

Laura Katharina Mücke

Kathrin Fahlenbrach (Hg.): Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games: Cognitive Approaches

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.1.7739>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mücke, Laura Katharina: Kathrin Fahlenbrach (Hg.): Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games: Cognitive Approaches. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.1.7739>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Kathrin Fahlenbrach (Hg.): Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games: Cognitive Approaches

New York: Routledge 2016 (Routledge Research in Cultural and Media Studies, Bd.76), 300 S., ISBN 9781138850835, EUR 132,99

Metaphern dienen nicht nur der lebensweltlichen Orientierung – als „tools for human beings to make sense of the world“ (S.17) –, sondern auf ihrer konzeptuellen Durchdringung liegt auch spätestens seit den strukturalistisch-semiologischen und kognitiven Phasen der geistes- und kunstwissenschaftlichen Disziplinen ein Fokus. Der Grund für jene Zuwendung liegt auf der Hand: Metaphern als „intermediary structures between perception, cognition, and emotion“ (S.287) sind gewinnbringende multimodale

Konzepte, weil sie als offene Formen für die Extrahierung von ‚Bedeutung‘ aus künstlerischen Werken sorgen können. Ihr unspezifisches Wesen birgt die Möglichkeit, eine Vielzahl an geisteswissenschaftlichen Diskursen unter einem Terminus verhandeln zu können. Somit umfassen Metaphern sowohl Vermittlungs- und Rezeptionsstrategien als auch ästhetische Gestaltungsmerkmale sowie kulturtheoretische und interdisziplinäre Exkurse (vgl. S.285).

Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games verfolgt ausgehend

von der Komplexität dieses Unterfangens ein ambitioniertes Projekt: Metaphern – vorwiegend im Film, aber auch in Fernsehen und Videospiele – sollen sowohl strukturell als auch (wirkungs-) ästhetisch und motivorientiert erfasst werden. 16 Aufsätze mit äußerst heterogenen Zugängen zeigen, dass die Diskursfreudigkeit der Metapher vielseitiger nicht sein könnte. Primär angelegt als filmwissenschaftliche Abhandlung greifen bereits die zwei einführenden Artikel von Herausgeberin Kathrin Fahlenbrach und Charles Forceville auf crossmediale Herleitungen von Phänomenen und Begriffshistorie aus Werbung und Literaturwissenschaft zurück. Einführungscharakter besitzen dabei nicht nur jene beiden ersten, sondern auch weitere Texte, die auf eine außergewöhnlich ansatzübergreifende, sich ergänzende Weise erreichen, die Metapher wissenschaftlich so zu konturieren, dass der Band – trotz der Komplexität seiner methodologischen Bandbreite – gut als Einstiegsmöglichkeit in den Topos genutzt werden kann. Zentrale Erkenntnisse, beispielsweise zur Multimodalität filmisch-metaphorischer Darstellung, und Thesen, wie zur Liminalität kognitiver Verarbeitungsprozesse von Metaphern zwischen Wissen und Imagination, sowie eine Basis an Standardliteratur (z.B. Lakoff, George/Johnson, Mark: *Metaphors We Live By*. Chicago: Chicago UP, 1980; Kövecses, Zoltán: *Metaphor: A Practical Introduction*. Oxford/ New York: Oxford UP, 2002) werden dabei auf eine präzise und relationalisierende Weise diskutiert. Unter Zuhilfenahme zweifach metaphorischer Begriffe wie „conceptual

mappings“ (S.34) oder „metaphorical networks“ (S.36) findet eine Präzisierung ausgewählter audiovisueller Metaphern zusätzlich durch interdisziplinär angelegte Fallstudien statt. Als Beispiele wären hier der Aufsatz zum Wasser als interkultureller Metapher von Eduardo Urios-Aparisi, zum musikalischen Leitmotiv als Metapher von Henning Albrecht und Clemens Wöllner, zum Laufen als identitätsstiftende Metapher von Luis Rocha Antunes oder zum Avatar als eigene Videospiele-Metapher von Fahlenbrach und Felix Schröter zu nennen. Auch mit der Fokussierung auf die ‚verkörperte Metapher‘, die Joseph G. Kickasola als „metaphoric activity that people perform (through language, a variety of symbols, gestures or artwork)“ (S.169) beschreibt, etabliert das Buch eine Vielzahl reizvoller methodologischer Zugänge zwischen Simulation (Patrick Colm Hogan), Wahrnehmung (Torben Grodal; Birger Langkjær; Maarten Coëgnarts und Peter Kravanja) und Affekt/Emotion (Hermann Kappelhoff und Sarah Greifenstein; Anne Bartsch). Dabei werden neben zugegebenermaßen etwas abgenutzten Beispielen wie Sergej Eisensteins *Stachka* (1925) und Alfred Hitchcocks *Vertigo* (1958) auch erfrischende Analysebeispiele wie der Animationsfilm *Ratatouille* (2007), ein Beitrag aus der Tagesschau von 2008 oder der Trailer zu *Assassin's Creed* (2016) herangezogen.

Lesehöhepunkte bilden die materialnahen Betrachtungen, zum Beispiel Kickolas Ausarbeitung zur „multisensory aesthetics [as] metaphor“ (S.164) am Geschmacks-Narrativ von *Ratatouille* und Maikes Sarah Reinertss

historisch-dynamisierende Perspektive auf die Metapher des Gedächtnisses. Spannend sind außerdem die gewagten Hypothesen von Kappelhoff und Greifenstein, die behaupten, mit Metaphern müsse die „hypothesis of all approaches to understanding film images in cognitive theory“ in einem zentralen Aspekt korrigiert werden: „single representations are themselves the result and not the starting point of a process of fictionalization“ (S.187). Diese Beiträge lassen darüber hinwegsehen, dass sich hinter mancher metaphorischen Abhandlung

nur die Rechtfertigung einer ursprünglich von Metaphern unabhängigen Forschungsthematik zu verbergen scheint. Zusammenfassend erreicht der Sammelband das selbstgesetzte Ziel, die ‚A ist B‘-Dichotomie metaphorischen Verständnisses aufzubrechen. Er ist in diesem Sinne als verspäteter Auftakt eines Diskurses zu betrachten, der „metaphors, sensory experience, and the most important experiences of meaning [as] deeply intertwined“ (S.163) begreift.

Laura Katharina Mücke (Mainz)