

Von der Non-Linearität der Zeit

Metaphorisieren als Interaktion mit filmischen Bildern. Eine medienästhetische Perspektive

Katerina Papadopoulou

Abstract Der Beitrag widmet sich der Frage, inwiefern ein Metaphorisieren beim Filmerleben als (un)reale Interaktion zwischen Zuschauer*innen und dem Medium Film verstanden werden kann. Am Beispiel einer Fallstudie aus dem Science-Fiction-Film ARRIVAL wird dargestellt, wie – aus einem situativen Filmerleben heraus – die Non-Linearität der Zeit als körperliche Wahrnehmung und kognitives Konzept entsteht. Ausgehend vom transdisziplinären Theorie- und Analysekonzept der kinematischen Metapher wird argumentiert, dass es sich bei Metaphern im Film weniger um statische Konzepte handelt, die sich auf der Narrationsebene entfalten, sondern dass sie dynamisch aus der speziellen Erfahrung des Filmesehens heraus entstehen. Das Filmverstehen sowie die Metaphernbildung wird in dieser Perspektive aufseiten der Zuschauenden verortet: Beides vollzieht sich in einer Interaktion von filmischen Bewegungsbildern, Wahrnehmungsempfinden und Prozessen der Sinnbildung seitens der Zuschauer*innen. In diesem Sinne illustriert der Beitrag eine Form der Interaktion, die nur auf den ersten Blick »unreal« ist.

Keywords Kinematische Metapher; Medienästhetische Methode; Ausdrucksbewegung; Affekt; Erfahren; Filmverstehen

1. Einleitung: Interaktion mit Film?

Wenn Zuschauer*innen den Science-Fiction Film ARRIVAL (Denis Villeneuve, USA 2016, 116 Min.) im Kino, an ihren Fernseher-, Laptop- oder Handybildschirmen gesehen haben, dann haben sie in ihrem Filmerlebnis die Erfahrung non-linearer Zeit gemacht. Doch was heißt das genau? Wie ist das überhaupt möglich und wie ist es zu verstehen? Die (neo-)phänomenologisch geprägte Filmtheorie Hermann Kappelhoffs (2004; 2008a; 2016; 2018; Kappelhoff et al. 2024) formuliert hierzu eine Antwort: Die Zuschauer*innen durchlaufen im Prozess des Filmesehens, -hörens und -spürens eine spezifische Erfahrung; sie erleben die filmischen Bilder als eine fort-

während *Verwicklung* von eigenem körperlichem Erleben mit den Bewegungsbildern der filmischen Inszenierung:

In den audiovisuellen Bildern wird ein Raum erschlossen, in den man sich mit seinen Sinnen und Lüsten einnistet und ihn besetzt [...] Man *fädelt sich mit seinen Gefühlen und Gedanken in die Bewegung der Bewegungsbilder ein*, lässt sich *in sie verwickeln und lässt aus dieser Verwicklung* ungesehene und unerhörte Bildräume des eigenen Empfindens entstehen (Kappelhoff 2018: 12; Herv. KP)

In eben diesem *Erfahrungsraum* und Prozess des Erlebens, Erfahrens und Fühlens entsteht indes (figurative) Bedeutung. In diesem Prozess ist (figurative) Bedeutung dynamisch: sie entfaltet sich aus *einer Interaktion* mit den Filmbildern in der Zeit, über den Verlauf des Films. Denn Kappelhoff hält fest:

[W]ir begreifen die filmische Rezeption keineswegs als eine reproduzierende Aktivität, die nur wiederholend entschlüsselt, was im Film als (narratives) Sinngebilde mehr oder weniger strikt vorgegeben ist. Vielmehr gehen wir von *einer Interaktion zwischen Rezipient und audiovisuellem Bewegungsbild* aus, *einem konkreten Machen im Medienkonsum, das den sinnhaften Zusammenhang eines filmischen Bildes erst herstellt*. Damit wird die Rezeption selbst als eine Form der Produktion, die rezeptive Aneignung audiovisueller Bewegungsbilder als ein *genuiner Akt des Herstellens* avisiert. Wir sprechen deshalb von der Rezeption audiovisueller Bilder als einer *Poiesis des Filme-Sehens*. (Kappelhoff 2018: 10; Herv. KP)

Mit dieser filmwissenschaftlichen Idee einer *Poiesis des Filmesehens* (Kappelhoff 2004; 2008a; 2016; 2018; Müller/Kappelhoff 2018; Kappelhoff et al. 2024) von Seiten der Zuschauerschaft setzt sich Kappelhoff von narrativen und kognitiven Modellen in der Filmtheorie ab.¹ Damit verschiebt sich der Fokus filmischer Betrachtungsweise aus einer (neo-)phänomenologisch geprägten medienästhetischen Sicht wie Kappelhoffs (2004, 2016, 2018; vgl. auch Sobchack 1990; 1992) vom Inhalt zur bisher unberücksichtigten Wirkungsdimension von Filmen: ihren affektiv-perzeptiven Qualitäten und der damit verbundenen Wahrnehmungsempfindung eines Publikums (dem sog. *Zuschauergefühl* nach Kappelhoff 2004: 80, 87f.; 2008b; 2018: 144–146; Kappelhoff/Bakels 2011). Denn die Reflexion über audiovisuelle Medien öffnet sich damit ihrer medialen Beschaffenheit, nämlich dem Fakt, dass es sich beim Rezipieren von Filmen hauptsächlich um das Sehen, Hören und Spüren audiovisueller *Bewegungsbilder* (Deleuze 1989 [1983]; Plessner 1982 [1925]) handelt. Aus einer solch me-

1 Für eine ausführliche Darstellung der kritischen Auseinandersetzung mit kognitivistischen und narrativen Filmtheorien, vgl. v.a. Kappelhoff (2018); Müller/Kappelhoff (2018); Greifenstein et al. (2018); Schmitt (2020). Für einen Versuch, beide filmtheoretischen Ansätze fruchtbar zu verbinden, vgl. Fahlenbrach (2018).

dienästhetischen Sicht stellt sich folglich die entscheidende Frage, wie genau Filme in Wechselwirkung mit denkenden und empfindenden Wesen bedeutsam, bzw., wahrgenommen und verstanden werden. Mit dieser perspektivischen Verlagerung rückt somit die zeitlich anhaltende Verflechtung zwischen affizierenden audiovisuellen Medien und einer aktiv empfindenden (und denkenden) Zuschauerschaft in den Vordergrund. In eben diesem Sinne ist im obigen Zitat die Rede von einer *Interaktion* zwischen Zuschauenden und Filmbildern.

In der Theorie Kappelhoffs (2004; 2008a; 2016; 2018; Kappelhoff et al. 2024) ist diese Interaktion von Zuschauer*in und Filmbild ferner eine ebenso zwischenleibliche wie die zwischen Menschen. Diese Parallelität dynamischer körperlicher Interaktion zeigen Müller und Kappelhoff (2018) in ihrem Buch *Cinematic Metaphor – Experience, Affectivity, Temporality* auf. Sie illustrieren dies an der Entstehung von Metaphorizität aus *Bewegungserfahrung* (daher der Begriff der *kinematischen Metapher*)² u. a. im Tanzunterricht und in Gruppengesprächen im Face-to-Face-Kontext einerseits und im medialen Kontext aus der Bewegungserfahrung filmischer Bilder anhand verschiedener audiovisueller Formate (TV-Nachrichten bis Hollywood)³ andererseits. Daher ist näher auch nicht die Rede von einer spezifischen Metapher (im medialen Kontext) auf der Ebene der filmischen Narration oder der multimodalen Realisierung konzeptueller Metaphern, sondern von einem dynamischen, aus der Interaktion mit den Filmbildern entstehendem *Metaphorisieren* (vgl. Müller 2019; Cameron 2018; Müller/Kappelhoff 2018). Das Metaphorisieren ist ein Prozess der *dynamischen* Bedeutungsentfaltung, der aus der verkörperten Interaktion, aus jener Verwicklung des eigenen Körpers mit den filmisch affizierenden Bewegungsbildern heraus entsteht (vgl. Müller/Kappelhoff 2018; Greifenstein et al. 2018).

Eben daran schließt dieser Beitrag mit einer Fallstudie an, die im Einklang mit dem ihr zugrunde liegenden medienästhetischen Konzept der kinematischen Metapher (Müller/Kappelhoff 2018) an einer Beispielanalyse illustriert, wie aus der Verwicklung mit dem Film, aus der körperlichen Erfahrung der filmischen Bewegungsbilder, *interaktiv* durch eine (kinematische) Metaphorisierung Bedeutung entsteht. Damit soll gezeigt werden, dass erstens, Filmverstehen im Grunde leiblich durch das Erleben der sich (als filmische Ausdrucksbewegung) entfaltenden Bewegungsbilder entsteht und zweitens, aus dieser verkörperten Erfahrungsgrundlage, der Bewegungserfahrung, *interaktiv* figuratives Verstehen abstrakter Ideen entspringt. Abschließend wird reflektiert, inwiefern solche »unrealen«, d. h. fiktiven, filmischen Interaktionsräume folglich immer eine reale, leiblich vollzogene Interaktion für Zuschauer*innen im Moment des Filmerlebens bedeuten und genau darin der Interaktion unter Menschen nahekommt und mit ihr vergleichbar ist.

2 Vgl. Gemoll (2000: 437) s.v. <το κίνημα> [to kinema], griech. für *Bewegung*.

3 Vgl. Anm. 4 für einen Überblick der auf kinematische Metaphorizität untersuchten audiovisuellen Formate.

Im Folgenden wird zunächst der theoretische Ausgangspunkt (2.) und das damit einhergehende analytische Vorgehen (3.) vorgestellt. Im Anschluss folgt die Fallstudie einer kinematischen Metapher (4.), deren Ergebnisse schließlich im Fazit (5.) noch einmal mit Blick auf die Frage diskutiert werden, inwiefern es sich beim Metaphorisieren während des Filmsehens um (un)reale Interaktion mit filmischen Bildern handelt.

2. Theoretischer Ausgangspunkt: Die kinematische Metapher

Mit der *kinematischen Metapher* (*Cinematic Metaphor*) liegt ein transdisziplinäres Theorie- und Analysekonzept vor, das aus einer langjährigen sprachwissenschaftlich-filmwissenschaftlichen Zusammenarbeit entstand. Es wurde von Vertreter*innen einer sprachgebrauchsorientierten Linguistik und Metaphernforschung sowie einer (neo-)phänomenologisch geprägten Filmwissenschaft im Kontext verschiedener gemeinsamer Forschungsprojekte entwickelt (vgl. Kappelhoff/Müller 2011; Müller/Schmitt 2015; Horst 2018; Greifenstein 2020; Schmitt 2020). Zentrale Publikationen zu dieser transdisziplinären Arbeit sind das bereits eingangs erwähnte Buch *Cinematic Metaphor* von Müller und Kappelhoff (2018; unter Mitarbeit von Sarah Greifenstein, Dorothea Horst, Thomas Scherer und Christina Schmitt)⁴ sowie der zeitgleich publizierte Sammelband *Cinematic Metaphor in Perspective: Reflections on a Transdisciplinary Framework* (Greifenstein et al. 2018). Müller und Kappelhoff definieren die kinematische Metapher in ihrer Monografie wie folgt:

We suggest that *cinematic metaphors are >done< by the spectators and, like metaphors in discourse and face-to-face communication, are dynamic, emergent, always changing. Obviously, this >doing< of metaphor is not a deliberate process, it happens as viewers are perceiving and sensing the film; it happens as they are entangled affectively with the unfolding of cinematic movement-images. Cinematic metaphors thus evolve from perceptual sensations, from the viewer's engagement with what we describe as >cinematic expressive movements<.* (Müller/Kappelhoff 2018: 8; Herv. KP)

4 Darin sind entsprechende transdisziplinäre Analysen zu kinematischer Metaphorizität in unterschiedlichen audiovisuellen Formaten wie *Film* (Müller/Kappelhoff 2018: 22ff., 42ff., 53ff., 91ff., 104ff., 131ff., 164ff., 207f.), *TV-Nachrichten* (ebd.: 2ff., 101ff., 139ff., 172ff., 192ff., 196ff.), *politischer Wahlwerbung* (ebd.: 115ff.) und *Musikvideos* (ebd.: 110ff.) enthalten. Weitere Ergebnisse in Form empirischer Untersuchungen, die diesem Ansatz folgen, sind in Bezug auf *Film*: Kappelhoff/Müller (2011), Scherer et al. (2014), Schmitt (2020: 155ff.); hinsichtlich *TV-Nachrichten*: Müller/Schmitt (2015), Schmitt et al. (2014), Schmitt (2020: 199ff.); in Bezug auf *Science-TV*: Greifenstein/Brückner (2017); mit Blick auf *politische Wahlwerbung*: Horst (2018); bezüglich *TV-Werbespots*: Schmitt (2020: 1ff., 221ff.); hinsichtlich *Social Advertisements*: Scherer (2023: 204ff.) sowie in Bezug auf *mediatisierte Politreden*: Kindler-Mathôt et al. (im Erscheinen).

Im Zitat zeigt sich, dass sich das Konzept der kinematischen Metapher einem dynamischen Metaphernverständnis zuordnen lässt, wie es in der sprachgebrauchsorientierten Metaphernforschung durch Lynne Cameron und Cornelia Müller entwickelt wurde. Dabei bezieht Camerons Theorie *systematischer Metaphern* diese Dynamik ausschließlich auf die Ebene sprachlicher Diskurse (vgl. Cameron et al. 2009), während Müllers *dynamische Perspektive* auf Metaphorizität sowohl verbale als auch multimodale, verbal-gestische metaphorische Ausdrucksweisen in der Face-to-Face-Kommunikation in den Blick nimmt (vgl. Müller 2008; 2019; 2024; Julich-Warpakowski/Jensen 2023). Diese dynamischen Metaphernansätze lassen sich von einem statischen Metaphernverständnis abgrenzen, wie es u.a. im Zuge der Theorie *konzeptueller Metaphern* (*Conceptual Metaphor Theory*) von George Lakoff und Mark Johnson (1980) bezogen auf metaphorische Ausdrücke der Alltagssprache entwickelt wurde.⁵

Was die genannten Metapherntheorien trotz signifikanter Unterschiede dennoch verbindet, ist ein grundsätzliches Verständnis von Metaphern als »understanding and experiencing one kind of thing in terms of another« (Lakoff/Johnson 1980: 5). Metaphorisieren bedeutet daher ein Verstehen, das erfahrungsbasiert ist. Metaphernbildung ist dann ein kognitiver Prozess, der über die körperliche Erfahrung ermöglicht wird. Etwas wird mit Hilfe von etwas anderem verstanden. Häufig wird dabei etwas Abstraktes wie z. B. Zeit als etwas Konkretes, eine Sanduhr, ein Pfeil oder ganz grundsätzlich sprachlich als etwas Räumliches gefasst. So liegt die Zukunft im Deutschen bspw. *vor* uns, die Vergangenheit *hinter* uns. Diese Alltagsmetaphorik findet sich auch im redebegleitenden Gestikulieren, was verdeutlicht, dass sie für die Sprecher*innen und die Interaktionspartner*innen als ein *lebendiger Erfahrungsbereich* gegenwärtig ist.⁶

Metaphern werden folglich als Denk- bzw. Verständigungsvermögen betrachtet, durch den Menschen etwas nicht-greifbar Abstraktes mithilfe einer konkreten Erfahrungsgrundlage überhaupt erst begreiflich machen. Müller (2008: 24) beschreibt diesen Metaphorisierungsprozess auch als »seeing one thing in terms of another«. So wird bspw. ein sehr wütender Mensch metaphorisch als »vor Wut kochend« beschrieben. Damit wird der abstrakte Gefühlszustand dieser Person konkret als Flüssigkeit gesehen, die bei starker Erhitzung (üb)erkochen kann.

5 Wie sich die Theorie konzeptueller Metaphern zu anderen kognitiven sowie linguistischen und literaturwissenschaftlichen Metapherntheorien verhält, diskutiert Müller (2008: Kap. 3) ausführlich.

6 Interessant ist hier auch, dass diese Metaphorisierungen von Zeit kulturell variabel sind. So zeigen etwa Rafael Nuñez und Eve Sweetser (2006) in ihrer Forschung zum Aymara (einer Sprache, die im Hochland von Chile, Peru und Bolivien gesprochen wird), dass die Zukunft dort hinter den Sprecher*innen und die Vergangenheit vor ihnen (vor)gestellt wird. Diese ganz andere metaphorische Vorstellung von Zeit ist im spontanen Sprachgebrauch sprachlich und gestisch lebendig (vgl. Nuñez/Sweetser 2006).

Menschen suchen sich demnach mithilfe einer konkreten Erfahrungsgrundlage *übertragend* über abstrakte Ideen oder Sachverhalte zu verständigen.

Bezogen auf filmische Metaphern sagen Müller und Kappelhoff (2018: 39) mit Rekurs auf Müller (2008): »It is the viewers who perform the »seeing as«, »seeing through«, or »seeing one thing in terms of another« in the process of film-viewing«. Damit entwickeln sie ein spezifisches Verständnis von Metaphern und Metaphorizität, indem sie dieses erfahrungsbasierte Verständnis von Metaphern mit Kappelhoffs Filmtheorie verbinden: »we consider metaphoricity to be *emerging locally from the spectator's experiencing of movement-images* in the moment of film-viewing« (Müller/Kappelhoff 2018: 8; Herv. KP).

Genau hierin zeigt sich die Verankerung des Konzepts der kinematischen Metapher in der (neo-)phänomenologisch geprägten Filmtheorie: Eine ganz spezifische Erfahrungsgrundlage wird ins Zentrum gestellt, nämlich die der Wahrnehmungserfahrung von *Bewegungsbildern* im Moment des Filmesehens – und damit ganz konkret, die der *Bewegungserfahrung* von Zuschauer*innen. Ein Film wird demnach nicht als Akkumulation einzelner, aufeinanderfolgender, statischer Bilder verstanden, die vermeintlich direkte, sich bewegende Darstellungen der realen Welt *repräsentieren*. Vielmehr werden filmische Bilder als dynamische audiovisuelle Expressivität im Sinne *filmischer Ausdrucksbewegungen* (Kappelhoff 2004, 2016, 2018) verstanden. Müller und Kappelhoff (2018) definieren diese wie folgt:

Cinematic expressive movements are *such temporally-structured audiovisual forms that shape the affective perception of the viewers as an inherently temporal experience*. They concern *a specific dimension of movement: an experiential quality or rhythm, a temporally organized perceiving of a dynamic whole*. It is in this sense that we conceive of film as staging the affective course of spectators through a complex temporal aesthetic orchestration. (Müller/Kappelhoff 2018: 135; Herv. KP)

Die Ausdrucksbewegungen werden somit als zeitlich strukturierte audiovisuelle Formen im Sinne einer sich dynamisch entfaltenden Gesamtgestalt verstanden.⁷ Diese emergierende Gesamtgestalt geht als zeitliche Erfahrung mit dem Wahrnehmungsprozess der Zuschauer*innen einher, da sie für die Betrachter*innen körperlich als bestimmte *Bewegungs-Qualität* (z. B. in Form von Rhythmus oder Tempo) des filmisch gestalteten Bewegungsbildes erfahrbar wird. Daher wird dem Film auch eine ästhetische Orchestrierung der affektiven Erfahrungen von Zuschauer*innen zugesprochen. Die filmischen Ausdrucksbewegungen machen somit

7 Diese Annahme einer ganzheitlichen dynamischen Gestalt, die sich räumlich-zeitlich in einem Bewegungsablauf entfaltet und eben nicht eine Abfolge von Einzelelementen ist, entstammt u. a. Plessners philosophischer Anthropologie (vgl. Plessner 1982[1925]: 78) und wird genauer ausgeführt in Müller und Kappelhoff (2018: 158ff.).

zeitlich den Verlauf der Zuschauer*in-Erfahrung von ihnen als konkret wahrnehmbare Bewegungsgestalt aus: Sie *affizieren* Zuschauer*innen ad hoc im Moment des Filmesehens mit und in ihren konkreten Bewegungs-Qualitäten. In diesem Sinne wird der Film als solcherart dynamische Expressivität gefasst. Damit setzen Müller und Kappelhoff (2018) voraus, dass sich aus dieser basalen Erfahrungsgrundlage – d.h. der Bewegungserfahrung von affizierenden audiovisuellen Ausdrucksgestalten – schließlich kinematische Metaphorizität herausbildet. Sie gründet somit in den lebendigen Körpern der Zuschauenden. Deshalb kann sie als deren kreativer und *interaktiver* Verstehensprozess gelten. Das kann bedeuten, dass im Filmesehen, in der Interaktion von filmischen Bewegungsbildern und Wahrnehmungsempfinden der Zuschauer*innen ein abstraktes Konzept als konkrete körperliche Erfahrung verstehbar wird.

An genau diesem Punkt setzt die vorliegende Fallstudie an, wenn sie das Metaphorisieren als Interaktion mit filmischen Bildern beschreibt. Müller und Kappelhoffs (2018) Konzept der kinematischen Metapher erlaubt die Rekonstruktion kinematischer Metaphernemergenz *als interaktiv verkörperter Sinnstiftungsprozess*, den Zuschauer*innen unbewusst vollziehen, sobald sie Filme sehen.

Nachfolgend soll nun vorgestellt werden, wie die hier ausgeführten medienästhetischen Annahmen methodisch umgesetzt werden.

3. Medienästhetische Methode: Das CinMet-Verfahren

Aus der medienästhetischen Perspektive auf das Filmesehen als interaktiven Prozess, als Verwicklung von Zuschauerempfinden und filmischen Bewegungsbildern, leiten Müller und Kappelhoff (2018) eine spezifische Analysesystematik ab. Diese ist gleichermaßen auf dynamische Prozesse der Metaphernbildung im Filmesehen und in der Interaktion von Angesicht zu Angesicht anzuwenden.

Dieses medienästhetische Analyseverfahren, die sog. *Cinematic Metaphor Procedure* (vgl. ebd.: 230f.), wird im Verlauf des vorliegenden Beitrags verwendet. Es verbindet Methoden aus unterschiedlichen Analyseansätzen der Linguistik (u.a. MFA: Method of Foregrounding Analysis, Müller/Tag 2010; MGA: Method of Gesture Analysis, Müller 2010) und Filmwissenschaft (eMAEX: electronically based media analysis of expressive movement images, Kappelhoff et al. o.D.; Kappelhoff/Bakels 2011; Müller/Kappelhoff 2018).⁸ Dabei rückt die linguistische Methodik der Metaphernanalyse die zeitliche Rekonstruktion interaktiv hervorgehobener, aktivierter und damit vergegenwärtigter multimodaler Metaphorizität über einen bestimmten diskursiven Zeitraum in den Blick. Die filmwissenschaftliche Methodik wiederum

8 Vgl. für eine extensive Übersicht der einzelnen Methoden aus den jeweiligen Disziplinen Müller und Kappelhoff (2018: 227ff.).

fokussiert das Erfassen der audiovisuellen Orchestrierung filmischer Bewegungsbilder als expressive und gleichzeitig affizierende Ausdrucksbewegungen. Dadurch wird der affektive Prozess, den Zuschauende leiblich während des Filmesehens durchlaufen, dokumentierbar gemacht. Beide methodischen Perspektiven setzen damit bei der Temporalität der Metaphernbildung an, die jeweils aus interaktiven Prozessen hervorgehen: der Interaktion zwischen Gesprächsbeteiligten oder der Interaktion von Zuschauenden und filmischen Bildern.

Denn in eben dieser Zeitlichkeit einer temporalen Entfaltung wird das expressive Potential audiovisueller Medien als filmisch orchestrierte Bewegungsgestalten gesehen, die die Zuschauenden unmittelbar affizieren, konkrete Wahrnehmungsempfindungen auslösen und auf deren Basis metaphorisches Verstehen generiert wird. In diesem Sinne spielt die temporale Entfaltung der filmischen Ausdrucksbewegungen eine wesentliche Rolle für die Rekonstruktion des Metaphorisierens als dynamischer Prozess des filmischen Verstehens.

Um diese Metaphernentfaltung analytisch zu fassen, werden mit dem CinMet-Verfahren drei verschiedene Zeitebenen adressiert, die sich in den folgenden vier Analyseschritten widerspiegeln:

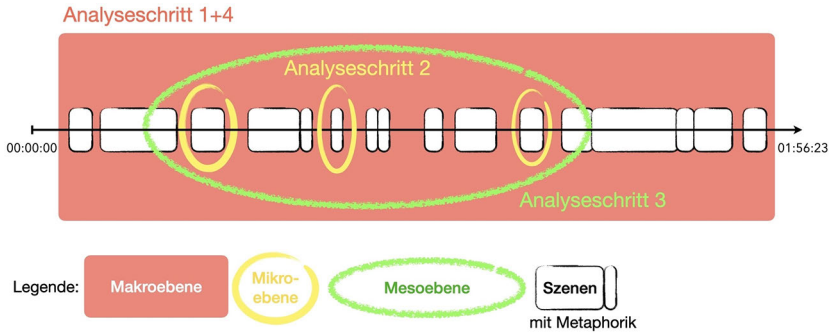
- 1) Makroebene: Erstellung eines Szenenprotokolls, erste Beschreibung prominenter Inszenierungsmuster des gesamten Filmes, erste Identifikation von Szenen, in denen Metaphorik eine Rolle zu spielen scheint.
- 2) Mikroebene: Unterteilung ausgewählter Szenen in Ausdrucksbewegungseinheiten (ABEs), Beschreibung der Metaphorizität anhand affektiver Qualitäten und Dialog.
- 3) Mesoebene: Identifikation wiederkehrender Muster von ABEs, Beschreibung der affektiven Bewegungsqualitäten als rekurrente Erfahrungs-Szenarien unter Mitberücksichtigung von Variationen und Wiederholungen.
- 4) Makroebene: Rekonstruktion des dynamischen metaphorischen Zusammenspiels, Beschreibung des affektiven Gesamtverlaufs in Zusammenhang mit der temporalen Entfaltung der kinematischen Metapher.

Abbildung 1 visualisiert die drei Zeitebenen, die in den Analyseschritten (1–4) abwechselnd eingenommen werden:⁹ Der rote Kasten bildet schematisch die zeitliche Perspektive der Makroebene ab, die in den Schritten 1 und 4 bezogen wird. Hier adressiert die Analyse den Film in seiner Gesamtlänge (s. Zeitstrahl, Abb. 1). Die gelben Kreise schematisieren hingegen das Mikrolevel, das in Schritt 2 auf der Ebene einzelner Szenen eingenommen wird. Werden diese Einzelszenen gemäß Schritt 3 in Bezug zueinander untersucht, befindet man sich auf der temporalen Mesoebene, die in Abbildung 1 durch die grüne Kreisform gekennzeichnet ist. Sie umschließt

9 Alle Abb. des Beitrags sind farbig in der digitalen Open-Access Version zu finden.

entsprechend die mikroanalytisch untersuchten Einzelszenen (gelb umkreiste Szenen, Abb. 1), die miteinander verglichen werden.

Abb. 1: Adressierte Zeitebenen der vier Analyseschritte im CinMet-Verfahren.



Indem alle zeitlichen Ebenen für sich sowie in ihrem Zusammenspiel betrachtet werden und so die temporale Entwicklung affektiven Wahrnehmens und darin begründeten metaphorischen (Film-)Verstehens rekonstruiert wird, erlaubt das CinMet-Verfahren eine schrittweise sequenzielle sowie deskriptive analytische Herangehensweise.

Im vorliegenden Beitrag stehen die Analyseschritte 2 und 3 im Zentrum. Wie kinematische Metaphorizität im Prozess des Filmesehens aus der Interaktion mit den filmischen Bildern allmählich entsteht, wird am Beispiel der Anfangs- und der Schlusssequenz illustriert.¹⁰ Dabei werden im Analyseschritt 2 die Anfangs- und Schlusssequenz mikroanalytisch auf die Entstehung kinematischer Metaphorizität untersucht, Analyseschritt 3 zeigt dann in einer Mesoperspektive, wie diese Sequenzen aufeinander aufbauen.

4. Fallstudie: Figuratives Verstehen von non-linearer Zeit

Mit der nachfolgenden Fallstudie soll illustriert werden, inwiefern die Filmidee eines non-linearen Sprach- und Zeitkonzepts im ›unrealen‹, d.h. fiktionalen, Interaktionsraum mit Außerirdischen *körperlich* erfahrbar gemacht und damit verständlich

¹⁰ Der gesamte Film ARRIVAL (2016) wurde im Kontext einer Masterarbeit mit der CinMet-Methode untersucht. Bei der vorliegenden Fallstudie handelt es sich daher um einen Auszug aus einer umfangreichen Analyse, bei der alle vier genannten Analyseschritte durchgeführt wurden.

wird. Dies geschieht sobald Zuschauende im Moment der Filmsichtung mit dem audiovisuellen Material verschmelzen und so am eigenen Leib diese im alltäglichen Leben unmögliche Interaktion ganz real erleben. Es wird konkret nachgezeichnet, wie aus der spezifischen Bewegungserfahrung der filmischen Bilder Metaphorisierungen entstehen, die völlig neue Erfahrungsräume eröffnen, wie z.B. den einer non-linearen Zeit(wahrnehmung). Damit soll veranschaulicht werden, inwiefern es sich bei dieser filmischen Fiktion eines außerirdischen non-linearen Sprach- und Zeitkonzepts gleichwohl um (un)reale Interaktion handelt, sobald Zuschauende leiblich das Prinzip des linguistischen Determinismus im Moment der Filmsichtung verkörpern und am eigenen Leib das fiktive non-lineare zeitliche Vermögen realisieren, Erinnerungen an die Zukunft zu haben.

Worum geht es in Denis Villeneuves Science-Fiction Film *ARRIVAL* (USA 2016, 116 Min.)? Der Film basiert auf Ted Chiangs Roman *Story of your Life* (1998). Inhaltlich geht es um die Landung zwölf außerirdischer Raumschiffe an verschiedenen Standpunkten auf der Erde. Um zu ermitteln, ob es sich bei den Aliens, die die Raumschiffe steuern, um einen friedlichen oder feindlichen Besuch handelt, wird vom US-Militär ein Expert*innenteam bestehend aus dem Physiker Ian Donnelly (Jeremy Renner) und der Linguistin Louise Banks (Amy Adams) aufgestellt. In einem Rennen gegen die Zeit besteht ihre Aufgabe nun darin mit den in Amerika gelandeten Außerirdischen in einem Kommunikationsschacht des Raumschiffs zu kommunizieren, um den Grund für die Landung auf der Erde ausfindig zu machen, bevor ein möglicher Weltkrieg ausbricht. Im Laufe des Films stellt sich als Grund für den extraterrestrischen Besuch heraus, dass sie für eine zukünftige Gegenleistung ihre *non-lineare* Sprache und die damit verbundene *non-lineare* Zeitwahrnehmung der Menschheit als Geschenk überbringen wollen. Damit spielt der Film mit der Idee des sog. *linguistischen Determinismus* Edward Sapirs (1929), demzufolge Denken und Wahrnehmen stets von den sprachlichen Strukturen eines Sprachsystems determiniert werden.¹¹ Entsprechend ermöglicht das außerirdische Sprachsystem, mit seinen non-linearen (v.a. kreisförmigen Symbol-)Strukturen der Protagonistin ebenso non-linear zeitlich wahrzunehmen wie zu denken. Louise schafft es nach Aneignung der außerirdischen Sprache somit den drohenden Krieg abzuwehren, indem sie mithilfe der sprachlich erworbenen Voraussicht (in Form von Zukunftsvisionen) unzugängliche und höchst vertrauliche Informationen erwirbt, mit denen sie den leitenden General des Angriffs vom sprachlichen Einfluss der Außerirdischen auf ihr zeitliches Denkvermögen überzeugen und so deren Grund für die Landung auf der Erde als friedlich ausweisen kann.

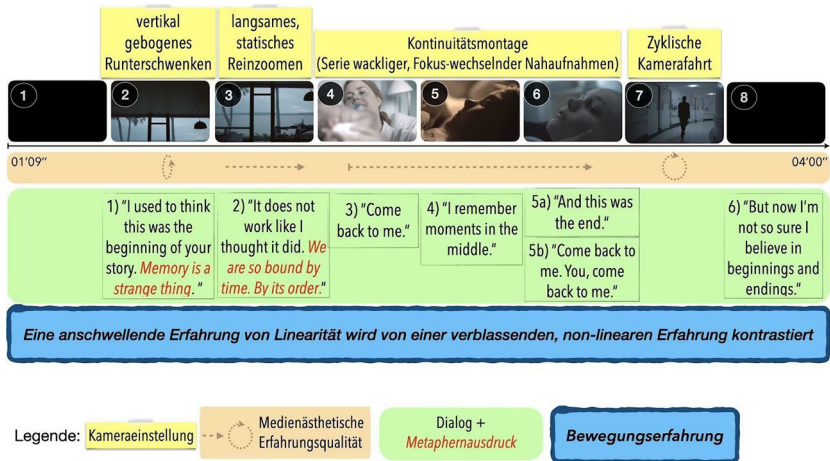
11 Vgl. Sapirs Schüler und Anhänger Benjamin Lee Whorf (1963), der mit dem sog. *linguistischen Relativitätsprinzip* eine abgeschwächte Form des Einflusses von Sprache auf das Denken formuliert. Für einen extensiven Forschungsüberblick zur sprachlichen Relativitätstheorie, vgl. Werlen (2002, insb. S. 32–61).

5. Mikroanalyse: Die Anfangssequenz

Der Film beginnt mit der Aufblende eines gänzlich schwarzen Bildgrunds (vgl. Abb. 2, Bild 1).¹² Begleitet von ruhig einsetzender melancholischer Streichmusik, verblasst die Schwärze durch eine nach unten schwenkende Kamerabewegung nach und nach zu dunklen, vertikalen Geraden, die sich mit der anhaltenden herunter schwenkenden Kamerabewegung allmählich als Deckenpaneele eines düsteren Wohnraums entpuppen (Abb. 2, Bild 2). Just in diesem Moment erklingt aus dem Off Louise' Stimme: »I used to think this was the beginning of your story. Memory is a strange thing.« (Abb. 2, Dialogkasten 1). Sobald sie weiter spricht »It does not work like I thought it did. We are so bound by time. By its order.« (Abb. 2, Dialogkasten 2), findet die vertikal hinab schwenkende Kamerabewegung ihr Ende und fließt über in ein statisches, langsames Hinein-Zoomen, das den finsternen Wohnraum vor dem blassen Hintergrund einer dämmrig-trüben Seelandschaft zeichnet (Abb. 2, Bild 3).

-
- 12 Abbildung 2 zeigt die Aktivierung der kinematischen Metapher von Non-Linearität basierend auf einer ganz konkreten Bewegungserfahrung (Abb. 2, blauer Balken unten). Oberhalb des Zeitstrahls befinden sich dabei acht Standbilder aus der Anfangssequenz mit darüber liegenden Post-its (gelb) zur jeweiligen Kameraeinstellung und -bewegung. Zusammen bilden sie exemplarisch die visuelle Inszenierung der Sequenz ab. Direkt unterhalb des Zeitstrahls (orange) befindet sich die schematische Darstellung der aus den filmischen Inszenierungsmitteln hervorgehenden Erfahrungsqualitäten (gestrichelte Pfeillinien). Der (grüne) Bereich darunter visualisiert die auditive Spur auf Dialogebene mit rot markierten sprachlichen Metaphern in den einzelnen Dialogkästen. Zusammen kreieren all diese Ebenen ganzheitlich die unten in blau gefasste Bewegungserfahrung, die Zuschauende im Moment des Filmerlebens ganz konkret wahrnehmen und leiblich durchlaufen. Aus dieser Bewegungserfahrung heraus entsteht die kinematische Metapher von Non-Linearität.

Abb. 2: Anfangssequenz. Kinematische Metaphernaktivierung von Non-Linearität in *ARRIVAL* (2016).



Damit werden Zuschauende bereits in den ersten Minuten der Einführungsszene mit der Essenz des Filmes konfrontiert, dass es im Folgenden um eine unvertraute Art des Erinnerns und damit einhergehend, unbekannten zeitlichen Ordnung gehen wird (die sich im weiteren Verlauf noch als non-linear konkretisiert). Die beiden Aussagen markieren dabei bereits die ersten metaphorisch ›schlafenden‹ Verbalausdrücke (vgl. Müller 2008), indem einerseits der abstrakte Begriff des Erinnerns wider Erwarten (»It does not work like I thought it did«) als etwas Unbekanntes (*memory in terms of a strange thing*) gefasst und andererseits die abstrakte Vorstellung von Zeit als bindende Ordnung (*time in terms of a binding order*) verstanden wird. Diese sprachlich ausgedrückten *Metaphern* werden erst filminszenatorisch durch die Kameraeinstellung und -führung in ihrer Erfahrungsgrundlage spürbar aktiviert: indem Zeit als bindende Ordnung (und das ihr unterliegende Erinnern) durch die langsam hinein zoomende Kamerabewegung als etwas Lineares konkretisiert wird und sich somit im Sinne einer sich linear bindenden Bewegung erfahren und folglich (metaphorisch) verstehen lässt. Damit wird die eingangs schlafende sprachliche Metapher durch die audiovisuelle Inszenierung *aktiviert* bzw. gewissermaßen zum Leben erweckt, ›revitalisiert‹ (vgl. Müller 2008); ein Gefühl der zeitlichen Gebundenheit wird zunächst filmästhetisch durch das statische und langsame, geradlinige, d.h. *lineare* Reinzoomen der Kamera ausgedrückt. Metaphorizität ist in diesem Sinne kinematisch durch das Zusammenspiel der filmtechnisch prominenten Ar-

tikulationsmittel Dialog, Kameraführung und Einstellungsgröße aktiviert und als konkret körperlich-sensorische Erfahrung kreiert.¹³

Dieses anfänglich evozierte Gefühl von Linearität wird weiter aufrechterhalten, indem die Entwicklung eines kleinen Mädchens vom Neugeborenenalter bis hin zum tragischen Sterbebett mittels einer Kontinuitätsmontage ebenso linear erlebt wie dialogisch kommentiert wird (vgl. Abb. 2, Bildfolge 4–6 sowie Dialogkästen 1, 4 und 5a). Was diese Einblicke in die lineare Kindesentwicklung dabei filmästhetisch charakterisiert, ist die sich wechselnde Scharfstellung der Kamerafokussierung und unstete Art und Weise in der die Einblicke (in vier Altersetappen des Mädchens als Neugeborenes, Kleinkind, Kind, Jugendliche) größtenteils in einer Serie verschwommener Nahaufnahmen inszeniert sind. Diese zeigen abwechselnd Louise und das kleine Mädchen (unterschiedlichen Alters), begleitet von derselben, nun intensivierenden Streichmusik, sodass beim Betrachten eine filmisch evozierte Bewegungsempfindung von anschwellender *Kontinuität* entsteht. Im Verwickelt-Sein mit dieser visuell mit wackeliger Handkamera inszenierten, Perspektiv- und Fokus-wechselnden Kontinuitätsmontage erleben Zuschauer*innen diese Sequenz somit als zeitlich zusammenhängende *Linearität*, die dialogisch von einem ebenso ›linearen‹ Storytelling unterstrichen wird (»beginning of your story«, »moments in the middle«, »this was the end«). Beim Erfahren dieser sich *kontinuierlich* wechselnden Schuss-Gegenschuss-Montagesequenz entsteht bei den Zuschauenden also wieder durch das Zusammenspiel von visueller Inszenierung und hörbarer *off-screen* Stimme der sich steigernde Eindruck von Linearität im Sinne einer *linear erlebten* Ontogenese eines heranwachsenden Kindes. Bemerkenswert ist an dieser Stelle, dass die verbalen Ausdrücke »I remember moments in the middle« (Abb. 2, Dialogkasten 4) auf der Dialogebene keine weitere Auskunft über die Art und Weise des Erinnerns geben. Vielmehr wird die Weise des Erinnerns auf der Ebene der Filminszenierung für Zuschauende erfahrbar und damit verständlich gemacht, nämlich als lineare, wenn auch wackelig verschwommene, Erinnerung von Geschehnissen, die durch frontale Nahaufnahmen (und kameratechnischer Fokussierung) wiedererkannt werden. Filmisch wird also in der Anfangssequenz zunächst durch einen Gegensatz die Art und Weise des Erinnerns in einem durchaus vertrauten linearen und wiedererkennenden Modus inszeniert und nicht etwa als etwas Fremdes (*as a strange thing*). Entsprechend ist an dieser Stelle festzuhalten, dass die dargestellte zeitliche lineare Ordnung einer Kindesentwicklung durch den Dialog (»I remember«) mit dem Gefühl des Erinnerns verknüpft wird – die Art und Weise *wie* Dinge jedoch erinnert werden, kommt ausschließlich filmisch auf der ästhetischen Ebene durch die wackelig-verschwommene aber gleichzeitig fokussierende Kameraeinstellungen und die visuelle Komposition zum Ausdruck: und

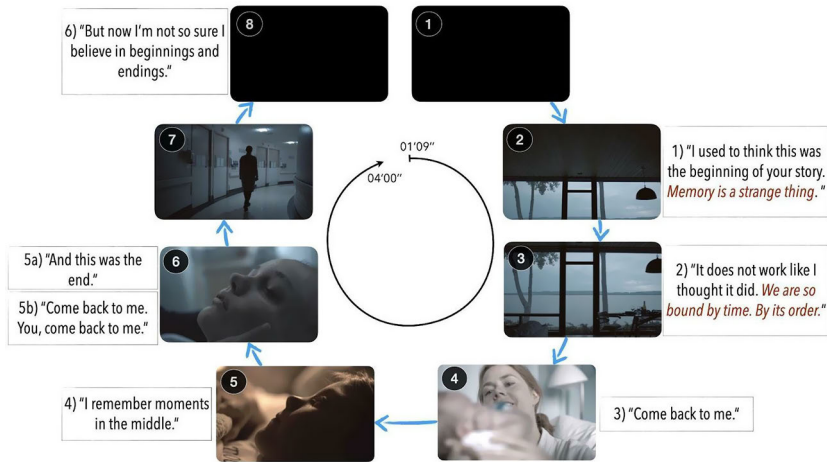
13 Nach Müller und Tag (2010) semantisch gemäß dem sog. *Ikonzitätsprinzip* als linear hervor-gehoben.

zwar als anschwellende (Bewegungs-)Erfahrung von kontinuierlich klar-werdender Linearität.

Als nächstes erleben die Zuschauer*innen das Endstadium des Kindes, das von der *off-screen* erklingenden Stimme mit »And this was the end« (Abb. 2, Dialogkasten 5a) markiert wird. Die anfänglich beim Geburtsmoment geäußerten Worte »Come back to me« (Abb. 2, Bild 4, Dialogkasten 3) sind hier nochmals auf der Ebene des Dialogs zu hören, wenn die verstorbene Jugendliche bildlich dargestellt wird (Abb. 2, Bild 6, Dialogkasten 5b). In der nächsten Aufnahme folgt die Kamera in einem zyklischen Uhrzeigersinn von hinten (Abb. 2, Bild 7) einer nun kinderlosen Hauptdarstellerin, die einen ebenso zyklisch abgebildeten Krankenhauskorridor entlangläuft. Die bisher aufeinanderfolgenden filmisch evozierten (Bewegungs-)Empfindungen von Linearität sind nun also audiovisuell kontrastiert durch einen zyklischen Bewegungsverlauf und zyklischen Korridoraufbau, die langsam in dieselbe Dunkelheit wie vom Anfang verblenden (Abb. 2, Bild 8). In eben diesem Moment verklingt die anfänglich zu hörende melancholische Filmmusik und alleinig die Stimme der Hauptdarstellerin durchbricht aus dem Off die Dunkelheit: »But now I am not so sure I believe in beginnings and endings« (Abb. 2, Bild 8, Dialogkasten 6). Mit dieser letzten sprachlichen Metapher wird die zu Anfang inszenierte Idee einer linearen zeitlichen Ordnung und Erinnerungsweise umso mehr kontrastiert, indem die am Ende erstmals nur spürbar gemachte kreisförmige Ausrichtung nun auch auf der Ebene des Dialogs anklingt, da nur ein Kreis keinen wirklichen Anfangs- und Endpunkt (»beginnings and endings«) hat.

Betrachtet man die Anfangssequenz in ihrer Gesamtgestaltung, fällt direkt auf, wie im Sinne eines Zyklus' Beginn und Schluss der Sequenz durch einen schwarzen Bildgrund als Auf- und Abblende bestimmt sind (s. Abb. 3, Bild 1+8), die rekurrierende Aussage »come back to me« quasi zirkuliert (Abb. 3, Dialogkästen 3+5b), wenn im Prinzip der »Kreis des Lebens« eines Kindes dargestellt wird (Abb. 3, Bildfolge 4–6).

Abb. 3: Anfangssequenz. Inszenatorisches Erleben von Non-Linearität in ARRIVAL (2016).



Auf diese Weise kreiert die Anfangssequenz die kinematische Erfahrungsgrundlage eines Zyklus, oder genauer: einer kontrastierten Linearität (vgl. Bewegungserfahrung, Abb. 2). Eine Bewegungserfahrung von Non-Linearität also, die schließlich hervorgehoben wird durch eine zyklische Kamerabewegung, zyklische Räumlichkeit (Korridor) und einer finalen verbalen Explizierung dessen.

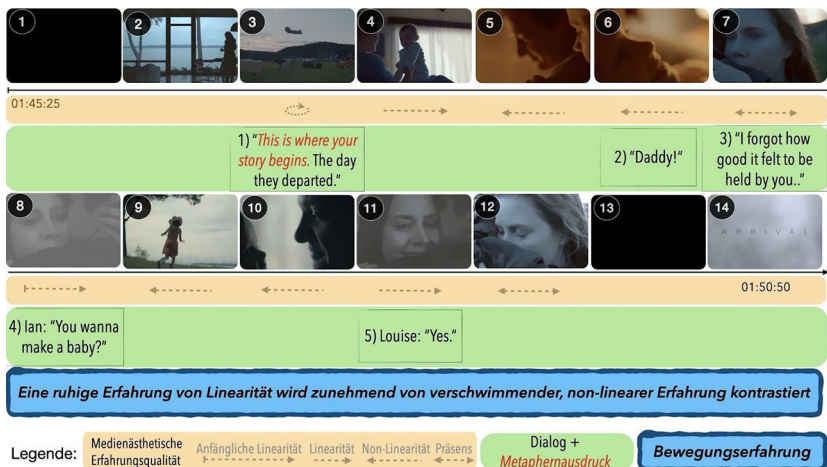
In den ersten Minuten des Films werden also mittels filmischer Inszenierung die abstrakten Ideen von Erinnerung als etwas Unbekanntem (*memory as a strange thing*) und von der ihr übergeordneten Zeit als eine bindende Ordnung (*time as a binding order*) metaphorisch mit der Idee von Non-Linearität verbunden. Die Ideen beruhen somit auf der körperlichen Vergegenwärtigung dieser beiden Sprachmetaphern im Sinne der konkret erlebten Bewegungserfahrung (vgl. Abb. 2) von Non-Linearität seitens der Zuschauer*innen. Damit bilden sie das erste identifizierte *kinematische Metaphernszenario* in ARRIVAL (2016).

6. Mikroanalyse: Die Schlussequenz

Nach der Lösung des Filmrätsels – dass es sich nämlich um ein non-lineares außerirdisches Sprachkonzept handelt, welches deterministisch zu non-linearem zeitlichen Denken in Form von Erinnerungen an die Zukunft befähigt – wird in der Abschlusszene diese Non-Linearität erneut mithilfe einer bestimmten Schnittmontage konkret spürbar gemacht: Genau wie in der Anfangssequenz beginnt die Schlusssequenz zunächst mit demselben schwarzen Bildgrund (Abb. 4, Bild 1), die in Begleitung mit derselben melancholischen Filmmusik und vertikal hinab schwenkenden

Kamera langsam ins vertraute dunkle Wohnzimmer blendet, in das nun Louise eintritt (Abb. 4, Bild 2). Als nächstes ist das Militärlager zu sehen (Abb. 4, Bild 3), und mit einer im Uhrzeigersinn nach rechts schwenkenden Kamerabewegung ertönt aus dem Off Louise' Stimme, die den Beginn des Lebens ihres Kindes räumlich mit der Aussage »This is where your story begins« (Abb. 4, Dialogkasten 1) markiert, während das Militärlager zu sehen ist. Mit dem Tag der Abreise der Aliens (»The day they departed«) konkretisiert sie anschließend den zeitlichen Startpunkt der Lebensgeschichte ihres Kindes.

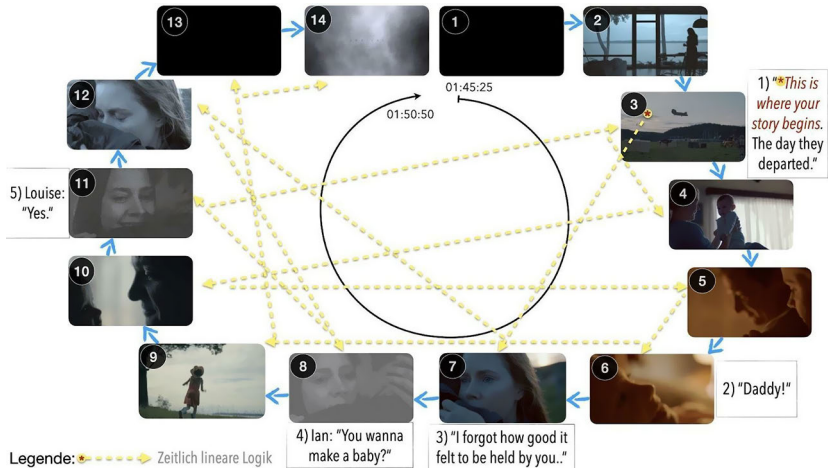
Abb. 4: Schlusssequenz. Kinematische Metaphernaktivierung von Non-Linearität in ARRI-VAL (2016).



Damit ist erneut auf Ebene des Dialogs mit der Aussage »This is where your story begins« eine ›schlafende‹ *Metapher* (Müller 2008) artikuliert, die die abstrakte Vorstellung eines zeitlichen Startpunkts als konkret-räumlich fasst (*begin of story in terms of somewhere*). Wie in der Anfangssequenz, wird auch diese schlafende Metapher erst kinematografisch gewissermaßen ›revitalisiert‹ (Müller 2008) und damit ihr Erfahrungsraum vergegenwärtigt: Durch das audiovisuelle Zusammenspiel von Dialog und visueller Ebene wird der verbal ausgedrückte Beginn der kindlichen Entstehungsgeschichte räumlich mit dem gezeigten Lager verknüpft und kann so für Zuschauende konkret verankert werden. Damit gibt die audiovisuelle Komposition von Dialog und visueller Ebene den Zuschauenden an dieser Stelle zunächst den räumlichen Startpunkt der Geschichte des Kindes. Zugleich aktiviert jedoch die Kamerabewegung einen weiteren Aspekt dieser Metapher, indem durch die im Uhrzeigersinn schwenkende Kamerabewegung der fernere, zeitlich-räumliche Verlauf

der Entwicklungsgeschichte *ausschließlich auf der filmästhetischen Ebene* als zyklisch evoziert und damit für das Publikum konkret spürbar gemacht wird. Metaphorizität ist demnach auf zweifache Weise durch das Zusammenspiel der filmartikulatorischen Mittel von Dialog, visuell Dargestelltem und Kameraführung aktiviert und hervorgehoben.

Was nun inszenatorisch folgt, ist eine audiovisuelle Orchestrierung, die von verschiedenen Zeitsprüngen in Form von Rück- und Vorausblenden geprägt ist und somit den zeitlichen Verlauf der Geschichte erneut und ganz konkret als non-linear erfahren lässt: Im Vergleich zur Anfangssequenz erleben die Zuschauer*innen nun in einer Schuss-Gegenschuss-Montage die Ontogenese des Kindes in einer sehr konträren Art und Weise, nämlich indem sich keinesfalls ein linearer Verlauf des Lebens des Kindes erleben lässt. Denn obwohl Zuschauer*innen zunächst einmal analog zur Anfangssequenz logisch linear die ersten Lebensstufen von Säugling zu Kind (Abb. 4, Bildfolge 4–6) in derselben verschwommenen und (zwischen Mutter und Kind) Perspektiv-wechselnden Art und Weise durchlaufen, erleben sie plötzlich in einem non-linearen Bruch einen Moment, der zeitlich noch vor der Geburt liegt: den intimen Moment zwischen Ian und Louise, der sie fragt, ob sie gemeinsam ein Kind zeugen wollen (Abb. 4, Bild 8, Dialogkasten 4). Inszenatorisch folgt erst Einstellungsgen später, nach weiteren nicht-chronologischen, verschwommenen Einblicken in das Leben eines non-linear heranwachsenden Kindes (vgl. Abb. 4, Bild 9+10), Louise' affirmative Antwort auf Ians Frage nach dem Kinderwunsch (Abb. 4, Bild 11, Dialogkasten 5). Diese müsste nach linear-zeitlicher Logik nämlich noch vor den vorausgehenden und ebenfalls nicht-chronologischen Flashforwards (Abb. 4, Bild 9+10, Darstellung des gemeinsamen Kindes als kleines Mädchen *vor* dessen Darstellung als Säugling) liegen.

Abb. 5: *Schlusssequenz. Inszenatorisches Erleben von Non-Linearität in ARRIVAL (2016).*

Durch die Montage der Filminszenierung wird Non-Linearität also für die Zuschauer*innen nochmal besonders spürbar als Erfahrungsraum vergegenwärtigt und als zeitliches Konzept *sinnlich* als *konkrete Erfahrung* verständlich gemacht. Dies geschieht, indem zwischen Vergangenheit und Zukunftszeitpunkten nicht-chronologisch gewechselt wird und das Präsens durch das Zusammenspiel von Dialog (»This is where your story begins«) und visueller Ebene (Abb. 5, Bild 3) ans Militärlager geknüpft wird. Das bedeutet, dass zukünftige Ereignisse filmisch wie Erinnerungen inszeniert werden, die spätestens in Begleitung des Dialogs durch die verbale Explikation des Vergessens besonders ersichtlich bzw. erfahrbar gemacht werden. Denn obwohl sich die Zuschauer*innen durch die vorausgehende audiovisuell-metaphorische temporale Verortung im Militärlager im Präsens befinden, artikuliert Louise Ian gegenüber, »I forgot how good it felt to be held by you«, obwohl sich die beiden Hauptfiguren bis zu diesem Zeitpunkt in der Seh-Erfahrung noch nie zuvor in den Armen hielten (Abb. 5, Bild 7, Dialogkasten 3). In diesem Sinne durchlaufen die Zuschauer*innen sukzessive Erfahrungen von Non-Linearität (vgl. gelbe Pfeilfolge, Abb. 5), die filmtechnisch mithilfe der Montage und visuellen Inszenierung konkret als zunehmendes, verschwimmendes non-lineares Erleben unterschiedlicher Tempi für die Zuschauerschaft spürbar gemacht werden und so im direkten Kontrast zur anfangs ruhig evozierten Bewegungsempfindung von Linearität stehen (vgl. Bewegungserfahrung, Abb. 4).

Eine letzte inszenatorische Variation der Anfangssequenz findet sich schließlich am Filmende. Denn anders als die Anfangssequenz endet die Schlusssequenz nun nicht in einer geschlossenen Art und Weise mit demselben schwarzen Bildgrund als Abblende, sondern mit einer gräulich-nebeligen Einstellung, in die langsam die

schwarzen Buchstaben des Filmtitels (*Arrival*) einblenden (Abb. 5, Bild 14). Die Idee unklarer bzw. nicht-definiter Anfänge und Enden im Sinne einer evozierten Zirkularität bzw. Non-Linearität ist also durch dieses diffus nebelige Abschlussbild ein weiteres Mal vordergründig spürbar gemacht und vergegenwärtigt – erneut exklusiv auf der Ebene der ästhetischen Filminszenierung.

Damit tritt das erste identifizierte kinematische Metaphernszenario von der Non-Linearität der Zeit auf der Mesoebene (Analyseschritt 3) schließlich wieder zum Ende des Films auf (Anfangs- und Schlussequenz) und markiert auf der Makroebene (Analyseschritt 1+4) somit Anfang und Ende des Films. Das zum Schluss wiederkehrende Szenario weist dabei inszenatorisch leichte Variationen derselben metaphorischen Erfahrungsgrundlage von Non-Linearität auf. Insgesamt lässt sich die eingeführte Idee eines fiktiven, non-linearen Sprach- und Zeitkonzepts folglich als konkrete Bewegungserfahrung *einer non-linear kontrastierten Linearität* (vgl. Bewegungserfahrung, Abb. 2+4) begreifen, die inszenatorisch auf allen zeitlichen Ebenen der filmischen Orchestrierung aufkommt: Auf der Mikroebene entsteht die Erfahrung von Non-Linearität aus den konkreten, hier ausgeführten Inszenierungsweisen der Anfangs- und Schlussequenz. Auf der Makroebene wird Non-Linearität erfahrbar, indem beide Szenen wie ein sich schließender Kreis Anfang und Ende des gesamten Films markieren. Auf der Mesoebene wird die wieder aufgegriffene Erfahrbarkeit von Non-Linearität in der Schlussequenz durch die finale Abweichung vom Beginn (nebligtes Abschlussbild statt schwarzem Bildgrund) kompositorisch ein letztes Mal als Zirkularität im Sinne eines unklaren Anfangs und Endes für Zuschauende konkret spürbar und damit real erfahrbar, ergo – durch die körperliche Vergegenwärtigung – verständlich. Auf eben diese Weise entsteht die kinematische Metaphorizität einer außerirdischen, non-linearen Zeitform *erfahrungsbasiert* und *dynamisch* im Prozess des Filmesehens aus der ganzkörperlichen *interaktiven* Verwicklung von Zuschauenden mit den filmischen Bildern.

7. Diskussion und Fazit: Metaphorisieren als Interaktion mit filmischen Bildern

Im Fokus dieses Beitrags stand, inwiefern ein Metaphorisieren während des Film-erlebens als (un)reale Interaktion mit Filmen verstanden werden kann. Wie die Fallstudie gezeigt hat, wird die fiktive Filmidee einer non-linearen Zeit(ordnung und Erinnerungsweise) mithilfe einer Metaphorisierung verstanden, die im leiblichen Erleben der konkreten filmästhetisch evozierten Bewegungserfahrung gründet: einer rekurrierenden *Erfahrung von Linearität, die von verblassender/verschwimmender, non-linearer Erfahrung kontrastiert wird* (vgl. Bewegungserfahrung, Abb 2+4). Die Ergebnisse der Fallstudie validieren somit die Annahme, dass filmisches Verstehen von abstrakten Ideen wie der eines non-linearen Zeitkonzepts in erster Linie in-

teraktiv aus der *Verwicklung* (Kappelhoff 2018: 12; Müller/Kappelhoff 2018: 50) der Zuschauenden mit dem Film durch ihre konkret situierten körperlichen Erfahrungen hervorgeht. Damit kann mit Müller und Kappelhoff (2018) diese *Interaktion* mit Film genau wie die Interaktion zwischen Menschen als genuin verkörpertes Phänomen verstanden werden, das in spürbaren Bewegungserfahrungen gründet und so dynamisch in Zuschauer*innen, leiblich, und damit quasi real stattfindet.

Denn was auf den ersten Blick als ›unrealer‹, d.h. fiktiver, Interaktionsraum erscheinen mag, erweist sich in dieser Perspektive als eine durchaus reale Interaktion – und zwar zwischen einem affizierenden ›Filmkörper‹ (im Sinne von Film als Körper) und einem lebendigen Zuschauer*inkörper. Entsprechend formuliert Müller:

Die Leinwand, der Bildschirm tritt an die Stelle des Körpers – sie ist gewissermaßen ein artifizieller Körper [...], der das Publikum tatsächlich bewegt – kollektiv erschrecktes Aufschreien oder Tränen der Rührung, die wir im Kino gemeinsam vergießen, zeugen von dieser körperlichen Unmittelbarkeit. Kappelhoff (2018: 129) formuliert den Grundgedanken des Konzepts der Ausdrucksbewegung als: »das Verhältnis zwischen affizierendem und affiziertem Körper«. In diesem Sinne haben wir es sowohl im zwischenmenschlichen Gespräch als auch im Kino mit einer grundsätzlich körperlichen Interaktion zu tun, die interaffektiv ist. (Müller im Erscheinen)

Was beide Interaktionsformen (Mensch-Medium; Mensch-Mensch) also verbindet, ist eben diese zeitlich-räumliche Verwicklung als eine Bewegungserfahrung. Aus dieser Bewegungserfahrung entstehen kinematische Metaphorisierungen. Dies gilt für die zwischenmenschliche Interaktion ebenso wie für die Interaktion von Zuschauer*in und filmischen Bewegungsbildern. Was sich in der Face-to-Face-Interaktion nämlich sprachlich-gestisch-mimisch als *körperliche* Ausdrucksbewegung realisiert,¹⁴ tritt in der verkörperten Interaktion mit dem sich entfaltenden Film in der Inszenierung der filmischen Bewegungsbilder (durch Kameraführung, Schnitt/Montage, Licht, Musik, Dialog und Schauspiel) als *filmische* Ausdrucksbewegungen zutage, die für Zuschauende unmittelbar leiblich erfahrbar werden (vgl. Kappelhoff 2004: 19). Vor diesem Hintergrund unterscheidet Müller (im Erscheinen) sprachliche von audiovisueller Multimodalität. Diese ad hoc verkörperte Grundlage des Verstehens markiert den gemeinsamen zentralen Aspekt beider Interaktionsformen (vgl. Müller/Kappelhoff 2018: 85; Schmitt 2020: 131ff.).

In diesem Sinne kontrastiert der verfolgte medienästhetische Ansatz auch die lang bewährten Annahmen und einseitigeren Herangehensweisen kognitivistischer Ansätze, die filmisches Verstehen bzw. filmische Metaphern (vgl. Forceville 2009

14 Vgl. Kappelhoff und Müller (2011), Müller und Kappelhoff (2018: Kap. 9.1, 9.2) sowie einen Artikel von Horst, Boll, Schmitt und Müller (2014), die paradigmatisch Gesten als interaffektive körperliche Ausdrucksbewegung in der Face-to-Face-Interaktion beschreiben.

[2006]; mit Ausnahme Fahlenbrachs 2018) fast ausschließlich kausal-logisch aus der Diegese und/oder den filmischen Repräsentationen deduzieren (vgl. für eine kritische Auseinandersetzung, Kappelhoff 2018: Kap. 1.3; Müller/Kappelhoff 2018: Kap. 1.3; Schmitt 2020: Kap. 5). Auf diese Weise wird (metaphorische) Filmbedeutung als etwas Statisches und Inhärentes begriffen, wobei die ästhetische Ebene des Films mitsamt ihrer entscheidenden Rolle in der dynamischen interaktiv verkörperten Kreation von (metaphorischer) Filmbedeutung seitens der Zuschauer*innen weitestgehend außer Acht gelassen wird. So würde ein kognitivistischer Ansatz die filmische Metaphorik vermutlich in den repräsentierten Darstellungen verorten; z.B. würde die Non-Linearität der Zeit(wahrnehmung), mitsamt ihrer deterministischen Verbindung zum non-linearen Sprachkonzept der Außerirdischen, bspw. aus den bildlichen Repräsentationen der kreisförmigen Schriftsymbole gefolgert werden. Die Vorstellung einer solchen konzeptuellen Metapher (z.B. ZEIT ALS KREIS) reduziert dann den metaphorischen Prozess auf ein kognitives Mapping, einen kognitiven Prozess der Übertragung.

In einer medienästhetischen Analyse des Metaphorisierens, entsteht die Metaphorizität hingegen aus den Bewegungserfahrungen der Zuschauenden, die die zirkuläre Zeit zuallererst am eigenen Leibe im situierten Kontext des Filmesehens erleben. Der methodische Zugriff auf die Analyse filmischer Metaphorik, wie ihn die empirische Medienästhetik eröffnet, stellt gegen die Identifikation konzeptueller Metaphern somit die Rekonstruktion dynamischer Formen des verkörperten Metaphorisierens. Mit Blick auf ARRIVAL als spezifisches Filmelerlebnis bedeutet dies: Aus der körperlichen Wahrnehmungserfahrung einer kontrastierten Linearität wird die Filmidee eines extraterrestrischen Sprach- und Zeitkonzepts konkret als non-linear bindende Ordnung verstanden. Damit wird Unreales wie das Erinnern von Zukunftsvisionen für Zuschauende leiblich *mitvollziehbar* (statt rein kognitiv nur *nachvollziehbar*) und auf diese Weise für sie (be)greiflich, ergo real. Diese ganz spezifische Grauzone eines filmisch-unrealen, aber zugleich leiblich-realen Interaktionsspektrums fasst Kappelhoff im Begriff des *Zuschauer-Ichs* bzw. *Zuschauergefühls* wie folgt:

[...] [Es] ist zugleich Bewusstsein, dass *nicht ich es bin*, der sich solcherart situiert findet; dass die Art und Weise des In-der-Welt-sich-Befindens, die ich hier und jetzt mit meinen Sinnen realisiere, nicht die meine ist. Ganz im Gegenteil – es ist immer die Subjektivität eines anderen, fremden Ichs. (Kappelhoff 2018: 146; Herv.i.O.)

Auch für Vivian Sobchack halten Kappelhoff und Bakels (2019) übereinstimmend fest,

[...] ist die mediale Grundsituation des Kinos ein Spiel *doppelter Subjektivität*: Der körperlose kinematografische Blick der Kamera begegnet – indem er als ein rein

sinnliches Sehen und Hören jedweder sprachlich-semiotischen Vermittlung vorausgeht – dem Filmzuschauer als die Wahrnehmung eines vom Ich getrennten, fremden Subjekts; [...] *in die Wahrnehmungsposition jenes fremden Subjekts gerückt, realisiert der Zuschauer die visuellen, auditiven und kinetischen Empfindungsqualitäten dieser fremden Wahrnehmungsbewegung sinnlich am eigenen Leib* – das Zuschauersubjekt wird buchstäblich zur Verkörperung des filmischen Subjektes. (Kappelhoff/Bakels 2019: 449; Herv. KP)

Nur in diesem Kontext wird die Realisierung eines fiktiven ›unrealen‹ Interaktionsraums durch die eigenen Sinne am eigenen Leib, als *reale* körperliche Interaktion verstanden, die in der spezifischen Interaktionsform mit audiovisuellen Medien stets die Ambiguität einer nicht wirklich eigenen Erfahrung hat, sondern die eines fiktiven Alter Egos, die sich real nur im eigenen Leib verwirklichen kann. Genau in diesem Spannungsfeld versteht dieser Beitrag inszenierte ›unreale‹ Interaktionsräume, die audiovisuell im situierten Moment des Sehens, Hörens und Spürens für Zuschauer*innen filmisch erfahrbar und körperlich zugänglich werden, folglich als gleichwohl real.

Damit wird der Interaktionsbegriff eher weit als eng gefasst. Nach Schmidt und Marx (2017: 30) charakterisiert »eine enge Fassung des Begriffs« bspw. ein Festhalten am Vorhandensein von Merkmalen der Face-to-Face-Interaktion. Dazu zählen sie »Kontextbezug, Situierung, Wahrnehmungs-Wahrnehmungen, Wechselseitigkeit etc.«, sodass Interaktionsforschung lediglich auf ko-präsente Kontakte beschränkt wäre (vgl. ebd.). Fasst man den Interaktionsbegriff hingegen weiter, führen Schmidt und Marx (2017: 31) aus, reiche die »Möglichkeit ›wechselseitiger Aufeinander-Bezogenheit««. Sie erläutern in diesem Zuge:

Wechselseitigkeit kann dann real vollzogen (wie in Gesprächen), bloß angedacht (wie in Anrufen, die nicht beantwortet werden), simuliert (wie in so genannter parasozialer Interaktion) oder artifiziellisiert (wie in Mensch-Maschine-Interaktionen) sein. In allen Fällen spielt die *Grundfunktion von Interaktion, nämlich die ›Herstellung von Intersubjektivität‹* [...] *eine zentrale Rolle*, wenn nicht real vollzogen, so doch zumindest als orientierende Bezugsgröße oder regulative Leitidee. (Schmidt/Marx 2017: 31; Herv. KP)

Die vorangehenden Zitate zeigen, dass genau diese Grundfunktion – nämlich *die Herstellung von Intersubjektivität* – in der ganzkörperlichen Verwicklung der Zuschauer*innen mit den Filmbildern im Moment des Filmesehens erfüllt wird. Aus diesem Grund sprechen Müller und Kappelhoff (2018) mit der Zentralsetzung der Zuschauer*innen auch von einer verkörperten *Interaktion mit Filmen*, aus der schließlich Metaphorisierungen im Sinne kinematischer Metaphern entstehen können. Metaphorisierungen, die – wie die Fallstudie zeigen konnte – keine Statik aufweisen, keinem einzelnen Wort, Bild oder Konzept eigen sind, sondern ganz und gar beweglich, d.h.

dynamisch, sind und sich aus der Wechselseitigkeit zwischen zwei lebendigen »Körnern« entfalten und *ad hoc* Bedeutung kreieren:

Metaphoric meaning-making is local; it is what people do when they engage with each other in conversation or with a film, a television news feature, or a music video. From such a vantage point the static concept of metaphor becomes a dynamic process of metaphorizing. (Müller 2019: 62; Herv. KP)

Abschließend lässt sich also festhalten, dass aus einer medienästhetischen Perspektive a) das Filmesehen als interaktiver Prozess aufgefasst wird, der dynamisch im Verwickelt-Sein der Zuschauenden abläuft und die affektive Dimension, die ausdrückt und gleichzeitig die Zuschauenden bewegt, miteinschließt. Damit wird b) das audiovisuelle Medium Film als aus Bewegungsbildern beschaffenes Material aufgefasst, das in seiner zeitlichen Abfolge filmische Ausdrucksbewegungen hervorbringt, die als konkrete Bewegungserfahrung für Zuschauende unmittelbar spürbar werden. Dementsprechend wird c) Filmverstehen nicht länger als rein kognitiver Prozess im Sinne eines Abrufens und Entschlüsselns übermittelter Informationen aufgefasst (wie im einleitenden Zitat Kappelhoffs angedeutet), sondern vielmehr als körperlich grundlegender Prozess, der erst im Moment des Filmlebens in Zuschauenden entsteht und augenblicklich kreiert wird (folglich der Begriff der *Poiesis*, griech. für Erschaffung, Hervorbringung) – und zwar in Form eines Metaphorisierungsprozesses, der *dynamisch* aus der verkörperten Bewegungserfahrung der filmischen Bilder entsteht und *interaktiv* in Zuschauer*innen Bedeutung generiert. In genau diesem Sinne versteht der vorliegende Beitrag Metaphorisierungen wie die einer non-linearen Zeit als wahrlich »(un)reale« Interaktion von Zuschauenden mit filmischen Bildern.

Literatur

- Cameron, Lynne (2018): »From Metaphor to Metaphorising: How Cinematic Metaphor Opens up Metaphor Studies«, in: Sarah Greifenstein/Dorothea Horst/Thomas Scherer/Christina Schmitt/Hermann Kappelhoff/Cornelia Müller (Hg.), *Cinematic Metaphor in Perspective: Reflections on a Transdisciplinary Framework*, Berlin/Boston: De Gruyter, S. 17–35.
- Cameron, Lynne/Robert Maslen/Zazie Todd/John Maule/Peter Stratton/Neil Stanley (2009): »The Discourse Dynamics Approach to Metaphor and Metaphor-Led Discourse Analysis«, in: *Metaphor and Symbol*, Vol. 24.2, S. 63–89.
- Deleuze, Gilles (1989 [1983]): *Das Bewegungsbild*. Kino 1, Frankfurt: Suhrkamp.
- Fahlenbrach, Kathrin (2018): »Moving Metaphors: Affects, Movements, and Embodied Metaphors in Cinema«, in: Sarah Greifenstein/Dorothea Horst/Thomas

- Scherer/Christina Schmitt/Hermann Kappelhoff/Cornelia Müller (Hg.), *Cinematic Metaphor in Perspective: Reflections on a Transdisciplinary Framework*, Berlin/Boston: De Gruyter, S. 69–92.
- Forceville, Charles (2009 [2006]): »Non-Verbal and Multimodal Metaphor in a Cognitive Framework: Agendas for Research«, in: Gitte Kristiansen/Michel Achard/René Dirven/Francisco Ruiz de Mendoza Ibáñez (Hg.), *Cognitive Linguistics: Current Applications and Future Perspectives*, Berlin/New York: Mouton de Gruyter, S. 379–402.
- Gemoll, Wilhelm Karl Vretska/Heinz Kronasse (2000): *Gemoll. Griechisch-Deutsches Schul- und Handwörterbuch*, München: Oldenbourg Schulbuchverlag, S. 437.
- Greifenstein, Sarah/Regina Brückner (2017): »Imagining the Human Brain. Audiovisual Metaphors in Science Television Programs«, in: *Mediaesthetics. Zeitschrift für Poetologien audiovisueller Bilder* 2. Abrufbar unter: <https://www.mediaesthetics.org/index.php/mae/article/view/77/159> (Stand 31.07.2024).
- Greifenstein, Sarah/Dorothea Horst/Thomas Scherer/Christina Schmitt/Hermann Kappelhoff/Cornelia Müller (Hrsg.) (2018): *Cinematic Metaphor in Perspective: Reflections on a Transdisciplinary Framework*, Berlin/Boston: De Gruyter.
- Greifenstein, Sarah (2020): *Tempi der Bewegung – Modi des Gefühls. Expressivität, heitere Affekte und die Screwball Comedy*, Berlin/Boston: De Gruyter.
- Horst, Dorothea/Franziska Boll/Christina Schmitt/Cornelia Müller (2014): »Gesture as Interactive Expressive Movement: Inter-Affectivity in Face-to-Face Communication«, in: Cornelia Müller/Alan Cienki/Ellen Fricke/Silva Ladewig/David McNeill/Jana Bressem (Hg.), *Body – Language – Communication: An International Handbook on Multimodality in Human Interaction*, Vol. 38.2, Berlin/Boston: De Gruyter Mouton, S. 2112–2125.
- Julich-Warpakowski, Nina/Thomas Wiben Jensen (2023): »Zooming in on the Notion of Metaphoricity: Notions, Dimensions and Operationalizations«, in: *Metaphor and the Social World*, Vol. 13:1, S. 16–36.
- Kappelhoff, Hermann (2004): *Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit*, Berlin: Vorwerk 8.
- Kappelhoff, Hermann (2008a): *Realismus. Das Kino und die Politik des Ästhetischen*, Berlin: Vorwerk 8.
- Kappelhoff, Hermann (2008b): »Zuschauergefühl. Die Inszenierung der Empfindung im dunklen Raum des Kinos«, in: Geraldine Spiekermann/Beate Söntgen (Hg.), *Tränen*, München, S. 195–206.
- Kappelhoff, Hermann (2016): *Genre und Gemeinsinn. Hollywood zwischen Krieg und Demokratie*. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Kappelhoff, Hermann (2018): *Kognition und Reflexion. Zur Theorie filmischen Denkens*, Berlin/Boston: De Gruyter.

- Kappelhoff, Hermann/Jan-Hendrik Bakels (2011): »Das Zuschauergefühl. Möglichkeiten qualitativer Medienanalyse«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*. Heft 5: Empirie, Jg. 3 (2), S. 78–96.
- Kappelhoff, Hermann/Cornelia Müller (2011): »Embodied meaning construction. Multimodal metaphor and expressive movement in speech, gesture, and feature film«, in: *Metaphor and the Social World*, Vol. 1.2, Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, S. 121–153.
- Kappelhoff, Hermann/Jan-Hendrik Bakels/Hye-Jeung Chung/David Gaertner/Sarah Greifenstein/Matthias Grotkopp/Michael Lück/Christian Pischel/Cilli Pogodd/Franziska Seewald/Christina Schmitt/Anna Steininger (o.D.): eMAEX – Ansätze und Potentiale einer systematisierten Methode zur Untersuchung filmischer Ausdrucksqualitäten, Abrufbar unter: https://www.empirische-medienaesthetik.fu-berlin.de/media/emaex_methode_deutsch/eMAEX_-_Ansatz_e-und-Potentiale-einer-systematisierten-Methode-zur-Untersuchung-filmischer-Ausdrucksqualitaeten.pdf (Stand: 13.02.2024).
- Kappelhoff, Hermann/Jan-Hendrik Bakels (2019): Audiovisuelle Affekte – die Emotionstheorie des Films im Spannungsfeld von früher Filmtheorie, Kognitionstheorie und Medienästhetik«, in: Hermann Kappelhoff/Jan-Hendrik Bakels/Hauke Lehmann/Christina Schmitt (Hg.), *Emotionen. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Stuttgart: J.B. Metzler, S. 445–451.
- Kappelhoff, Hermann/Jan-Hendrik Bakels/Sarah Greifenstein (2024): *Die Poiesis des Filme-Sehens. Methoden der Analyse audiovisueller Bilder*, Berlin/Boston: De Gruyter.
- Kindler-Mathôt, Clara/Cornelia Müller/Jana Katharina Junge/Katerina Papadopoulou (im Erscheinen): »Sprechen in audiovisuellen Medien: Systematik für eine medienästhetische Analyse multimodaler Kommunikation«, in: Rita Tamara Vallentin/Dorothea Horst (Hg.), *Sprache entgrenzen: Beiträge zu einer kulturwissenschaftlichen Linguistik*, Bielefeld: transcript.
- Lakoff, George/Mark Johnson (1980): *Metaphors We Live By*, Chicago/London: Chicago University Press.
- Müller, Cornelia (1998): *Redebegleitende Gesten. Kulturgeschichte – Theorie – Sprachvergleich*, Berlin: Arno Spitz.
- Müller, Cornelia (2008): *Metaphors Dead and Alive, Sleeping and Waking. A Dynamic View*, Chicago: University of Chicago Press.
- Müller, Cornelia (2010): »Wie Gesten bedeuten. Eine kognitiv-linguistische und sequenzanalytische Perspektive«, in: *Sprache und Gestik. Sonderheft der Zeitschrift Sprache und Literatur*, Vol. 41.1, S. 37–68.
- Müller, Cornelia (2017): »Waking Metaphors. Embodied Cognition in Multimodal Discourse«, in: Beate Hampe (Hg.), *Metaphor. Embodied Cognition in Discourse*, Cambridge: Cambridge University Press, S. 297–316.

- Müller, Cornelia (2019): »Metaphorizing as Embodied Interactivity: What Gesturing and Film Viewing Can Tell Us About an Ecological View on Metaphor«, in: *Metaphor and Symbol*, Vol. 34.1, S. 61–79.
- Müller, Cornelia (2024): »Dead and Alive, Sleeping and Waking Metaphors: The Spectrum of Metaphor and the Multimodality of Discourse«, in: Anders Örtenblad (Hg.), *The Oxford Handbook of Metaphor in Organization Studies*, Oxford: Oxford University Press, S. 70–84.
- Müller, Cornelia (im Erscheinen): »Sprache-Sprechen, Hören, Sehen, Fühlen. Eine medienästhetische Perspektive auf die Multimodalität des Sprechens in audiovisuellen Medien«, in: Rita Tamara Vallentin/Dorothea Horst (Hg.), *Sprache entgrenzen: Beiträge zu einer kulturwissenschaftlichen Linguistik*, Bielefeld: transcript.
- Müller, Cornelia/Hermann Kappelhoff (2018): *Cinematic Metaphor. Experience – Affectivity – Temporality*, Berlin/Boston: De Gruyter Mouton.
- Müller, Cornelia/Christina Schmitt (2015): »Audio-visual Metaphors of the Financial Crisis: Meaning Making and the Flow of Experience«, in: R. W. Gibbs Jr./L. Corrêa Ferreira, (Hg.), *Revista Brasileira de Linguística Aplicada/Brazilian Journal of Applied Linguistics*, Vol. 15.2, S. 311–342.
- Müller, Cornelia/Susanne Tag (2010): »The Dynamics of Metaphor: Foregrounding and Activating Metaphoricity in Conversational Interaction«, in: *Cognitive Semiotics*, Vol. 6, S. 85–120.
- Núñez, Rafael E./Eve Sweetser (2006): »With the Future Behind Them: Convergent Evidence from Aymara Language and Gesture in the Crosslinguistic Comparison of Spatial Construals of Time«, in: *Cognitive Science*, Vol. 30, S. 401–450.
- Plessner, Helmuth (1982 [1925]): »Die Deutung des mimischen Ausdrucks. Ein Beitrag zur Lehre vom Bewußtsein des anderen Ichs« (verfasst in Zusammenarbeit mit Frederik Jacobus Buytendijk), in: Günther Dux/Odo Marquard/Elisabeth Ströker (Hg.), *Helmuth Plessner. Gesammelte Schriften*, Vol. 7: *Ausdruck und menschliche Natur*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 67–129.
- Sapir, Edward (1929): »The Status of Linguistics as a Science«, in: *Language*, Vol. 5.4, *Linguistic Society of America*, S. 207–214.
- Scherer, Thomas/Sarah Greifenstein/Hermann Kappelhoff (2014): »Expressive Movements in Audio-Visual Media: Modulating Affective Experience«, in: Cornelia Müller/Alan Cienki/Ellen Fricke/Silva Ladewig/David McNeill/Jana Bressemer (Hg.), *Body – Language – Communication: An International Handbook on Multimodality in Human Interaction*, Vol. 38.2, Berlin/Boston: De Gruyter Mouton, S. 2081–2092.
- Scherer, Thomas (2023): *Inszenierungen zeitgenössischer Propaganda. Kampagnenfilme im Dienste des Gemeinwohls*, Berlin/Boston: De Gruyter.
- Schmidt, Axel/Konstanze Marx (2017): »Interaktion und Medien«, in: *Sprachreport* Jg. 33, Nr. 4, S. 22–33.

- Schmitt, Christina/Sarah Greifenstein/Hermann Kappelhoff (2014): »Expressive Movement and Metaphoric Meaning Making in Audio-Visual Media«, in: Cornelia Müller/Alan Cienki/Ellen Fricke/Silva Ladewig/David McNeill/Jana Bressemer (Hg.), *Body – Language – Communication: An International Handbook on Multimodality in Human Interaction*, Vol. 38.2, Berlin/Boston: De Gruyter Mouton, S. 2092–2112.
- Schmitt, Christina (2020): *Wahrnehmen, Fühlen, Verstehen. Metaphorisieren und audiovisuelle Bilder*, Berlin/Boston: De Gruyter.
- Sobchack, Vivian (1990): »The Active Eye: A Phenomenology of Cinematic Vision«, in: *Quarterly Review of Film and Video*, Vol. 12.3, S. 21–36.
- Sobchack, Vivian (1992): *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton: Princeton University Press.
- Werlen, Iwar (2002): *Sprachliche Relativität. Eine problemorientierte Einführung*, Tübingen/Basel: A. Francke.
- Whorf, Benjamin Lee (1963): »Sprache, Denken, Wirklichkeit. Naturwissenschaft und Linguistik«, in: Peter Krausser (Hg.), *Sprache, Denken, Wirklichkeit: Beiträge zur Metalinguistik und Sprachphilosophie*, Reinbek: Rowohlt, S. 7–18.

Filmographie

ARRIVAL (Denis Villeneuve 2016: Paramount Pictures).

