfressen von Motten auf und ein Blick zum Taxifahrer zeigt diesen zur Motte mutiert, was Floyd zur sofortigen Flucht treibt.

Diese Sequenz setzt das Stilmittel der Metamorphose ein, eine von zehn narrativen Strategien, die Paul Wells in seinem Werk «Understanding Animation» (Wells, 1998, Kapitel

3) definiert. Die Köpfe des Barkeepers sowie des Taxifahrers mutieren zu Mottenschädeln, wodurch Floyd sich bedroht fühlt und zur Flucht gezwungen wird. So werden die Motten mit etwas Bösem assoziiert, da Floyd sich schrecklich zu fürchten scheint. Trotz ihrer Harmlosigkeit ist die Motte bei Menschen tendenziell unbeliebt, sei es wegen ihres Aussehens oder ihrer zerstörerischen Vorliebe für Kleidungsstücke oder Esswaren. Deshalb wird der Zuschauende ihr auch von Beginn an eine antagonistische Rolle zuweisen, ohne dies zu hinterfragen.



Abbildung 16: Der Barkeeper mutiert zur Motte.

Erstmals weisen die Visionen nun auf den aktuellen Aufenthaltsort der Ehefrau hin. Sie zeigen Rose in einer religiösen, gottähnlichen Haltung, über dem Boden schwebend neben zwei Mönchsfiguren. Ein erster Hinweis auf die Sekte, der sie beigetreten ist. Der sich separierende Ringfinger mitsamt Ehering symbolisiert möglicherweise den nun zweitrangigen Stellenwert der Ehe in ihrem Leben.

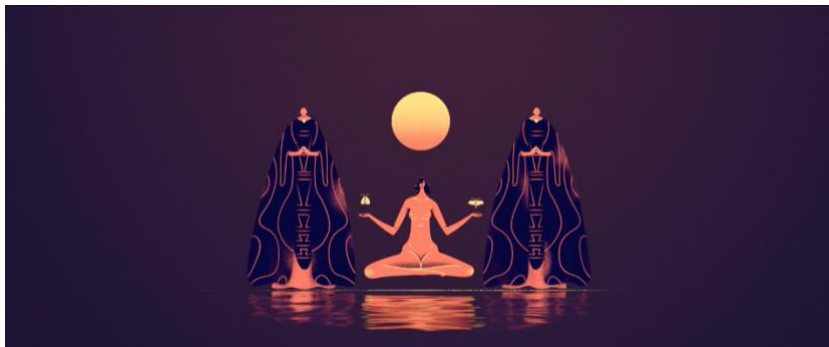


Abbildung 17: Rose in Floyds Vision.

Gerade aus dem Taxi gesprungen ist Floyd nun auf der Flucht vor einem Mottenschwarm. Tag und Nacht rennt er durch verschiedenste Szenerien, während Fetzen seiner Kleidung kontinuierlich zu Boden fallen. Dabei erscheinen drei weitere Visionen. Die erste zeigt Floyd während einer langen Arbeitsnacht. In der zweiten versinkt er nackt im Wasser. Die dritte wird aus der Perspektive einer Leiche gezeigt, die in ihrem Grab liegt und auf die trauernden Angehörigen (darunter Rose) hochblickt. Als die Visionen enden ist Floyd noch immer auf der Flucht vor den Motten, seine Kleidung hat er mittlerweile vollständig verloren und rennt nun nackt durch die Gegend, bis er schliesslich stolpert und zu Boden fällt. Schützend hält er die

Hände über den Kopf und wartet auf sein Schicksal, doch zu seinem Erstaunen fliegen die Motten über ihn hinweg und scheinen sich nicht im Geringsten für ihn zu interessieren.

Die scheinbar endlose Flucht könnte sich auf eine konventionelle Metapher beziehen, die in Lakoffs «Master Metaphor List» aufgezählt wird: «Zeit ist eine Landschaft, durch die wir uns bewegen»¹¹ (Lakoff et al., 1991, S. 77). Sie passt zu den zahlreichen Szenerien, durch die Floyd sich bewegt, als die Motten ihm dicht auf den Fersen sind. Möglicherweise könnte die metaphorische Bedeutung in der Zeit liegen, die es braucht, bis Floyd sich schliesslich dem Ruf der Motten und damit der Sekte ergibt.



Abbildung 18: Floyd flüchtet vom Mottenschwarm.

Die Visionen deuten auf ein Spiel um Leben und Tod hin. Diejenige, die Floyd im Wasser versinkend zeigt, kann erst durch eine später folgende Vision klar interpretiert werden. Wahrscheinlich zeigt sie Floyds zunehmenden Kontrollverlust und wie die Sekte ihn Stück für Stück für sich gewinnen kann. Die dritte Vision der Beerdigung visualisiert wohl das Ende seines bisherigen Lebens.

Die metaphorische Bedeutung seiner Nacktheit hängt mutmasslich mit dem Verlust und der Zerstörung von materialistischen Besitztümern zusammen, die bereits mit der Symbolik der Motten in Verbindung gebracht wurde. Erst vollkommen nackt ist Floyd bereit, der Sekte beizutreten. Deshalb war es von Beginn an Ziel der Motten, ihm die Kleidung wegzufressen. So kann ebenfalls eine «A-ing is B-ing»-Formulierung aufgestellt werden: «Alle materialistischen Besitztümer verlieren ist nackt sein.»

Als Floyd stürzt und die Motten über ihn hinwegziehen wird klar, dass sie nicht zu sein scheinen, wofür sie gehalten wurden. Sie sind zwar die antagonistische Kraft der Geschichte, jedoch wollen sie Floyd keinerlei Schaden zufügen. Sie tricksen ihn aus, als sie vorgeben, sich nicht für ihn zu interessieren. Möglicherweise ist ihnen bewusst, dass sie ihn längst für sich gewonnen haben und warten nun, bis er sich eigenwillig der Sekte anschliesst. Eine Art Gehirnwäsche, die mit der ersten Szene in Verbindung gebracht werden kann, als sich eine Motte durch Floyds Ohr in sein Gehirn vordrängt.

¹¹ Time is a landscape we move through.

Drei weitere Visionen setzen ein, als Floyd sich erhebt. Die erste zeigt einen Totenschädel, auf der eine Motte krabbelt. Der Schädel erinnert an den mexikanischen Tag der Toten («Día de los Muertos»), denn er trägt einige Verzierungen und Gravierungen. «Floyd» auf der Stirn, «Yes» und «No» jeweils auf einer Seite der Nasenhöhle sowie «Goodbye» auf dem Kinn. Die zweite Vision zeigt Floyd, der durch eine von zwei augenförmigen Öffnungen späht, aus denen Licht scheint. Das Bild wechselt schliesslich zu einer weiteren Vision mit ähnlicher grafischer Aufstellung, nun haben sich die augenförmigen Öffnungen jedoch in Fenster einer öffentlichen Toilette verwandelt und Floyd ist gerade dabei, über die Toilettenschüssel durch eines dieser Fenster zu steigen.

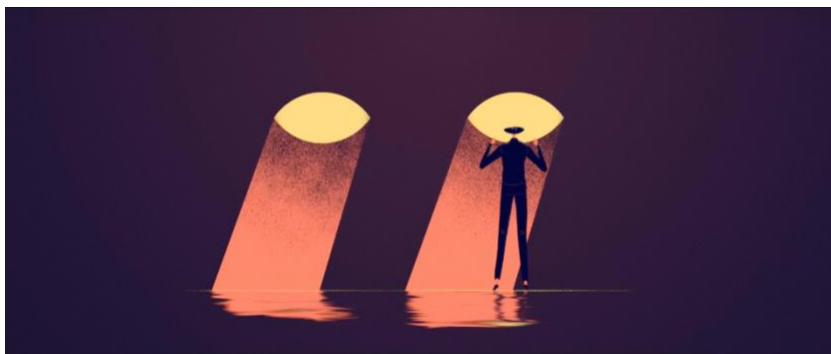


Abbildung 19: Augenförmige Öffnungen in Floyds Vision.

Der Totenschädel scheint Floyd vor die Wahl zu stellen, ob er der Sekte beitrifft oder nicht. Den augenförmigen Öffnungen, aus denen Licht strömt, kann eine konventionelle Metapher zugeordnet werden: «Licht ist Erkenntnis». Das Licht wird generell als etwas Gutes dargestellt, sei es Intelligenz, Hoffnung oder Erkenntnis. Daraus stammt auch der Begriff der Erleuchtung und in weltgeschichtlichem Kontext kann die Epoche der Aufklärung (Englisch: Enlightenment) damit assoziiert werden. In diesem Falle ist mit der Verbindung zur Sekte eine Interpretation naheliegend, die das Licht als «Erkenntnis» definiert, da Sekten oft mit dem Versprechen der Erkenntniserlangung predigen und so neue Anhänger gewinnen wollen. Es wird klar, dass sie Floyd für sich gewonnen haben, als dieser durch eine der Öffnungen steigt. Weshalb eine Analogie zu einer Toilettenkabine gemacht wird ist schwieriger zu lesen, möglicherweise wird auf eine Realitätsflucht oder Flucht aus einem einengenden Zustand gedeutet.

Floyd taumelt nun durch eine Wüstenstrasse, völlig nackt und mit der Energie am Ende. Da landet eine Motte auf seiner Hand, die er hochhebt und mit grimmigem Gesicht in genauen Augenschein nimmt. Sie sitzt ganz ruhig und starrt zurück, als die letzten Visionen des Films einsetzen. Die erste zeigt einen Torso, den zwei Hände «umstülpen» und so in eine Motte verwandeln. In der Zweiten ist eine Kreatur mit menschlichem Körper und Mottenkopf ersichtlich, eine Uniform tragend und eine Zigarette rauchend. Die dritte zeigt Rose, die bis zum Hals im Wasser steht und immer weiter darin versinkt. Die vierte zeigt eine fliegende Motte in Zeitlupe. Dann wird Rose nochmal kurz eingeblendet, das Wasser steht ihr jetzt bis

kurz unter den Mund. Sie schliesst die Augen. Es wird nun zwischen zwei nahen Einstellungen von Floyds Augen und dem Kopf der Motte auf seinem Finger hin- und hergeschnitten. Dabei mutiert Floyds Kopf immer mehr in ein Bild, das seine Augenbrauen als Mottenfühler, seine Augen als Mottenaugen und seine Nase als Sarg zeigt. Die Augen mutieren zu Monden und damit wird zur neuen Szenerie übergeleitet, die Floyd noch immer nackt durch einen dunklen Wald wandernd zeigt. Er wird von hinten abgebildet, dem Mond entgegensteuernd. Schliesslich erreicht er einen Versammlungsort, wo sich zahlreiche Mönche aufhalten, dieselben aus seinen Visionen. Sie alle scheinen auf ihn gewartet zu haben, denn sie sind ihm zugewandt und lassen auf Kommando ein mächtiges Feuer entflammen. Ein zweites entzündet sich hinter Rose, die in der ersten Reihe wartet und ihren Ehemann erwartungsvoll ansieht. Das Feuer reflektiert in Floyds Augen, als sich dessen Mund langsam zu einem Grinsen verzieht.



Abbildung 20: Analogie zu Floyds Gesicht.

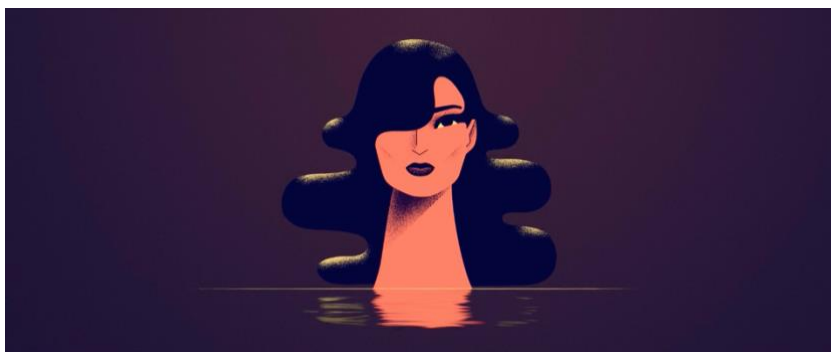


Abbildung 21: Rose versinkt im Wasser.



Abbildung 22: Floyd im Kreise der Sekte.

Die Szene in der Wüste und die letzten Visionen zeigen Floyds endgültigen Übergang zur Sekte und damit den drastischen Wechsel in seinem Leben. Er ergibt sich dem Ruf der Motten und ist bereit, für seine Frau der Sekte beizutreten. Seine Transformation wird durch die Vision des mutierenden Körpers sowie die Analogie zwischen Floyds Gesicht und dem Mottenkopf mit «Sargnase» visualisiert. Die Vision der im Wasser versinkenden Rose zeigt ihre absolute Hingabe zur Sekte. Floyd kann nur an ihrer Seite bleiben, wenn er selbst beitrifft. Als er grinsend zur Versammlung stösst hat er sich gewandelt und ist bereit für eine gänzliche Hingabe.

4.3.3 Konklusion

«Into the Flame» ist ein Paradebeispiel für Charles Forcevilles Erkenntnis, dass Metaphern im Bewegtbild sequentiell sein können und sich gegebenenfalls über mehrere Szenen und Sequenzen erstrecken. Die Motte wird zwar bereits zu Beginn des Kurzfilms als Quellbereich definiert, jedoch verändert sich das Verständnis des Zielbereichs fortlaufend. In früheren Szenen kann er beispielsweise als Trauer oder Schuldgefühl definiert werden, was zur A-ist-B-Form «Von Schuldgefühlen geplagt werden ist von Motten geplagt werden» oder sogar «von Schuldgefühlen zerfressen werden ist von Motten zerfressen werden» führt. Im Verlaufe des Films stellt sich jedoch heraus, dass der Zielbereich anders definiert werden muss. Durch die zunehmenden Hinweise auf die Involvierung der Ehefrau in eine Sekte offenbart sich eine zweite Möglichkeit zur Interpretation der Motten, die durch die Visionen kontinuierlich mit der Sekte in Verbindung gebracht werden: sie sind Botschafter der «Apostels of the Flame» und wurden gesandt, um Floyd für die Sekte zu gewinnen. Metaphorisch visualisiert die Flucht vor den Insekten wahrscheinlich Floyds Ringen mit sich selbst und der Frage, ob er seiner Frau folgen soll. «Die Flucht vor den Motten ist die Flucht vor der Kontrollübernahme der Sekte».

5. Vergleich und Diskussion

Die Analyse der Fallbeispiele offenbart drei verschiedene Möglichkeiten, menschliche Innenwelten wie Gefühle und inneren Konflikt metaphorisch zu visualisieren. Im ersten Beispiel «HEDGEHOG» wird das abstrakte Phänomen des mangelnden Selbstbewusstseins als Tier oder Monster dargestellt und erlangt so einen eigenen Körper, durch den es selbstständig denken, fühlen und sich fortbewegen kann. Wie die Selbstzweifel und das mangelnde Selbstbewusstsein ist der Igel unkontrollierbar, er tut was er will und hält Gareth von seinen Wünschen und Zielen ab.

Im zweiten Fallbeispiel «The Itching» wird das abstrakte Phänomen der sozialen Angst sehr unkonventionell in Form eines Juckreizes und einer daraus entstehenden blauen Wunde dargestellt. Im Gegensatz zu «HEDGEHOG» hat die Angst keinen eigenen Körper, dennoch wird ihr eine absolute Macht über die Protagonistin verliehen. Ihr Körper rebelliert, als sie sich in einer sozialen Situation befindet und die Wunde, die aus dem obsessiven Kratzen

entsteht, scheint unheilbar zu sein. Hier wird der innere Konflikt also zu einem äusseren, der den gesamten Körper und Geist der Protagonistin einnimmt.

Im dritten Beispiel von «Into the Flame» wird Floyds innerer Konflikt mit sich selbst und der Frage, ob er für seine Frau sein bisheriges Leben aufgeben und ihrer Sekte beitreten soll, mit zwei verschiedenen Stilmitteln visualisiert. Einerseits sind es die Visionen, andererseits die Flucht vor den Motten. Ähnlich wie bei «HEDGEHOG» wird dem inneren Konflikt ein eigener Körper gegeben. Wie auch der Igel hat die Motte, die in Floyds Ohr kriecht, eine kontrollierende Macht über den Protagonisten und treibt ihn mithilfe der Visionen in den Wahnsinn. Dasselbe gilt für den Juckreiz in «The Itching». Das Element der Vision ist auf den ersten Blick zwar mit keinem der anderen Beispiele vergleichbar, jedoch trägt es ebenfalls eine kontrollierende Charakteristik.

Es stellt sich also heraus, dass sich alle drei Fallbeispiele an der Mastermetapher «Mental Control is Physical Control» bedienen und den metaphorischen Visualisierungen von innerem Konflikt eine kontrollierende Macht über den jeweiligen Protagonisten verleihen.

«The Itching» und «Into the Flame» sind für mich Paradebeispiele, wie Innenwelten auf innovative, unkonventionelle Weise metaphorisch visualisiert werden können. Es gelingt «HEDGEHOG» ebenfalls, den inneren Konflikt verständlich darzustellen und der Metapher eine tragende Rolle zu verleihen, jedoch ist das Motiv des Tiers oder Monsters eine relativ häufig verwendete metaphorische Darstellung von Depression und Selbstzweifeln. Andere Beispiele sind Hermann Hesses Roman «Der Steppenwolf» (1927) sowie der animierte Kurzfilm «Fallin' Floyd» von Il Luster Films (2013).

6. Fazit

Ziel dieser Arbeit war, unkonventionelle Metaphern zu identifizieren, die eine entscheidende Rolle zum Verständnis einer Geschichte beitragen und somit nicht auf eine rein supplementäre Funktion reduziert werden. Es lag in meinem Interesse, Beispiele zu finden, die neben den konventionellen, etablierten Metaphern wie «Intelligenz ist eine Lichtquelle» Möglichkeiten finden, komplexe und abstrakte Sachverhalte auf innovative Weise metaphorisch zu konkretisieren und dabei verständlich bleiben.

Mehrere Rechercheergebnisse und Studien im Bereich Metapher und Animationsfilm, unter anderem das Annotationsschema für visuelle Metaphern (Marianna Bolognesi, 2014), die Bedeutung der Zeitebene in der Metaphernanalyse (Forceville, 2008, Seite 468), die Master-Metaphor-List (Lakoff et al., 1991) und die narrativen Strategien im Animationsfilm (Wells, 1998, Kapitel 3), haben dabei geholfen, komplexe, kreative Metaphern innerhalb der drei Fallbeispiele zu identifizieren.

Jedes der drei analysierten Fallbeispiele wagte eine unkonventionelle Herangehensweise. Die Frage war jedoch, wie die darin verwendeten Visualisierungen ohne Nutzung konventioneller, etablierter Metaphern verständlich bleiben. Es hat sich herausgestellt, dass das Verständnis mit der Übertragung der Wesensmerkmale von Quell- auf Zielbereich geschaffen wird. Trotz innovativer Metapher kann deren Bedeutung so noch verstanden werden. Ein veranschaulichendes Beispiel wäre die Metapher «An sozialer Angst leiden ist von einem unerträglichen Juckreiz kontrolliert werden». Der Juckreiz ist unkontrollierbar und kontrollierend zugleich, die Protagonistin fühlt sich hilflos. Diese Unkontrollierbarkeit charakterisiert auch die soziale Angst und ist das Wesensmerkmal, das vom Quell- auf den Zielbereich übertragen wurde. Wer an sozialer Angst leidet, kann diese nicht kontrollieren, genauso wenig wie ein Juckreiz kontrolliert werden kann.

Ebenfalls kann eine unkonventionelle Metapher durch den Bezug zu einer etablierten Metapher verständlich gemacht werden. Dies hat sich an mehreren Stellen der Analyse gezeigt, unter anderem mit der Metapher «Leid ist eine Last». Der Igel, der grundsätzlich als unkonventionelle Metapher gilt, wird als gross und schwer dargestellt, wenn Gareths Selbstzweifel äusserst prominent sind. So wird die physische Gestalt des Igels mit der konventionellen Metapher «Leid ist eine Last» verbunden, was die Deutung des Igels vereinfacht.

Grund für die Analyse metaphorischer Darstellungen von Innenwelten war mein Vorhaben, im Rahmen meiner Diplomarbeit einen animierten Kurzfilm zum Thema Selbstwert zu realisieren und mich dabei ans Stilmittel der Metapher zu wagen. Ich fürchtete, meine metaphorischen Visualisierungen könnten Gefahr laufen, kitschig und ausgelutscht zu wirken. Deshalb hoffte ich, mit der Analyse vorbildhafter Beispiele den Unterschied zwischen einer klischeehaften und einer innovativen Metapher zu ermitteln. Durch mein nun ausgeprägtes Verständnis der Metaphernkonstruktion weiss ich, was beim Entwerfen innovativer Metaphern wichtig ist: Multimodalität, Übertragung der Wesensmerkmale und Bezug auf konventionelle Metaphern. So kann das abstrakte Phänomen des Innenlebens verständlich vermittelt werden, ohne das Publikum mit vorhersehbaren Metaphern zu langweilen. Es soll also keinerlei Furcht bestehen, neue metaphorische Visualisierungen zu erfinden und, wie man metaphorisch so schön sagt, «den Rahmen zu sprengen».

Quellenverzeichnis

- Baumane, S. (2014). *Rocks in my Pockets* [Animation, Comedy, Drama]. Lettland: Locomotive Productions.
- Bellino, D. (2016). *The Itching*. Abgerufen 18. Februar 2020, von <https://vimeo.com/197956191>
- Bolognesi, M. (2014). *VisMet: Annotation Scheme*. Abgerufen 18. Februar 2020, von <http://www.vismet.org/VisMet/annotation.php>
- Bulmer, E. (2018). *HEDGEHOG*. Abgerufen 18. Februar 2020, von <https://vimeo.com/352708943>
- Forceville, C. (2008). *Metaphor in Pictures and Multimodal Representations*. In R. W. Gibbs (Hrsg.), *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought* (S. 462–482). Cambridge, Vereinigtes Königreich: Cambridge University Press.
- Forceville, C., & Paling, S. (2018). *The metaphorical representation of DEPRESSION in short, wordless animation films*. *Visual Communication*. <https://doi.org/10.1177/1470357218797994>
- Gallagher, L. (2016, Oktober 14). *Toronto After Dark 2016 Profile: Dianne Bellino* [Blogpost]. Abgerufen 18. Februar 2020, von <https://medium.com/the-muff-society/toronto-after-dark-2016-profile-dianne-bellino-e3652e13e7ea>
- Hannibal, C. (2017). *Subjective Perspective as Creative Metaphor in the Animated Film*. *mediaesthetics – Journal of Poetics of Audiovisual Images*, 0(2). Abgerufen von <http://www.mediaesthetics.org/index.php/mae/article/view/63/138>
- Hark, H. (2011, November 29). *Fisch – Symbolonline*. Abgerufen 20. Februar 2020, von <https://symbolonline.de/index.php?title=Fisch>
- Hue&Cry. (2019a). *Into the Flame*. Abgerufen 18. Februar 2020, von <https://vimeo.com/371420978>
- Hue&Cry. (2019b). *Into the Flame: Press*. Abgerufen 18. Februar 2020, von <https://intotheflamefilm.com/press>
- Lakoff, G., Espenson, J., & Schwartz, A. (1991). *Master Metaphor List* (2. Aufl.). Abgerufen von <http://araw.mede.uic.edu/~alanz/metaphor/METAPHORLIST.pdf>

Lakoff, G., & Johnson, M. (2004). *Leben in Metaphern: Konstruktion und Gebrauch von Sprachbildern* (4. Aufl. ed., Kommunikationswissenschaften). Heidelberg: Carl-Auer-Systeme Verlag.

Lakoff, G., & Turner, M. (1989). *More than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*. Chicago: The University of Chicago Press.

Price, S. (2018, September 9). Hue&Cry Teases "Into the Flame" Short Film [Blogpost]. Abgerufen 18. Februar 2020, von <https://www.stashmedia.tv/huecry-teases-into-flame-short-film/>

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Abingdon: Routledge.

Analysierte Videos

Bellino, D. (2016). The Itching. Abgerufen 18. Februar 2020, von <https://vimeo.com/197956191>

Bulmer, E. (2018). HEDGEHOG. Abgerufen 18. Februar 2020, von <https://vimeo.com/352708943>

Hue&Cry. (2019a). Into the Flame. Abgerufen 18. Februar 2020, von <https://vimeo.com/371420978>

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Ein kleiner brauner Arm packt Gareth am Bein.	10
Abbildung 2: Gareth und der Igel im Wartezimmer vor dem Jobinterview.	12
Abbildung 3: Der betrunkene Gareth sperrt den winzigen Igel unter seinem Bierglas ein. ...	13
Abbildung 4: Der Igel als metaphorische Darstellung Gareths Schamgefühle.	14
Abbildung 5: Gareth lachend unter den Trümmern des Spielplatzturms.	14
Abbildung 6: Das erste Auftreten der Protagonistin.	16
Abbildung 7: Das fleckenartige Kribbeln erstmals sehr präsent dargestellt.	17
Abbildung 8: Die Freundinnen versuchen mit allen Mitteln, die Wunde zu verarzten.	19
Abbildung 9: Fische strecken ihre Köpfe aus der Wunde.	20
Abbildung 10: Die Wölfin hat drastische Massnahmen ergriffen.	20
Abbildung 11: Der Axtschwung hat die Fische getötet.	21
Abbildung 12: Eine Motte bohrt sich in Floyds Ohr.	23
Abbildung 13: Das Ehepaar zusammen in einem Boot.	24
Abbildung 14: Vision eines zerschmetternden Glases.	25
Abbildung 15: Analogie zum zerschmetternden Glas.	25
Abbildung 16: Der Barkeeper mutiert zur Motte.	26
Abbildung 17: Rose in Floyds Vision.	26
Abbildung 18: Floyd flüchtet vom Mottenschwarm.	27
Abbildung 19: Augenförmige Öffnungen in Floyds Vision.	28
Abbildung 20: Analogie zu Floyds Gesicht.	29
Abbildung 21: Rose versinkt im Wasser.	29
Abbildung 22: Floyd im Kreise der Sekte.	29

Abbildung auf der Titelseite: Aus der Pressemappe von Hue&Cry für den Kurzfilm «Into the Flame». Abgerufen 20. Februar 2020, von <https://intotheflamefilm.com/press>