

Veronika Reichl

Sprachkino

Zur Schnittstelle zwischen abstrakter Sprache
und Bildlichkeit

Reihe Reflexiv

Inhaltsverzeichnis

1 Fragestellung und Methode	17
1.1 Fragestellung	17
1.2 Forschungsmethode	19
1.2.1 <i>Praktische Visualisierungsexperimente</i>	19
1.2.2 <i>Zusammenspiel zwischen praktischen Experimenten und theoretischer Auseinandersetzung</i>	25
2 Bedeutungskonstruktion in der Sprache	29
2.1 Die Bedeutung der Wörter	29
2.1.1 <i>Das potenzielle Bedeutungsfeld eines Wortes</i>	29
2.1.2 <i>Arten des Bezugs zum Prototyp</i>	32
2.1.3 <i>Körperliche Grundierung der Wörter und das Konzept des Image-Schema</i>	35
2.2 Wörter in Anwendung	38
2.2.1 <i>Ineinandersetzen von Wörtern durch Grammatik</i>	40
2.2.2 <i>Überblendung und Subtraktion von Bedeutung</i>	45
2.3 Sprechen in Metaphern	47
2.3.1 <i>Lebende und tote Metaphern</i>	47
2.3.2 <i>Struktur-Metaphern und neugeborene Metaphern</i>	49
2.3.3 <i>Funktionsweise von Metaphern</i>	51
2.3.4 <i>Analogien und Unvereinbarkeiten in Metaphern</i>	55
2.4 Transitivität und Kausalität	60
2.4.1 <i>Veränderung konzeptualisieren</i>	60
2.4.2 <i>Transitivität</i>	61
2.4.3 <i>Explizite Kausalität</i>	64
2.4.4 <i>Kausale Ketten</i>	65
2.4.5 <i>Elemente der Transitivität und Kausalität</i>	67
2.5 Hin zur Abstraktion	69
2.6 Mögliche Charakteristika philosophischer Texte	73
2.6.1 <i>Substantive</i>	73
2.6.2 <i>Verben</i>	74
2.6.3 <i>Erzählstrukturen</i>	78

2.6.4 <i>Metapher und Metonymie im theoretischen Text</i>	85
2.6.5 <i>Passagen aus philosophischen Texten als metaphorische Überblendungen</i>	87
3 Bedeutungskonstruktion in Bild und Film	91
3.1 Natur des Bildes	91
3.1.1 <i>Bildträger, Bildobjekt, Bildsujet</i>	91
3.1.2 <i>Die doppelte Präsenz des Bildes</i>	93
3.2 Wahrnehmung dreidimensionaler Objekte	97
3.2.1 <i>Räumlich deutbare Einheiten finden</i>	97
3.2.2 <i>Erkennen durch Ähnlichkeit</i>	96
3.3 Was ist auf Bildern zu sehen?	104
3.3.1 <i>Zweidimensionale und dreidimensionale Objekte</i>	104
3.3.2 <i>Stil und Ausdruck</i>	106
3.3.3 <i>Bildräume</i>	107
3.3.4 <i>Kombinationen von visuellen Objekten</i>	109
3.4 Denotation im Bild	111
3.4.1 <i>Denotation als Bezug</i>	112
3.4.2 <i>Kontrastierung meiner Klassifikation von Denotation mit Peirce und Goodman</i>	113
3.4.3 <i>Meine Klassifikation der Denotation</i>	115
3.5 Wahrnehmung von Film	120
3.5.1 <i>Wahrnehmung von Film als bewegtem Bild</i>	120
3.5.2 <i>Kamerablick und partielle Illusion</i>	122
3.6 Bedeutung in der Filmeinstellung	124
3.6.1 <i>Die Einstellung als Grundeinheit des Films</i>	124
3.6.2 <i>Bewegungen im Film</i>	125
3.6.3 <i>Zeitlichkeit der Einstellung</i>	125
3.7 Bedeutung durch Schnitt/Montage	126
3.7.1 <i>Der unsichtbare Schnitt</i>	128
3.7.2 <i>Kollisionsmontage als inhaltliche Verknüpfung nach Eisenstein</i>	132
3.7.3 <i>Bedeutungsmöglichkeiten durch Schnitt/Montage</i>	135
3.8 Veränderung und Kausalität im Film	136
3.8.1 <i>Den Eindruck von Kausalität herstellen</i>	136

3.8.2 <i>Kausalität im Schnitt</i>	142
3.8.3 <i>Psychische Kausalität: Reiz und Reaktion</i>	142
3.9 Denotation im Film	143
3.10 Buchstäblichkeit, Metapher und Metonymie im Film	144
3.10.1 <i>Buchstäblichkeit im Film</i>	145
3.10.2 <i>Metonymie im Film</i>	145
3.10.3 <i>Metapher im Film</i>	145
3.11 Einige Eigenheiten von Animationsfilm	146
4 Katalog der Filmexperimente	149
4.1 Film Žižek A: Umsetzung von Image-Schemata	149
4.2 Film Žižek B: Ineinandersetzung von Image-Schemata	150
4.3 Film Spinoza: buchstäbliche Umsetzung des metaphorisch Gemeinten	151
4.4 Film Wittgenstein: Struktur-Metaphern anwenden	152
4.5 Film Heidegger: Neugeborene Metaphern entwerfen	153
4.6 Film Bachelard: Widersprüche herstellen	154
4.7 Film Deleuze & Guattari: Visualisierung einer Erzählstruktur	155
4.8 Film McLuhan A: Umsetzung in ein Grundmotiv	156
4.9 Film McLuhan B und Film McLuhan C: Umsetzung in Stills und/oder Modelle	157
4.10 Film Derrida: Umsetzung mit einem durchgehenden Trägerobjekt	158
4.11 Film Foucault A: Umsetzung verschiedener Inhalte mit demselben Trägerobjekt	159
4.12 Film Foucault B: Umsetzung der emotionalen Wirkung eines Textes	160
4.13 Film Butler: Umsetzung, die den Betrachter miteinbezieht	161
5 Die Umsetzung von Text in Animationsfilm	163
5.1 Gegenüberstellung der Bedeutungskonstruktion in Text und Animationsfilm	163
5.1.1 <i>Verweisung und Präsenz</i>	163
5.1.2 <i>Wörter und visuelle Einheiten</i>	164
5.1.3 <i>Satz und Animationsfilmeinstellung</i>	164

5.1.4 <i>Trennung und Untrennbarkeit von Objekt und Bewegung</i>	165
5.1.5 <i>Subtraktion und Addition von Bedeutung</i>	166
5.1.6 <i>Verschränkung von Gestaltung, Inhalt und Form</i>	166
5.1.7 <i>Aussageabsicht des Systems Sprache und des Systems Animationsfilm</i>	167
5.1.8 <i>Rezeption von Text und Animationsfilm</i>	167
5.1.9 <i>Zeitlichkeit und Erzählstrukturen</i>	168
5.1.10 <i>Handlung/Relation und Ereignis/Kontinuum</i>	168
5.1.11 <i>Ist Animationsfilm also eine Sprache?</i>	171
5.2 <i>Umsetzung und Vollzug</i>	172
5.2.1 <i>Was meint Umsetzung?</i>	172
5.2.2 <i>Umsetzung als Vollzug und Verkörperung</i>	174
5.2.3 <i>Unterscheidungsmerkmale für verschiedene Formen des Vollzuges</i>	176
5.3 <i>Buchstäblicher Vollzug: Verkörperung durch einen Vertreter der Kategorie</i>	180
5.3.1 <i>Buchstäblicher Vollzug des buchstäblich Gemeinten</i>	180
5.3.2 <i>Buchstäblicher Vollzug des metaphorisch Gemeinten</i>	191
5.3.3 <i>Verschiebungen durch den buchstäblichen Vollzug</i>	194
5.4 <i>Inventiver Vollzug: Verkörperung durch eine willkürlich gewählte visuelle Information</i>	196
5.4.1 <i>Inventiver Vollzug von Substantiven, Verben und von ganzen Sätzen</i>	197
5.4.2 <i>Wann tritt der inventive Vollzug in ein metaphorisches Verhältnis zum Text?</i>	199
5.4.3 <i>Struktur-Metaphern und neue Metaphern zwischen Text und Animationsfilm</i>	200
5.4.4 <i>Verschiebungen durch den inventiven Vollzug</i>	205
5.5 <i>Anaphorischer Vollzug: Verkörperung durch einen Platzhalter</i>	207
5.5.1 <i>Anaphorischer Vollzug und Symbolisierung</i>	208
5.5.2 <i>Verschiebungen durch den anaphorischen Vollzug</i>	211
5.6 <i>Umsetzung von Sätzen und Textpassagen</i>	212
5.6.1 <i>Der Satz umgesetzt in eine Einstellung</i>	212

5.6.2	<i>Umsetzung von abstrakten Sätzen</i>	215
5.6.3	<i>Meta-Umsetzung</i>	217
5.7	Ästhetische Ausformung	219
5.7.1	<i>Grad der Präsenz, Intentionalität und Lebendigkeit</i>	221
5.7.2	<i>»Neutrale« Gestaltung</i>	222
5.7.3	<i>Gestaltung als Bezug auf andere Aspekte des Textes</i>	223
5.7.4	<i>Gestaltung in Bezug auf die restliche Gestaltung</i>	224
5.7.5	<i>Nähe zum Prototyp</i>	225
5.7.6	<i>Abstrahierung bestimmter Designmerkmale</i>	226
5.8	Wie also kann sich animierter Film auf abstrakte Inhalte beziehen?	229
6	Das Zusammenspiel von Text und Animationsfilm	231
6.1	Voraussetzungen durch das Format des Zusammenspiels	231
6.1.1	<i>Wahrnehmung von Animationsfilm und gesprochener Sprache</i>	231
6.1.2	<i>Konventionelle Formen des Zusammenspiels von Text und Film</i>	232
6.1.3	<i>Merkmale eines erfolgreichen Zusammenspiels</i>	235
6.2	Zusammenspiel von Text und Animationsfilm als metaphorische Überblendung	237
6.3	Analogien und Unvereinbarkeiten zwischen Text und Animationsfilm	238
6.3.1	<i>Analogien zwischen Text und Animationsfilm</i>	238
6.3.2	<i>Unvereinbarkeiten zwischen Text und Animationsfilm</i>	241
6.4	Bezüge und Symbolisierungen	243
6.4.1	<i>Herstellung von Bezügen zwischen Text und Animationsfilm</i>	243
6.4.2	<i>Instant-Symbolisierungen</i>	252
6.5	Metaphorische Überblendung und Subtraktion	259
6.5.1	<i>Überblendung und Subtraktion in der Sprache</i>	259
6.5.2	<i>Überblendung und Subtraktion zwischen Text und Animationsfilm</i>	261
6.6	Verschiebungen durch das Zusammenspiel	264
6.7	Funktionen des Zusammenspiels	271

6.7.1 Funktionen der sprachlichen Metapher	271
6.7.2 Funktionen des Zusammenspiels zwischen Text und Animationsfilm	272
6.8 Zusammenspiel als Figurgrundverhältnis	275
6.8.1 McLuhans Modell der Metapher als Figurgrundverhältnis	275
6.8.2 Text und seine Lektüre als Figurgrundverhältnis	277
6.8.3 Text und durch ihn ausgelöste innere Bilder als Figurgrundverhältnis	278
6.8.4 Bedeutung und Konstruktion von Bedeutung als Figurgrundverhältnis	281
6.8.5 Rezeption von Animationsfilm und Rezeption von Sprache als Figurgrundverhältnis	282
6.8.6 Die Sichtbarmachung des Grundes	283
6.9 Unsinn in meinen Filmen im Abgleich mit Deleuzes Begriff des Un-Sinns	284
6.10 Was passiert also im Zusammenspiel?	290
Anhang	295
A.1 Kann eine Bewegung ein Platzhalter sein?	295
A.2 Sonderformen der Umsetzung	297
A.2.1 Umsetzung eines Satzes in eine Überblendung	297
A.2.2 Umsetzung eines Satzes in eine Abfolge mehrerer Einstellungen	298
A.3 Vollzug sprachlicher Mittel	299
A.3.3 Annäherung an Metaphern	300
A.3.4 Annäherungen an Negation	306
A.4 Beispiel, literarische Illustration und Modell im Abgleich mit meinem Zusammenspiel	312
A.5 Analogien, Differenzen und Interaktionen zwischen Text und Animationsfilm anhand von Filmbeispielen	314
A.5.1 Beispiel eines buchstäblichen Vollzugs von buchstäblich Gemeintem	314
A.5.2 Beispiel eines buchstäblichen Vollzugs von metaphorisch Gemeintem	316

<i>A.5.3 Beispiel eines neu-metaphorischen Bezugs auf ein Substantiv</i>	318
<i>A.5.4 Beispiel eines neu-metaphorischen Bezugs auf einen ganzen Satz</i>	319
<i>A.5.5 Beispiel eines Vollzugs entlang einer Struktur-Metapher</i>	320
<i>A.5.6 Beispiel einer Meta-Umsetzung</i>	321
A.6 Umsetzung von Verben und Substantiven	322
A.7 McLuhans Tetrade der Entsprechungen als Beschreibung des Verhältnisses zwischen Text und Animationsfilm	324
Literaturverzeichnis	329
Abbildungsverzeichnis	337
Filmverzeichnis	338